

AN ONLINE CAMPAIGN IN COLLABORATION WITH ONTABLETOP

# DURGAMA TAKEOVER

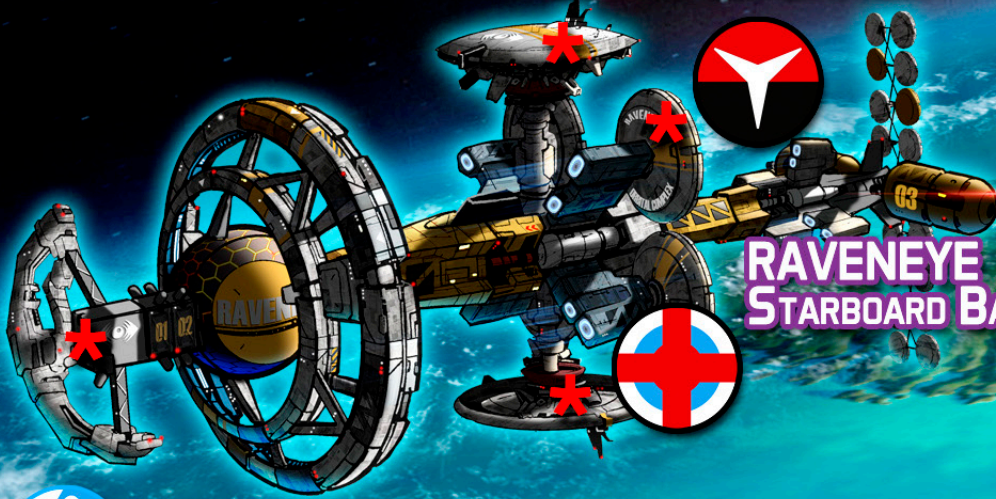


OnTableTop

CORVUS BELLI  
INFINITY



**RAVENEYE  
PORT BATTERY**



**RAVENEYE  
STARBOARD BATTERY**



**RAVENEYE  
BOW SECTION**



**ZEBU  
RESEARCH CENTRE**



**ALFUTNA**  
TERRAFORMATION UNIT



**CAMELIARD**



**XIĀNDǎO**  
NEOSTEELWORKS



**DARPAN**  
XENOSTATION



**GEKIDAN**  
RESEARCH PARK

**DURGAMA**  
CONCILIVM PRIMA

# THE DURGAMA TAKEOVER

## UNA CAMPAÑA NARRATIVA DE INFINITY

### LA CAMPAÑA THE DURGAMA TAKEOVER

#### SIT-REP

No sería inteligente por nuestra parte negar la realidad. La situación en Concilium Prima se ha deteriorado más allá de todas nuestras expectativas. El abordaje de la plataforma orbital Raveneye creó un agujero en la defensa planetaria que el Ejército Combinado, y especialmente las Fuerzas de Agresión Morat, supieron aprovechar para romper el bloqueo del frente de Helheim y alcanzar la región de Durgama. El rápido progreso de sus operaciones en aquel territorio escasamente poblado, pero de gran relevancia para la investigación puntera de la Esfera, es de sobra conocido y supone un nuevo quebradero de cabeza para el Mando Coordinado de Concilium.

El rápido envío de refuerzos a Durgama permitió interrumpir el ímpetu del avance Morat, sin embargo los sistemas de vigilancia orbital han detectado movimientos que parecen sugerir un repliegue y reordenación de fuerzas previo a un inminente contraataque. Resulta primordial reforzar la presencia de nuestras tropas sobre el terreno tanto para consolidar la defensa de aquellos centros de investigación que se vean amenazados, como para tratar de reconquistar terreno y localizaciones perdidas antes de que los Morat puedan consolidar su posición en ellas. Para asegurar la seguridad de las acciones a nivel de superficie planetaria se debe tratar de retomar el control de la plataforma Raveneye todavía comprometida. Debemos actuar y el momento es ahora, cualquier vacilación supondrá pérdidas irreparables en el conjunto del frente de Concilium poniendo en peligro el futuro de una Esfera Humana libre e independiente del yugo alienígena.

*Coronel Mariëtte Wijnkoop, oficial del Bureau Aegis, ante el Consejo de Seguridad de O-12 en sesión cerrada. Autorización de acceso requerida: Alfa.*

*"Vigilancia Orbital reporta un repunte de actividad entre las tropas Morat desplegadas en Durgama. Parece que están reorganizando sus fuerzas y reubicando algunas unidades. Podemos dar por seguro que están dispuestos a iniciar una nueva fase de su ofensiva sobre esta región. Nuestros analistas creen que pudieran estar a punto de recibir refuerzos desde Helheim y tratar de culminar su plan para hacerse con Durgama."*

*Teniente Yoon Hee-won, enlace de la Unidad Psi, el servicio de inteligencia del Bureau Aegis, con el Mando Coordinado de Concilium. Ciudad de Edda. Concilium Prima.*

### TARLOK

La Ze Tasuk (Brigadier general) Yimok se alzaba frente a la mesa de la sala de mando como un coloso de una época pretérita. Ni la contundente e intimidante arquitectura Morat que la rodeaba, erigida por los operarios Taugak junto a mano de obra esclava, podía eclipsar su imponente presencia. Recorrió con la mirada a los oficiales que se sentaban a aquella mesa. Los conocía a todos, tanto sus nombres como su historial personal y militar. Había luchado codo con codo con la mayor parte de ellos, y sabía que podía contar con su lealtad más absoluta, pero estaban a punto de comenzar una nueva fase de las operaciones y era consciente de que siempre es bueno sacudir la moral. Así que, sin dejar de mirarlos a los ojos, comenzó a hablar con voz ronca:

—Recordad quiénes somos. Somos Tarlok, la muerte que acecha en la jungla. Ahora parece que estamos trabados en una guerra de conquista y dominación de este territorio, y eso está bien. Dejemos que el enemigo se lo crea, dejemos que siga confundido con nuestros propósitos, porque nuestro objetivo nunca ha sido ése. Nuestra misión era descubrir esas instalaciones secretas llamadas la Sala de Juegos, y para ello debíamos asaltar todos los centros de investigación de Durgama que fueran necesarios para localizarla, o para dar con una pista que nos condujera hacia ella. Y eso es lo que vamos a hacer. Mientras el enemigo consolida su línea de frente, mientras nuestros camaradas combaten para hacerse con el control absoluto del orbital Raveneye, nosotros nos lanzaremos hacia nuestro verdadero objetivo. No necesitamos conquistarlos, no necesitamos hacernos con ellos. Que se queden con sus preciados centros de investigación, sólo necesitamos obtener la información que la IE busca. Entrar y salir. Y dejar un buen recuento de cadáveres detrás nuestra, por supuesto. Porque somos Tarlok, la muerte que acecha en la jungla.

Los oficiales Morat respondieron a estas palabras al unísono con un golpe de su puño izquierdo sobre el pecho. La sala retumbó con el sonido metálico del saludo sobre sus corazas como una salva de artillería anunciando el inicio de la batalla.

*Extraído del briefing de la Ze Tasuk (Brigadier general) Yimok a sus oficiales. Sala de Mando y Operaciones del cuartel general Morat en Durgama. Localización no determinada.*

# THE DURGAMA TAKEOVER

## LOCALIZACIONES ESTRATÉGICAS

### XENOESTACIÓN DARPAN

La Xenoestación Darpan (दरपण, "espejo") es uno de los numerosos complejos de investigación secretos que ocultan las junglas de la región de Durgama, en el planeta Concilium Prima. Se trata de una iniciativa desarrollada de manera conjunta por O-12 y la corporación Darpan, una empresa panoceánica de investigación genética y alimentaria. Este tipo de iniciativas conjuntas son habituales en los programas de investigación llevados a cabo por O-12, no obstante, la peculiaridad de los trabajos realizados en Darpan es que se hallan bajo los auspicios y la supervisión de ALEPH.

El propósito de las investigaciones llevadas a cabo en Darpan es aprovechar el conocimiento de la biología extraterrestre adquirido a lo largo de las diversas Ofensivas de Paradiso para obtener tecnologías innovadoras que resulten beneficiosas para la humanidad. Su principal objetivo es obtener mejoras en productos agrícolas a través del uso de especies provenientes de sistemas de fuera de la Esfera Humana, tanto aquellas traídas por las tropas alienígenas del Ejército Combinado como las proporcionadas por las fuerzas de los aliados extraterrestres Tohaa.

La mayor parte de las investigaciones sobre el terreno se llevan a cabo en las instalaciones subterráneas de la xenogranja, donde dichas especies agrícolas se cultivan en distintos entornos cerrados que simulan el ambiente de los diversos planetas de los que proceden. Allí se analizan tanto sus necesidades lumínico-nutritivas como su tasa de fertilidad, entre otros muchos factores. No obstante, más críticos y sensibles son los estudios llevados a cabo en las Biosferas Alfa, Beta y Gamma. En estas instalaciones se llevan a cabo estudios de impacto medioambiental, crecimiento y rotación estacional de diversas versiones estas especies. Las versiones que allí se cultivan han sido genéticamente editadas tanto para hacerlas aptas para el consumo humano como para hacer que su cultivo y explotación en los planetas de la Esfera Humana resulte no sólo viable sino además rentable.

Para que el estudio de estas nuevas especies agrícolas resulte completo, también se analiza su efecto en aquellas razas que las consumen, principalmente Morat y Tohaa. Para ello se elaboran estudios genéticos de dichas razas, buscando las similitudes con el genoma humano que permitan explotar el valor nutritivo de estos cultivos.

Sin embargo, estos estudios genéticos parecen tener una mayor profundidad y alcance del que se pueda ver en los papeles oficiales. La Xenoestación Darpan posee un nivel de seguridad adicional, muy estricto, donde se cree que se han llevado estudios genéticos cuyo objetivo era el desarrollo de armamento biológico con codificación específica para ADN alienígena.

En este aspecto parece haber cierta conexión entre los estudios llevados a cabo en este complejo por la latromantis de la SSS Pandora y la infausta operación Filtro Masivo, acción fallida llevada a cabo en territorio ocupado en Paradiso. En relación con este fracaso, algunas fuentes han señalado una posible infiltración del grupo tecnoterrorista Equinox en el equipo de investigadores de este centro.

Merece la pena señalar que, según parece, la compañía Darpan es propiedad de la corporación MagnaObra a través de varias compañías pantalla. Y también que los posibles vínculos entre MagnaObra y el grupo Equinox han sido señalados en varias ocasiones por diversas agencias de inteligencia de la Esfera Humana.

Circula una hipótesis entre varios analistas de diferentes servicios de información según la cual habrían sido los agentes de Equinox los causantes del fracaso de la operación Filtro Masivo. Esta conjetura sostiene que los tecnoterroristas habrían adulterado los resultados del programa en busca de un recurso más potente que sirviera a sus siniestros propósitos, pero que el resultado final se les fue de las manos.

Los terribles efectos del fracaso de Filtro Masivo son la causa del interés de las Fuerzas de Agresión Morat por la Xenoestación Darpan. El alto mando Morat está muy interesado en conocer el alcance de las investigaciones realizadas en aquel lugar y el nivel de peligro que puede suponer para su raza. Del mismo modo, ALEPH parece sumamente interesada en mantener el secreto de sus investigaciones y evitar que puedan caer en malas manos, sean éstas las de los agresores alienígenas como cualquier agencia de la Esfera Humana, por sus posibles aplicaciones sobre humanos.

No hay confirmación sobre ninguna de las cuestiones aquí planteadas, pues se trata de material clasificado incluso para el Mando Coordinado de Paradiso, pero el nivel de interés de la Xenoestación Darpan es indudable por la potencial amenaza que sus investigaciones pueden suponer para la Búsqueda del Conocimiento.

*Extracto del informe elaborado por Alper Cibili, almuhalil (analista) de la Hassassin Bahram.*

*"Es comprensible que ALEPH quiera proteger sus recursos y sus inversiones en la Xenoestación Darpan, tal y como ocurre con cualquier otra potencia o entidad privada. No obstante, el interés de la IA en las investigaciones llevadas a cabo en aquel complejo parece más profundo que lo que viene a ser habitual en nuestra fría e inmovible aliada. Tal vez fuera recomendable echar un vistazo de manera furtiva para saber el verdadero alcance del trabajo allí desarrollado."*

*Victoria Rasif, directora de Bureau Noir durante una reunión con los jefes de sección de esta agencia de O-12. Ubicación desconocida, probablemente Ciudad de Edda, Concilium Prima.*

## NEOACERÍA XIĀNDǎO

De manera técnica, la Neoacería Xiāndǎo (先导, "Precursor") se considera una minisiderúrgica, un productor metalúrgico secundario centrado en procesos de creación de productos metalúrgicos específicos, combinada con un laboratorio de investigación de materiales. Aunque este complejo pertenece a la corporación Gāng Tíe, que es quien financia y gestiona las instalaciones, por convenio con O-12, Xiāndǎo también se halla bajo supervisión del Bureau Toth, a causa del apoyo que ALEPH proporciona en las investigaciones que allí se llevan a cabo.

Es una lástima que la Neoacería Xiāndǎo (先导) se halle oculta en medio de la jungla de Durgama y que su propia existencia se considere clasificada. Estas instalaciones deberían ser conocidas en todo el Estadolperio como un ejemplo del alto nivel de investigación que desarrollan las empresas yujingyu. La colaboración con O-12 en el estudio de tecnologías alienígenas recuperadas o capturadas en los distintos frentes contra el Ejército Combinado, además del acceso a recursos computacionales extra por parte de ALEPH, han permitido avances sorprendentes en diversas áreas de la tecnología de materiales. Aunque aún se encuentren en fase experimental, estos adelantos proporcionarán una ventaja decisiva a la industria yujingyu una vez se halle un modo para implementarlos a nivel industrial.

Los avances más significativos se han producido en el estudio de nuevas aleaciones, obtenidas a través de procesos de retroingeniería aplicados a muestras tomadas de vehículos espaciales del Ejército Combinado, generalmente de procedencia Shasvastii. Paralelamente a estos estudios se han realizado avances también en el desarrollo de nuevos modelos computacionales de simulación de materiales en directa colaboración con el Departamento de Recursos de Procesamiento Compartidos de ALEPH, gracias a la mediación del Bureau Toth. Ha sido la combinación de estos nuevos modelos computacionales con las avanzadas técnicas de impresión 3D empleadas por Gāng Tíe lo que ha permitido la creación de nuevas aleaciones cerámicas y metálicas dotadas de una flexibilidad y resistencia que mejora cualquiera de las existentes en el mercado.

No cabe duda de que los adelantos obtenidos en la Neoacería Xiāndǎo tendrán un gran impacto en el futuro de la ingeniería aeroespacial primero y militar y automovilística después. Por tal motivo, debemos considerar estas instalaciones un activo estratégico para el Estadolperio, un recurso que debemos proteger no sólo frente a la potencial amenaza alienígena que supone la actual ofensiva Morat, sino también frente a la rapacidad de otras potencias rivales de la propia Esfera Humana. Las fuerzas de O-12 desplegadas en Durgama no son suficiente para garantizar la seguridad de este complejo, ni el escaso retén de seguridad que Gāng Tíe haya podido destinar a estas instalaciones. Es primordial que el Ejército Estadolperial se presente en Durgama como una demostración de fuerza y del compromiso de Yu Jíng con la innovación tecnológica y los intereses de su industria.

De igual manera, la Neoacería Xiāndǎo demuestra claramente la madurez y la capacidad de la aplicación de los recursos de una IA en el desarrollo industrial. Por tanto, se debería presionar al Bureau Toth, ya sea de manera directa o indirecta, para ampliar el número de colaboraciones con ALEPH. Del mismo modo, resultaría de interés desarrollar un programa propio de IA avanzada, a nivel teórico, por supuesto, para no vulnerar la Ley de IA Única, algo que ningún miembro de la cúpula del Partido desea que ocurra de manera alguna, no de forma pública al menos.

*Lin Yiyi, Directora del Departamento de Innovación del Ministerio de Industria del Estadolperio Yu Jíng. Sesiones de control a puerta cerrada frente al Comité Permanente del Buró Político del Partido. Tian Dì Jíng. Yutang.*

*"Mediante el abuso y la depredación de los recursos tanto propios como ajenos de la Esfera es como PanOceanía se ha situado como gran potencia dominante. Sin embargo, este camino de éxito inmediato sólo conduce a la ruina a largo plazo. El esfuerzo colectivo, la fuerza del pueblo en un objetivo común de prosperidad que beneficie a todos los individuos es la vía más segura hacia un futuro tan brillante como sostenible con el derrotaremos a la Hiperpotencia. Iniciativas innovadoras como la Neoacería Xiāndo son un claro ejemplo de los valiosos logros que puede obtener el Estadolperio."*

*Yu Xín, secretaria general del Ministerio de Industria, durante una sesión informativa ante el Comité Permanente de la Asamblea Popular Estadolperial. Tian Dì Jín. Yutang.*



## UNIDAD DE ESTUDIOS DE TERRAFORMACIÓN ALFUTNA

Llevábamos un par de semanas en Durgama, siguiendo una pista acerca de un Agente Especular Shasvastii infiltrado en alguno de los numerosos centros de investigación secretos que aquella región oculta. La información que teníamos era escasa, pocos indicios, más bien rumores. Lo único que sabíamos era que la contrabandista Aida Swanson había hecho un trabajo de transporte clandestino para un cliente desconocido cuyo destino era algún punto desconocido en el interior de las junglas de ese territorio salvaje de Concilium Prima. Había sospechas de que Swanson había operado, ya fuera consciente o inconscientemente, con los Shasvastii en alguna otra ocasión, por lo que la Sociedad la tenía bajo vigilancia. Por supuesto, Swanson era lo suficientemente buena como para burlarla cuando quisiera, como acostumbraba a hacer cada vez que le interesaba, para desesperación de nuestros agentes. Podríamos haberla matado, pero era más útil tenerla vigilada, aunque se nos escapara de vez en cuando, porque incluso en esas ocasiones nos proporcionaba más información que siendo un frío cadáver.

Con los pocos datos que teníamos, unas fechas, unas zonas más probables que otras, habíamos visitado ya sin éxito varios centros gestionados por diferentes Bureaus de O-12, bajo la tapadera de ser supervisores del Bureau Trimurti, cuando llegamos a la tristemente famosa Unidad de Estudios de Terraformación Alfutna (منطقة، "Perspicacia"). Es éste un complejo gestionado de manera conjunta por el Bureau Gea y por una delegación del Instituto de Terraformación de Maracanda. Su propósito: encontrar nuevas e innovadoras técnicas de terraformación, aprendiendo tanto de las muestras de biomas alienígenas obtenidas en los viajes de exploración del Bureau Tiandi, como de las herramientas de terraformación capturadas a unidades de ingeniería del Ejército Combinado.

Comparada con otros centros que habíamos visitado hasta entonces, enormes instalaciones, en su mayor parte semisubterráneas, bien nutridas de personal, la unidad Alfutna era en aquel momento un complejo modesto, sencillo y tranquilo.

Soy consciente de lo sorprendente que puede resultar mi descripción, dado el bien conocido por todos triste destino de este centro. Sin embargo, nuestra llegada se produjo semanas antes de la gran ofensiva del Grupo de Batalla Tarlok sobre esa región de Durgama. Tiempo antes de las ejecuciones sumarias realizadas por las tropas Morat que trataron de purgar la plantilla de la presencia de un agente de nuestra sociedad que informes obtenidos por las Shasvastii afirmaban que se había infiltrado en las instalaciones. La información era cierta, pero parcial, nuestro agente era un mero colaborador externo, un informador, leal a la causa pero que no suponía la menor amenaza para ningún Morat.

Fue precisamente gracias a la ayuda de dicho informador, y el hecho de que Alfutna contara con una plantilla tan reducida, que nuestra estancia allí no se demoró demasiado y continuamos con nuestro recorrido que, lamento decir, fue infructuoso. Finalmente, no pudimos localizar al infiltrado Shasvastii, aunque debo decir que nos quedó sin visitar un complejo de nuestra lista de posibles objetivos para estos alienígenas, el Centro de Investigación Zebu, que cayó en manos Morat antes de que tuviéramos oportunidad de visitarlo. Queda, por tanto, la duda sobre la veracidad de la existencia de este hipotético Agente Especular Shasvastii infiltrado en alguno de los centros de la región Durgama, por lo que es nuestra recomendación realizar una nueva búsqueda una vez la situación se haya normalizado.

También quisiera aprovechar la ocasión para expresar mi más sincera satisfacción y la de todo mi equipo por la recuperación de la Unidad de Estudios de Terraformación Alfutna de las garras Morat. A mi equipo y a mi nos hubiera gustado participar en la expulsión de esos alienígenas de aquellas instalaciones que tan buena gente albergaban.

*Informe postoperativo presentado por el Hassassin Husam Dakara ante el Anciano de la Montaña sobre la investigación llevada a cabo en la región de Durgama.*

*"Al contrario de lo que comúnmente aceptado, el principal propósito de las investigaciones llevadas a cabo en la Unidad de Estudios de Terraformación Alfutna no es mejorar las condiciones de habitabilidad de Bourak. Todos aquéllos con un nivel de acceso de seguridad superior saben que el objetivo es disponer de las herramientas necesarias para intervenir y operar en cualquier planeta dotado de grandes riquezas pero un entorno hostil que pueda descubrirse en un futuro cercano. Dada la cantidad de programas de exploración intensiva que se están llevando a cabo en la actualidad, nuestros modelos predictivos señalan que semejante descubrimiento es inminente. Y debemos estar preparados para obtener una ventaja decisiva tan pronto como esto ocurra."*

*Rima Barakat, tariqa y enlace entre la Oficina de la Primer Ministro y la Sociedad Hasassin, durante una reunión informativa a puerta cerrada con el Hachib. Khadijah, isla Nawal. Bourak.*

## GEKIDAN RESEARCH PARK

En lo más profundo de las junglas de Durgama, los mejores ingenieros de software y sistemas de su clase están ampliando sus límites profesionales mientras protegen y defienden a nuestra nación. El Parque de Investigación Gekidan (劇壇, "Escenario") es el centro de estudios tecnológicos del Programa Ten No Bushi ubicado en Concilium Prima, con el beneplácito de O-12 y a salvo de la injerencia y amenaza de agentes del Estado Imperio. El mejor lugar donde desarrollar una carrera laboral de vanguardia con las mejores condiciones de seguridad tanto personal como profesional, formando parte de la orgullosa herencia de este programa de mantener y modernizar las capacidades defensivas del Gran Japón Independiente.

En este centro, los mejores talentos técnicos y estratégicos están adaptando, expandiendo y haciendo evolucionar soluciones sólidas y de vanguardia para nuestros combatientes. Ya sea desarrollando algoritmos avanzados en apoyo de actividades de defensa y alerta de amenazas o aportando su experiencia al diseño, desarrollo y mantenimiento de sistemas armamentísticos y protección personal, tendrás la oportunidad de apoyar misiones que protegen la seguridad de nuestra gran nación.

Nuestras instalaciones de última generación de ingeniería, fabricación y oficinas, que alberga el Centro Yukimura, sede de investigación y desarrollo de los sistemas de lanzamiento y defensa antimisiles del *keiretsu* Kiyotaki, y también nuestro sitio de clase mundial Itokawa, que se expandirá este año con una nueva instalación de desarrollo satelital: ofrecemos un ambiente de trabajo moderno con comodidades

únicas. Ahí, un grupo entusiasta de ingenieros, líderes corporativos, gerentes de programas y personal funcional llenos de talento trabajan activamente en la mejora de los vehículos de lanzamiento y los productos y servicios espaciales y de defensa de alta confiabilidad. Puedes desempeñar un papel en todo el proceso, desde el diseño, el desarrollo, la fabricación y las pruebas hasta el lanzamiento y las operaciones en órbita. Ya sea trabajando en productos que protejan y defiendan a nuestra nación o proporcionando un impulso a la mejora de la carga útil de los microsátélites de investigación y defensa, en el Parque de Investigación Gekidan estarás marcando la diferencia.

*Mensaje enviado a los estudiantes de postgrado de las universidades de Tokyo y Kyoto, además del Instituto de Tecnología de Tokyo. Shuto. La Tierra.*

*"Hasta ahora, el Parque de Investigación Gekidan ha sido comparativamente un remanso de tranquilidad en cuestiones de seguridad, gracias a su aislamiento y a la tutela parcial de O-12. Nuestro personal sólo ha tenido que reportar intrusiones ocasionales, tanto físicas como cuatrónicas, con el único propósito de recolección de información, y que no causaron daños materiales ni personales. No obstante, la actual situación inestable de Durgama, que podríamos calificar también como volátil, propiciaría iniciativas mucho más atrevidas y ambiciosas por parte de nuestros enemigos. Sería recomendable una ampliación del presupuesto de seguridad de estas instalaciones, e incluso el envío directo de un contingente militar para asegurar la integridad del complejo."*

*Izumi Inaoka, directora de los servicios de inteligencia durante una reunión de emergencia con el Gabinete de Gobierno del Gran Japón Independiente en presencia del Emperador. Kōkyo, Palacio Imperial de Tokio.*





## RAVENEYE. BATERÍA DE ESTRIBOR

—¿Y qué nos importa esta batería? Os preguntaréis los nuevos. ¿Por qué vamos a arriesgar nuestras vidas por un orbital que ni es nuestro ni está protegiendo territorio ni ciudadanos ariadnos? —el teniente Grigory Sorokin hizo una pausa y recorrió con su mirada los rostros expectantes de las tropas de refuerzo llegadas en una lanzadera esa misma tarde a través de un intenso fuego hostil—. Hay muchas respuestas a estas preguntas y todas muy obvias y muy sencillas. Primero, porque son nuestras órdenes, nosotros somos soldados, y el deber de un soldado es cumplir órdenes. Segundo, porque os equivocáis: en ese planeta de ahí abajo sí que hay ciudadanos ariadnos. Hay una embajada, delegaciones comerciales e industriales, sucursales financieras, etc. Y todas ellas con su dotación de personal y sus familias. Pero, por si esto no fuera suficiente, lo que también hay ahí abajo son intereses de la nación ariadna, vuestra patria, ésa a la que habéis jurado defender, a ella, a sus ciudadanos pero también, y muchos dirían que sobre todo, a sus intereses. Porque Ariadna necesita a este planeta y a la organización que lo regenta. Concilium, con su Senado y sus tribunales, es el único lugar donde podemos recuperar las partes de Amanecer que nos han robado sin que por ello se derrame la sangre de nuestros compatriotas.

El oficial ariadno dejó que sus palabras calaran en su audiencia y luego, bajando la voz una octava, continuó implacable:

—Ésas son las respuestas que nos enseñan a dar en la Escuela de Oficiales, pero no son las verdaderas —Sorokin sonrió ante la estupefacción de las tropas refuerzo, todas muy jóvenes—. La auténtica respuesta es que estábamos aquí encargados de proteger este orbital cuando fuimos atacados por un enemigo más numeroso y mejor armado que no venía dispuesto a dar cuartel. Así que le respondimos con la misma moneda —el teniente cerró su puño con fuerza al decir esto—. Nos atrincheramos en el interior de esta sección de artillería, cortamos su conexión con el centro de combate para que no pudieran

activarla de manera remota, y después, ¿acaso nos quedamos aquí a la espera de refuerzos? Claro que no, ¡porque no es así como hacemos las cosas en Ariadna! —exclamó Sorokin levantando vítores entre aquéllos que ya habían servido con él ante esta fórmula repetitiva tan habitual de Kosmoflot—. ¡Contraatacamos y tomamos el resto de la sección central con la ayuda de los Nómadas de la batería del otro lado!

El puñetazo sobre la mesa que dio el oficial con el que remató sus palabras fue respondido con un fuerte pataleo por sus tropas. Cuando cesó el estruendo, Sorokin, sin abandonar su tono ominoso, continuó hablando:

—Así que eso es lo que hicimos y lo que vais a hacer vosotros también. Vais a luchar sin cuartel contra el enemigo no porque quiera mataros, sino porque cree que es capaz de hacerlo. Un error que le haréis pagar en sangre. Mantendremos esta posición para evitar que puedan reactivar la batería y atacar con ella a nuestros aliados, tanto aquí en órbita como en la superficie planetaria. Y si alguno de vosotros no quiere luchar por su orgullo ariadno o por los hermanos de armas que tiene a su lado, entonces lo cogeré y se lo daré de comer a nuestro bearpode residente —desde el fondo de sala sonó un rugido bestial de satisfacción que hizo que las risas de los recién llegados sonaran más nerviosas de lo que hubieran querido.

*Batería de estribor del Complejo Orbital Raveneye. Órbita baja de Concilium Prima.*

*"Sí, tal vez podríamos haber tenido más cuidado cuando retomamos parte de la sección central de la plataforma y haber causado menos destrozos, pero fíjese en mi equipo: cuento con hombres-lobo, osos rabiosos humanoides... Los destrozos son nuestra especialidad."*

*Fragmento de la conversación entre el Teniente Grigory Sorokin de la unidad de Kosmosoldats, al mando de las fuerzas de Kosmoflot en el Complejo Orbital Raveneye, con su oficial de enlace de SWORDFOR.*



# RAVENEYE. BATERÍA DE BABOR

Si alguien tiene una implicación personal en la defensa de Raveneye son los Nómadas. Puede que el orbital pertenezca a O-12, pero ha sido Corregidor quien más ha sufrido con la ofensiva que lanzó el Ejército Combinado sobre esta plataforma. La pérdida del Módulo Satélite y los destrozos que su destrucción provocó en la nodriza han dejado una huella indeleble en Corregidor y en sus ciudadanos. La leyenda "Corregidor No Olvida" puede leerse ahora en el casco de la gran nave, y en las armas y equipo de muchas tropas de Corregidor.

Los Morat lograron hacerse con el puente de mando del orbital y desde ahí dispararon la batería de babor, precisamente la que custodiaba un retén de seguridad de Corregidor empleado como refuerzo por O-12 en la plataforma. Este equipo se sacrificó para que la batería no pudiera volver a dispararse, y el resto de las fuerzas de Corregidor se atrincheraron en la sección media de la plataforma para evitar que los Morat se hicieran con la batería, la repararan y pudieran activarla de nuevo. Hasta ahora han resistido allí, a fuerza de puro odio pero ¿cuánto tiempo más podrán aguantar?

El envío de suministros y refuerzos es complicado, pues los Morat han emplazado sus propias baterías de defensa cercana en el casco de aquellas zonas de la plataforma orbital que se encuentran bajo su control. La mayor parte de las lanzaderas con refuerzos enviadas a la sección central son incapaces de alcanzar su destino a causa de la intensidad del fuego hostil, mientras que los suministros enviados con unidades remotas de pequeño tamaño suelen tener más éxito en romper el bloqueo Morat.

Para complicar aún más las cosas, las tropas de Corregidor deben enfrentarse al enemigo en dos frentes separados. Por un lado está la presión que los Morat ejercen desde el interior de la propia plataforma, tratando de penetrar en la sección media, y por otro, sus intentos por hacerse con el control de su exterior, avanzado por el casco para hacerse con las piezas de artillería para repararlas y activarlas directamente. Es ésta una tarea ardua pero factible ya que, tal y como demostró el ataque sobre Corregidor, un único disparo puede ser suficiente para causar graves daños a cualquier objetivo.

Esto significa que los Nómadas, al igual que los ariadnos en la batería de estribor, se encuentran defendiendo un punto crítico en la defensa orbital de Concilium sobre Durgama. La principal diferencia es que los de Corregidor han sufrido más bajas y desgaste en los enfrentamientos iniciales, y que sus fuerzas se encuentran ya mermadas desde la destrucción de las armas externas de la batería. Además, los Morat no han dejado de presionar sobre esta batería, pues son conscientes de la situación, han olido la sangre en el agua y se relamen ya con la expectación de la victoria. Pero una victoria que, de lograrla, les saldrá muy cara, pues la determinación de los defensores Nómadas es férrea.

Dada la relevancia de estas dos baterías y lo fluido de este escenario, se está preparando una nueva misión de envío de refuerzos con apoyo aeroespacial de cobertura. El objetivo es asegurar la posición e iniciar una ofensiva para la recuperación de las secciones ocupadas por las fuerzas del Ejército Combinado. Ante la pregunta de si los de Corregidor lograrán resistir hasta entonces, podría asegurarles que sí, ninguno se rendirá ante los Morat ni permitirá que esa batería pueda volver a disparar sobre un aliado. Y esto es así porque Corregidor No Olvida.

*Informe elaborado por la coronel Mariëtte Wijnkoop, oficial del Bureau Aegis, a petición del Mando Coordinado de Concilium.*

*"Nuestros chicos están atrapados allí, en Raveneye, en una posición que el Ejército Combinado reclama para poder hacerse con toda la plataforma orbital. Y, a lo largo de los años, he descubierto que estos alienígenas son tan cabezotas que la única manera de hacerles cambiar de opinión es ¡decapitándolos de un buen katanazo!"*

*Oído al Señor Massacre en la cantina "El Abanico".  
Módulo La Malquerida. Corregidor.*

## RAVENEYE. SECCIÓN DE PROA

Los Morat dicen que son una raza sin Dios, y lo dicen como si eso fuera una fortaleza, pero no es así. No es una fortaleza, es una debilidad. Y eso es algo que todos los miembros de las Órdenes Militares panoceánicas saben bien, porque ellos y ellas sí llevan a Cristo en sus corazones y conocen las palabras de Samuel 22:2-4:

“El Señor es mi roca, mi baluarte y mi libertador; mi Dios, mi roca en quien me refugio; mi escudo y el cuerno de mi salvación, mi fortaleza inexpugnable y mi refugio. Salvador mío, tú me libras de la violencia. Invoco al Señor, que es digno de alabanza, y estoy salvo de mis enemigos.”

Gracias a la certeza de que siempre tienen a Dios de su parte, dándoles su apoyo, los integrantes de las Órdenes Militares no temen a nada y son capaces de acometer las más peligrosas tareas, aquéllas que arredrarían a los más bravos, y de permanecer firmes allí donde los más valientes habrían acabado capitulando o huyendo. Pero no los soldados de Cristo. Y así se lo demostraron a los malvados alienígenas del Ejército Combinado en el orbital Raveneye.

Cuando los Shasvastii quisieron hacerse con el control de la sala de comunicaciones fueron arrollados por el destacamento de seguridad de estos religiosos que estaba encargado de su protección. Cuando llegaron los Morat para terminar el trabajo que sus camaradas no habían logrado se encontraron con una fuerza que no se replegó ante su mayor número y potencia de fuego, sino que contraatacó con una fiereza nunca vista y poco a poco, cadáver tras cadáver enemigo logró hacerse con el control total de la sección de proa del orbital.

No está muy claro para qué querían los Shasvastii los registros de comunicaciones, pero las Órdenes Militares panoceánicas se han comprometido a que no los puedan obtener. Y para un guerrero de Cristo eso no significa sólo proteger la sala de comunicaciones, eso significa expulsar a esos infieles y ateos de toda la plataforma orbital. Así que los soldados de Dios tienen clara su misión, primero la sección de proa, después todo Raveneye. Sin miedo ni temor, y con las palabras de Josué 1:9 siempre bien presentes:

“¿No te lo he ordenado yo? ¡Sé fuerte y valiente! No temas ni te acobardes, porque el Señor, tu Dios, está siempre contigo dondequiera que vayas.”

Y hacia donde van estas tropas de Cristo es hacia la vitoria, aunque sea a través del corazón de las fuerzas enemigas, porque su fortaleza es saberse siempre respaldados por Dios.

*Hipertexto de “El Desafío de los Soldados de Dios” directamente a tu comlog gracias a VaticaNet, ¡tu canal evangelizador en Maya!*

*“Una vez más, el Señor nos ha puesto en la brecha. Una vez más estamos en las murallas defendiendo una posición ante las fuerzas del Mal. Porque nuestro enemigo sólo pretende la perdición y la ruina de la humanidad. No hay perdón posible para ellos ni otra redención posible más que a través de las hojas de nuestras espadas.”*

*Juana de Arco, semanas después de su segunda Resurrección, tras su llegada con refuerzos a la sección de proa del Complejo Orbital Raveneye.*



# CAMELIARD

Oculto en medio de las junglas, inaccesible para todos aquéllos que desconozcan su ubicación real, se encuentra Cameliard, un lugar envuelto en los velos del secreto y del misterio. Poco se sabe de lo que allí se custodia, menos aún de lo que allí ocurre, y es que Cameliard es materia de leyendas urbanas. Y no es para menos, porque lo poco que conoce de este lugar hace volar la imaginación de cualquiera.

Al igual que otros muchos centros ubicados en la región de Durgama, Cameliard es una iniciativa conjunta bajo amparo de O-12 que desarrolla estudios avanzados en temas clasificados, sea por su relevancia estratégica, tecnológica o científica. La peculiaridad de este complejo en concreto comienza por los socios de O-12 en esta iniciativa y la materia de estudio sobre la que trabajan.

Cameliard fue fundado de manera conjunta por O-12 y el NeoVaticano y las Órdenes Militares. Su propósito: analizar aquellas reliquias encontradas en Paradiso cuyas propiedades o función desafían las capacidades de los Curators expertos de Ufficio del Conservatore del NeoVaticano y de las Órdenes Militares. "Reliquias" es el nombre que reciben los artefactos de origen alienígena generalmente previos a la invasión del Ejército Combinado y localizado en sitios de gran valor xenoarqueológico como la NiemandZone. No obstante, en ciertas ocasiones también se le otorga este nombre a Vudú-Tec especial robada a las fuerzas de la IE, o recuperada del campo de batalla.

La tecnología alienígena siempre es un activo estratégico y, por lo general, aquéllos que disponen de ella no suelen compartirla. Sin embargo, en determinadas ocasiones estas piezas resultan tan inextricables que son imposibles de descifrar, por lo que quedan sepultadas en bóvedas de máxima seguridad a las que sólo pueden acceder expertos debidamente autorizados. Tal era el caso de la famosa cripta del infausto monasterio-fortaleza de Strelsau, que albergaba la larga colección de reliquias encontradas por la Orden Teutónica en Norstralia, compilación que se trasladó a unas instalaciones equivalentes en el Bastión Gralsburg tras la caída de Strelsau.

Las reliquias que albergan las criptas de la Orden Teutónica acostumbran a ser de primera categoría, de modo que no suelen salir de esas cámaras acorazadas más que para ser trasladadas a las instalaciones del Ufficio del Conservatore de San Pietro de Neoterra y únicamente bajo orden expresa de la Curia NeoVaticana. Los teutones no son muy dados a compartir sus secretos y, considerando las complejas intrigas y luchas de poder en el NeoVaticano, siempre hay cierta tensión entre la Curia y las Órdenes Militares. La posesión de una reliquia resulta de alto valor estratégico no sólo por cuestiones funcionales sino también de prestigio. Aquél que más reliquias acumule, más bazas tendrá para los juegos de poder internos de San Pietro de Neoterra. Y nadie tiene más que la Orden Teutónica.

No obstante, y a pesar de que los Curators de las Órdenes Militares y del Ufficio del Conservatore se encuentran entre los mejores xenoespecialistas de la Esfera Humana, hay reliquias que se escapan a sus capacidades. Objetos misteriosos con propiedades extrañas o funciones desconocidas. Para poder obtener un mayor conocimiento sobre estos artefactos, el NeoVaticano decidió iniciar el proyecto conjunto de Cameliard, escogiendo a O-12 como asociado al que mostrar sus secretos no sólo por el alto nivel de los especialistas a los que podía recurrir, sino también por ser el asociado más neutral al que podía recurrir manteniendo el control sobre los objetos allí depositados.

Por tanto, Cameliard, nombre vinculado al ciclo artúrico otorgado a este centro por su relación con el Bastión Gralsburg (que significa "castillo del Grial"), es un centro conjunto, gestionado y financiado por el NeoVaticano, pero que cuenta con la colaboración de diversos Bureaus de O-12. La información allí obtenida se comparte con las agencias de O-12 pertinentes, de modo que ésta redunde para toda la humanidad... aquélla que pueda ser reveladas, porque se dice que la mayor parte del material obtenido en Cameliard es tan sensible que se mantiene clasificado a niveles de estado.

¿Qué es lo que pueden hacer los artefactos que allí se estudian? ¿Qué increíbles avances científicos o tecnológicos se mantienen ocultos para evitar la debacle de grandes corporaciones que verían el valor de sus acciones destrozado por innovaciones que dejarían sus productos obsoletos? ¿Qué armas se han descubierto, tan terribles que no revelan por temor a que cualquiera se atreviera a usarlas? ¿Qué futuro brillante se le está negando a la humanidad por mantener ocultos los secretos de Cameliard? El velo del misterio que rodea a este complejo sólo nos permite hacernos preguntas, preguntas cuyas respuestas tal vez nunca querríamos escuchar.

*"Cameliard" una nueva entrega de "Lugares secretos de la Esfera". ¡Entérate a través de ComGate!*

*"Para nosotros, Cameliard se ha convertido en un moderno Camelot que no sólo alberga un grial sino también al mejor grupo de caballeros que haya visto la Esfera Humana."*

*Padre-oficial Gabriele de Fersen en una comunicación encriptada dirigida a la Curia con copia al Consejo Soberano de la Orden del Hospital y al Hochmeister de la Orden Teutónica Werner von Lanken.*

## CENTRO DE INVESTIGACIÓN ZEBU

Confirmado. El centro Zebu era una trampa. Y hemos caído en ella de pleno y sin posibilidad de escape. Ahora sólo nos queda atrincherarnos aquí y luchar, no tenemos otra salida posible. Tendríamos que haberlo visto, pero nuestro afán por rescatar al personal de este complejo nos cegó a lo que ahora parece evidente. No había otro motivo para que los Morat abandonaran esta posición más que para atraernos a ella y así poder caer sobre nosotros en un terreno que ya conocían bien. Y aún así, aunque nos hubiéramos dado cuenta, ¿qué otra cosa podríamos haber hecho? ¿Dejar aquí a toda esa pobre gente, en unas condiciones desconocidas, aunque probablemente penosas, tanto que llegar con un equipo médico un día antes o después suponía la diferencia entre la vida y la muerte para muchos de ellos? No, no podríamos haber hecho otra cosa que acudir al rescate, a pesar del riesgo de una trampa. Porque el Bureau Aegis se creó para proteger a los civiles y a los inocentes. Y aquí estamos.

Zebu era un centro de investigación centrado en biotecnología y simbiotecnología Tohaa. Aquí se estudiaban las muestras que los diplomáticos Tohaa habían permitido que tomáramos de la tecnología que ellos empleaban, para ver si era compatible con la nuestra o si podíamos aprender de ella para desarrollar avances propios. Por supuesto, también disponía de una sección "negra" donde se estudiaban muestras no autorizadas por la diplomacia Tohaa. No obstante, Zebu estaba considerado como un complejo secreto de relevancia estratégica media de entre todos los que se hallaban dispersos a lo largo y ancho de Durgama. No parecía que pudiera ser un objetivo relevante para la IE y sin embargo, los Morat se lanzaron hacia él como si supieran algo que nosotros no. Tal vez se tratara de alguno de esos planes inexplicables de la IE.

Dos semanas después una lanzadera de transporte armado aterrizó en las inmediaciones del perímetro del complejo y de la que bajó un grupo de combate Morat bien pertrechado que se encaminó hacia el interior de la jungla. Hubo algún tipo de enfrentamiento armado entre ese destacamento Morat y lo que creemos que era un equipo de intervención Shasvastii, aunque esto prácticamente carece de sentido, y que huyó a bordo de una de sus lanzaderas furtivas que tenían escondida en medio de la espesura. Un par de días después de este extraño incidente, los Morat comenzaron a recoger material y equipo del centro, que empaquetaron bien antes de evacuar a todas sus tropas, abandonando las instalaciones y al personal que tenían como prisioneros.

Este repliegue, captado por nuestra red de satélites y drones de vigilancia fue lo que nos impulsó a venir para rescatar a la plantilla del centro y evaluar los daños causados tanto al complejo como a los estudios allí realizados.

Lo que no previmos es que el repliegue era una trampa para hacernos salir de nuestras posiciones bien defendidas y atraernos su terreno. La evacuación no fue más que un repliegue para reordenar sus fuerzas y poder ejecutar una maniobra de pinza que nos ha dejado aquí encerrados sin ninguna vía de escape factible.

Sin embargo, hemos podido recoger todos los datos de las investigaciones que estaban en curso y los hemos puesto a buen recaudo. Trataremos de hacer una salida si vemos una oportunidad para ello.

Los Morat nos han sometido a un bloqueo de comunicaciones que no somos capaces de romper, así que dejo esta grabación con la esperanza de que si algo nos ocurriera, la posteridad pueda saber qué fue exactamente lo que nos pasó.

Quisiera aprovechar para transmitirle un mensaje a mi hermana, espero que puedan reenviárselo...

*Alférez Katherine Cho, reportando desde la línea de frente, perímetro del Centro de Investigación Zebu. Zona noroeste de Durgama, localización exacta: Clasificado. Concilium Prima.*

*"La recuperación del Centro Zebu es de vital importancia no sólo para rescatar al personal atrapado allí y recuperar todos los datos de sus investigaciones sino por el incuestionable hecho estratégico que supone romper la actual línea de frente. La reubicación de las tropas Morat hacia nuevas posiciones debilitando su presencia en Zebu abre una ventana de oportunidad que sería una irresponsabilidad ignorar."*

*General Rachel Leong-Teo, portavoz del Alto Mando de SWORFOR, reportando ante el Consejo de Seguridad del Bureau Concilium. Ciudad de Edda. Concilium Prima.*

# LA CAMPAÑA THE DURGAMA TAKEOVER

Esta campaña consiste en un conjunto de varios escenarios jugados sobre un mapa, con el propósito de establecer el control sobre la totalidad de las instalaciones ubicadas en las junglas de Durgama, una región del hemisferio sur de Concilium Prima, así como de tres puntos críticos de la plataforma orbital Raveneye que la sobrevuela.

Los escenarios se pueden jugar en cualquier orden ya que esta campaña carece de una secuencia cronológica estricta. El objetivo final de esta campaña es tomar el control de esas secciones de Raveneye para asegurar la supremacía aero-orbital en esa área de Concilium Prima, así como de las diversas instalaciones secretas de investigación de Durgama, y hacerse con los secretos que éstas albergan.

Cada territorio marcado se corresponde con uno o varios escenarios, la consecución de estos escenarios supone la obtención de un objetivo estratégico que permite controlar dicho territorio. Los escenarios son los habituales del ITS, aplicando las Reglas de Campaña de Infinity, aunque todos incluyen reglas especiales para esta campaña en concreto.

## THE DURGAMA TAKEOVER: PRIMERA FASE

La reciente ofensiva lanzada por el Ejército Combinado sobre la región de Durgama y el orbital Raveneye que la custodiaba desde lo alto no ha concluido. Numerosas localizaciones de interés para la mayor parte de las potencias de la Esfera Humana se hallan amenazadas por las fuerzas alienígenas, una situación de caos que bien se podría aprovechar para hacerse con información de relevancia que permitiera obtener o privar al adversario de alguna ventaja estratégica. Una maniobra arriesgada, pues la pérdida de Durgama podría abrir camino hacia la conquista de todo el sur del continente y con ello propiciar la caída de todo Concilium.

Mientras, sobre Durgama, la lucha por hacerse con el control de Raveneye no ha finalizado. Las posiciones que mantienen las fuerzas de la humanidad, podrían servir como cabeza de playa de una ofensiva mayor que permitiera recuperar esta plataforma orbital. Pero para ello deben mantener el control sobre ellas, algo que las tropas al servicio de la IE no piensan permitir.

### ÁREA PANOCEÁNICA. RAVENEYE. SECCIÓN DE PROA

#### FASE 1

La sección de proa de la plataforma orbital alberga el módulo de sensorización, donde se recoge, compila y analiza la información obtenida de todos los sensores de las diversas unidades que conforman el total del Complejo Orbital Raveneye. Esta información permite generar un mapa en tiempo real de la actividad en la órbita y atmósfera sobre Durgama, además de cualquier movimiento en su superficie.

#### SENSORING MODULE

- **Misión:** Adquisición.
- **Regla Especial de Campaña:** Fallo de Gravedad Artificial, Master Breacher.

### ÁREA PANOCEÁNICA. CAMELIARD

#### FASE 1

Para controlar las instalaciones de este centro de investigación es preciso asegurar el puesto de guardia de la Orden Teutónica, que son los cuarteles del destacamento de seguridad de Cameliard.

#### GUARD POST

- **Misión:** La Armería.
- **Regla Especial de Campaña:** Arsenal, Espacio Cerrado.

### ÁREA YU JING. NEOACERÍA XIĀNDǎO

#### FASE 1

Los laboratorios de impresión 3D permiten elaborar aleaciones experimentales mediante la inyección de componentes a nivel nanométrico. Los avances obtenidos en estos laboratorios son de especial interés para cualquier fuerza en esta región.

#### 3D PRINTING LABS

- **Misión:** Contramedidas.
- **Regla Especial de Campaña:** Jungla Esmeralda, Mando Aventajado.

### ÁREA NÓMADA. RAVENEYE. BATERÍA DE BAVOR

#### FASE 1

Para establecer control sobre esta batería de defensa orbital es fundamental dominar el Módulo de Control de Fuego, que controla la capacidad de ataque de este emplazamiento de combate, además del Módulo de Municionamiento y Suministros que resulta vital para el funcionamiento de este emplazamiento artillero. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control de esta localización al final de la primera fase.

#### PORT FIRE CONTROL MODULE

- **Misión:** Capturar y Proteger.
- **Regla Especial de Campaña:** Alcance Restringido, Brecha en el casco.

#### AMMUNITION AND SUPPLIES MODULE

- **Misión:** Tiroteo.
- **Regla Especial de Campaña:** Arsenal, Master Breacher.

## ÁREA HAQQISLAMITA. UNIDAD DE ESTUDIOS DE TERRAFORMACIÓN ALFUTNA

### FASE 1

Las aulas de Geociencia son uno de los módulos de mayor tamaño y relevancia de esta unidad de estudios. Aquí se encuentran las oficinas del profesorado, así como el servidor principal de todo el complejo.

#### GEOSCIENCE LECTURE HALL

- ▶ **Misión:** Rescate.
- ▶ **Regla Especial de Campaña:** Keep on Truckin', Refuerzo Acorazado.

## ÁREA ARIADNA. RAVENEYE. BATERÍA DE ESTRIBOR

### FASE 1

Para establecer control sobre esta batería de defensa orbital es fundamental dominar el Módulo de Control de Fuego, que controla la capacidad de ataque de este emplazamiento de combate.

#### STARBOARD FIRE CONTROL MODULE

- ▶ **Misión:** Línea de Frente.
- ▶ **Regla Especial de Campaña:** Alcance Restringido, Pitch-Black.

## ÁREA JSA. GEKIDAN RESEARCH PARK

### FASE 1

Uno de los módulos más emblemáticos del Parque de Investigación Gekidan es el Centro Yukimura dedicado al desarrollo armamentístico para el *keiretsu* Kiyotaki.

#### YUKIMURA CENTER

- ▶ **Misión:** Desenmascaramiento.
- ▶ **Regla Especial de Campaña:** Jungla Esmeralda, Refuerzo Acorazado.

## ÁREA ALEPH. XENOESTACIÓN DARPAN

### FASE 1

Es en las xenogranjas donde se cultivan las especies alienígenas recogidas por las unidades de exploración de espacio profundo, o las obtenidas de suministros capturados al Ejército Combinado, simulando el ambiente del planeta del que proceden.

#### XENOFARM GAMMA

- ▶ **Misión:** Altamente Clasificado.
- ▶ **Regla Especial de Campaña:** Acceso Seguro, Mando Aventajado.

## ÁREA O-12. CENTRO DE INVESTIGACIÓN ZEBU

### FASE 1

El área de almacenamiento de muestras simbióticas formaba parte de la trampa que las fuerzas Morat montaron en esta localización. Cargas explosivas ocultas y de detonación remota causaron una crisis biológica que debe ser contenida, sin perder tampoco las valiosas muestras que hayan sobrevivido al sabotaje.

#### SYMBIOSAMPLES STORAGE AREA

- ▶ **Misión:** Supremacía.
- ▶ **Regla Especial de Campaña:** Apoyo Asegurado, Simbiocoraza.



# THE DURGAMA TAKEOVER. MISIONES. PRIMERA FASE

## RAVENEYE. SECCIÓN DE PROA

### SENSORING MODULE:

ADQUISICIÓN

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por cada Antena de Comunicación Activada al acabar la partida (2 Punto de Objetivo).
- » Por cada Antena de Comunicación Controlada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Controlar el Tech-Coffin al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Puntos de Objetivo).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con el Tech-Coffin, ni con las Antenas de Comunicación.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### ANTENAS DE COMUNICACIÓN

Hay 2 Antenas de Comunicación situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa en partidas a 400/300 puntos, a 20 cm en partidas a 250/200 puntos y a 10 cm en partidas a 150 puntos; ver plano. Cada Antena de Comunicación deberá representarse con un Token de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

### ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

HABILIDAD CORTA

Ataque.

#### REQUISITOS

- Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con la Antena de Comunicación.

#### EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Antena de Comunicación ha sido Activada 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.
- Un jugador puede Activar una Antena de Comunicación que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Antena de Comunicaciones activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

## CONTROLAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

Una Antena de Comunicación se considera Controlada por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicha Antena. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con la Antena de Comunicación. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

## TECH-COFFIN

Hay 1 Tech-Coffin situado en el centro de la mesa.

El Tech-Coffin debe representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).



## CONTROLAR TECH-COFFIN

El Tech-Coffin se considera Controlado por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicho Tech-Coffin. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con el Tech-Coffin. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

## TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## BONO DE INGENIERO Y HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Ingeniero o Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar una Antena de Comunicación. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Antena de Comunicación.

## 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.

## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

### FALLO DE GRAVEDAD ARTIFICIAL

La totalidad de la zona de operaciones carece de gravedad. Esta regla **no aplica restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** o **Terreno (Total)** obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad **Mover**.

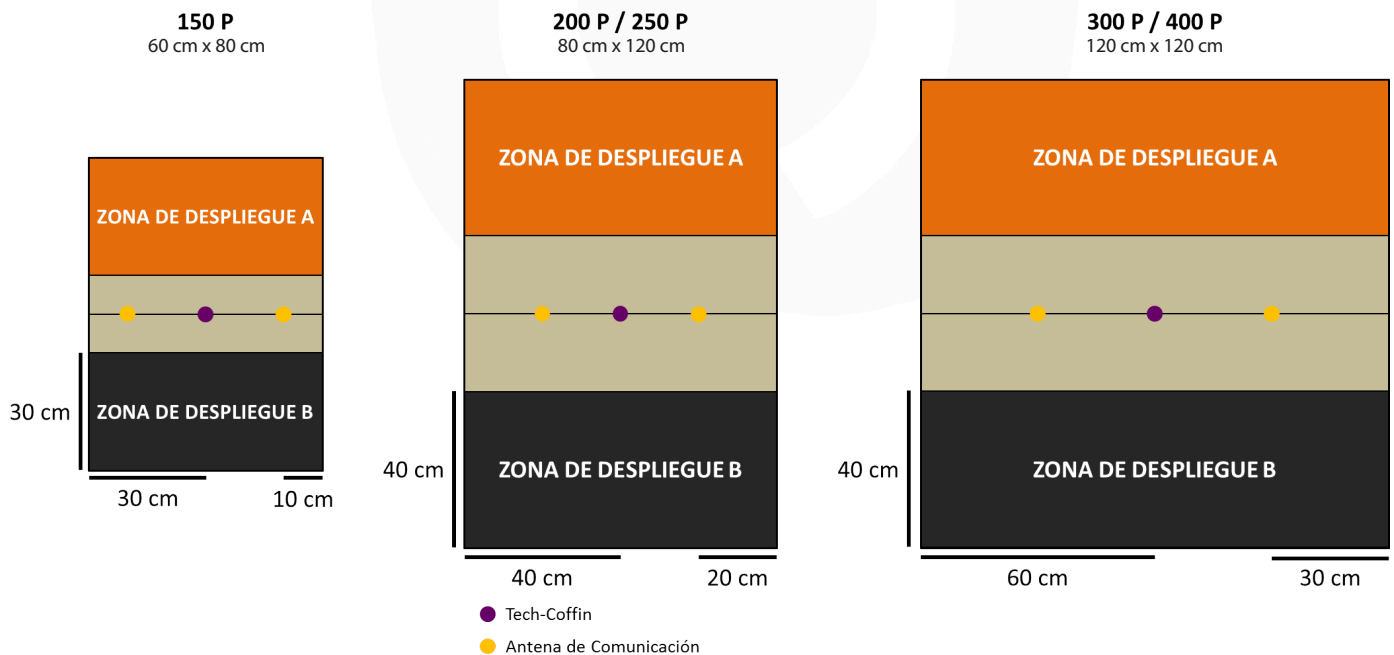
### MASTER BREACHER

Un Master Breacher es un operativo experto en abrir accesos durante un abordaje espacial.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Master Breacher. 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 Master Breachers.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** y también de **Cargas-D**, aunque no estén listadas en su Perfil de Unidad.

El Master Breacher se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).



# CAMELIARD

## GUARD POST:

LA ARMERÍA

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la Armería al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo por Ronda).
- » Dominar la Armería al final de la partida (1 Puntos de Objetivo).
- » Haber obtenido más armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

**Zona de Exclusión.** La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm en partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### LA ARMERÍA (ZO)

En este escenario la Armería se considera Zona de Operaciones (ZO).

La Armería se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la Armería tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Armería dispone de 4 Puertas de Seguridad, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Armería se encuentran cerradas. Las Puertas de la Armería deben representarse con un Token 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 Atributo de S de 2 o inferior.

### ABRIR PUERTAS ARMERÍA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

#### REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Puerta.

#### EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se abren automáticamente todas las Puertas de la Armería. 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.

## DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens 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.

## TERRITORIO SELVÁTICO

La operación se desarrolla en lo más profundo de Durgama, por lo que toda la mesa se considera Territorio Selvático. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Terreno (Total), Terreno (Selvático) o Tregar Plus obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

## 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 Embrión Shasvastii.

## BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

## PANOPLIAS

La Armería dispone de 2 Panoplias situadas en esquinas diferentes de su interior (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Token de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

### USAR PANOPLIA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

### REQUISITOS

- ▶ La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con una Panoplia.

### EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL podrá efectuar una Tirada en la Tablas de Panoplia, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Panoplia.
- ▶ Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Botín, o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
- ▶ Además, una Tropa que, en contacto de Silueta con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.
- ▶ Una Tropa podrá repetir su tirada en la en la Tabla de Panoplia si obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera.

## TABLA DE PANOPLIA

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lanzallamas Lig.	14	Arma CC Monofilo
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	TAG: Ataque CD (Shock) Otros Tipos de Tropa: Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil Francotirador MULTI
10	Arma CC EXP	18	TAG: Inmunidad (Total) Otros Tipos de Tropa: + 4 BLI
11	Lanza-Adhesivo (+1R)	19	Mimetismo (-6)
12	TAG: Inmunidad (AP) Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI	20	TAG: Ataque CD (+1 R) Otros Tipos de Tropa: Ametralladora (HMG)

## TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## 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, siempre y cuando posea una Tropa en Estado No Nulo en su interior.

## 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.

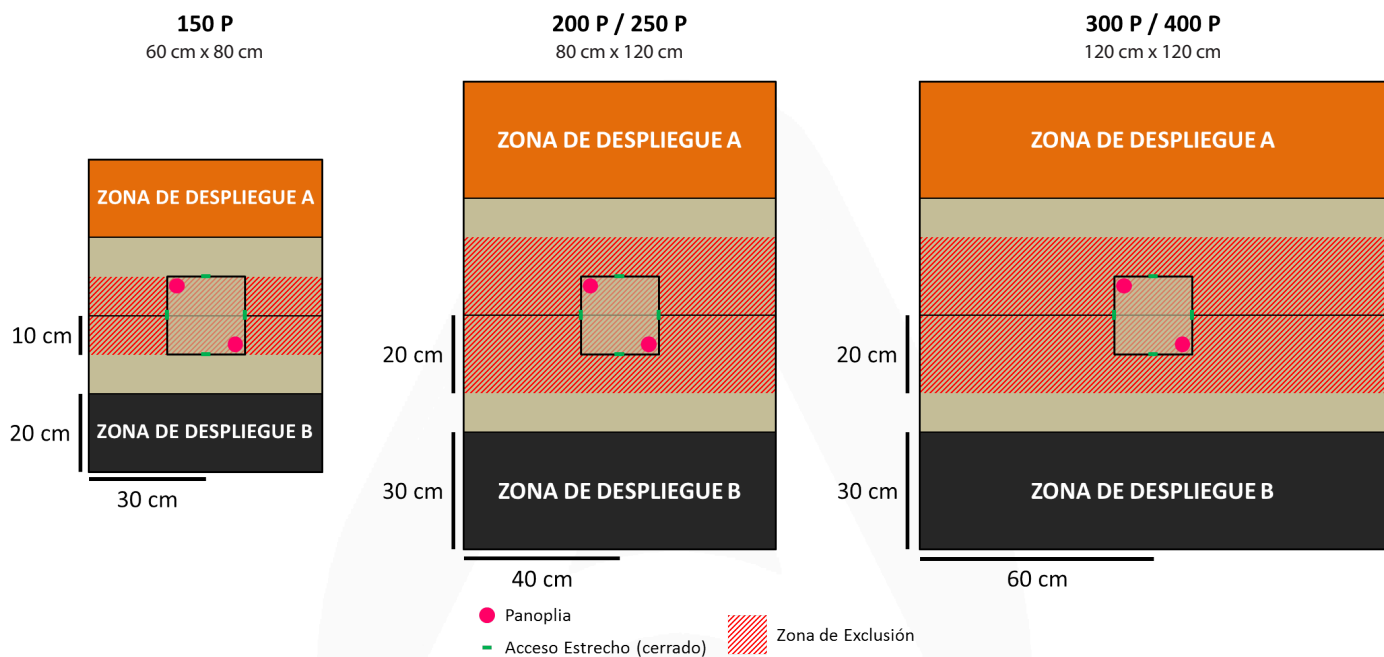
# REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

## ARSENAL

En la zona de operaciones se encuentra un almacén de armamento y munición. En este escenario, los jugadores ignorarán la Propiedad **Desechable** de cualquiera de las armas y piezas de equipo de sus Tropas.

## ESPACIO CERRADO

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



# NEOACERÍA XIANDÃO

## 3D PRINTING LABS:

CONTRAMEDIDAS

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber cumplido más Objetivos de Misión Actual que el adversario al final de partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Haber cumplido la misma cantidad de Objetivos de Misión Actual que el adversario al final de partida (1 Puntos de Objetivo, sólo si se ha cumplido al menos 1 Objetivo Clasificado).
- » Cumplir los Objetivos de Misión Actual (1 Punto de Objetivo por cada uno, hasta un máximo de 8 Puntos de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Ver Reglas Especiales del Escenario.

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

**Zona de Exclusión.** La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con los HVTs.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### OBJETIVOS CLASIFICADOS

Al comienzo de la partida, usando un solo Mazo Clasificado (Modo Estándar), roba tres cartas y colócalas al lado del área de juego. Estas tres cartas son los Objetivos de Misión Actual. Coloca el resto del Mazo junto a ellas, dejando espacio para una pila de descarte.

Al comienzo de la Fase Táctica del turno de cada jugador, ese jugador puede elegir y descartar una de las tres cartas de Objetivo de Misión Actual, colocarla en la pila de descarte y robar una carta del mazo.

Durante cada Turno de jugador, si se cumple un Objetivo de Misión Actual, el jugador que lo completó se queda con esa carta. Si ambos jugadores lograron el mismo Objetivo de Misión Actual en la misma orden, ambas Tropas contarán que lo han cumplido. Al final de ese Turno de jugador, roba nuevas cartas del mazo hasta que haya tres Objetivos de Misión Actuales.

Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes en un nuevo mazo. Cualquier Objetivo de Misión Actual que se compruebe "al final del juego" se puede conseguir al final de cualquier Turno de Jugador.

### MÚLTIPLES HVTs

Cada uno de los jugadores desplegará **tres** HVT aplicando las reglas convencionales de despliegue de los HVT.

Cada HVT podrá ser utilizado una única vez para completar un Objetivo Clasificado. Una vez se cumpla el Objetivo Clasificado sobre el HVT objetivo, la miniatura de HVT deberá ser retirada de la mesa de juego.

### SIN ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de Asegurar HVT no se puede utilizar para suplir el Objetivo Clasificado del jugador

### MODO EXTREMO

Este escenario puede jugarse en un modo de dificultad extrema. En este modo, los jugadores deberán utilizar el Mazo de Objetivos Clasificados en su versión extrema (la versión roja). Este Modo no es compatible con el Extra Doble Mazo.

### PLUVISELVA

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (Selvático) con Zona de Saturación y Terreno Dificil.

## TORRETA DEFENSIVA F-13

Cada jugador tiene una Torreta Defensiva F-13 que reaccionará a las Miniaturas del adversario. Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torreta Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue, empezando por el jugador que escogió Decidir el Despliegue.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse. Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Torreta Defensiva (Defensive Turret) o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

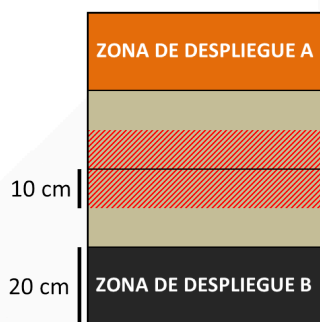
La Torreta Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

Cuando el Atributo de Estructura de la Torreta Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

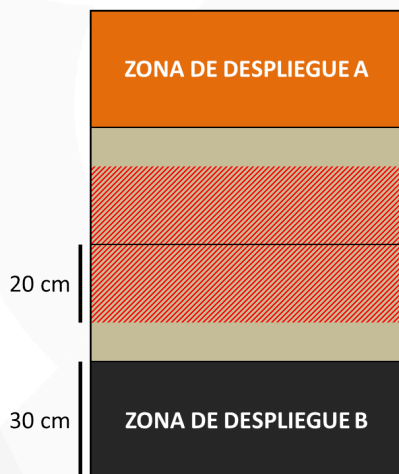
### TORRETA DEFENSIVA F-13

▶ ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	1	
▶ Equipo: Visor 360°					▶ Armamento: Fusil Combi				
▶ Habilidades Especiales: Reacción Total					▶ Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

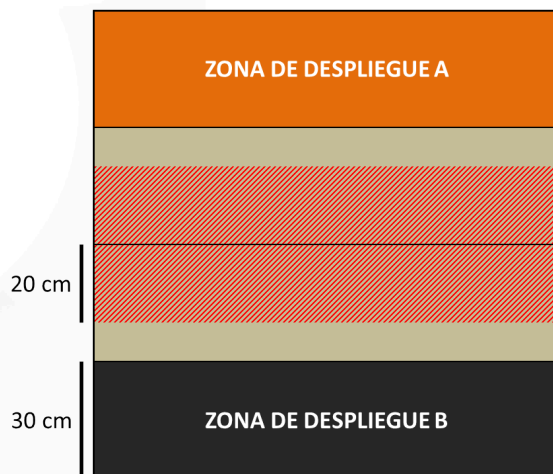
**150 P**  
60 cm x 80 cm




**200 P / 250 P**  
80 cm x 120 cm



**300 P / 400 P**  
120 cm x 120 cm



 Zona de Exclusión

## 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.

## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

### JUNGLA ESMERALDA

El área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa es una auténtica *jungla esmeralda*. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total)**, **Terreno (Selvático)**, o dispongan del Tipo de Tropa **Tropa de Élite**, obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de **MOV**.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad **Mover**.

### MANDO AVANTAJADO

En este escenario, el Teniente dispone de +1 Orden Especial del Teniente.

## RAVENEYE: BATERÍA DE BABOR

### PORT FIRE CONTROL MODULE:

CAPTURAR Y PROTEGER

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Tener Capturada la Baliza Enemiga al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Tener Capturada la Baliza Enemiga en la Zona de Despliegue propia al final de la partida (2 Punto de Objetivo).
- » Evitar que el enemigo tenga Capturada la Baliza propia al final de la partida (1 Puntos de Objetivo).

## CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

No se permite desplegar en contacto de Silueta con las Balizas.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### BALIZAS

Hay un total de 2 Balizas, correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas al límite de la Zona de Despliegue y en la línea central de la mesa. (ver plano).

Se considera que la Baliza Enemiga es aquella que se encuentra más próxima a la Zona de Despliegue enemiga.

Las Balizas se representan mediante un Token de Baliza (BEACON), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Tactical Beacons de Micro Art Studio, las Tracking Beacons de Warsenal o las Mark One Beacons de Customeeple).

### RECOGER BALIZA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

#### REQUISITOS

Para poder declarar esta Habilidad, la Tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

- ▶ En contacto de Silueta con una Tropa en estado Nulo que disponga de la Baliza Enemiga.
- ▶ En contacto de Silueta con una Tropa aliada que disponga de la Baliza Enemiga.
- ▶ En contacto de Silueta con la Baliza Enemiga siempre que no haya una Tropa enemiga también en contacto con ella.

#### EFECTOS

- ▶ Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa puede recoger la Baliza Enemiga en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
- ▶ Las Tropas deberán cumplir con las Reglas Comunes de Balizas.

## REGLAS COMUNES DE BALIZAS

» Una Tropa no puede llevar más de una Baliza. Como excepción, las Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden llevar hasta dos Balizas.

» Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con las Balizas.

» El Token de Baliza (BEACON) debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado Nulo.

## BALIZA ENEMIGA CAPTURADA

El jugador considerará la Baliza Enemiga como Capturada cuando éste es el único que posee una Tropa (como Miniatura, pero no como Marcador) en contacto de Silueta con ella. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con la Baliza. Las miniaturas en estado Nulo no cuentan.

## TROPAS ESPECIALISTAS


En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## SIN HVT

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

## CARTA INTELCOM (BASTIMENTO)

Los Objetivos Clasificados con el símbolo  conceden 1 Punto de Objetivo extra, sólo si el jugador dispone de un total de Puntos de Objetivo inferior a 10.

## 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.

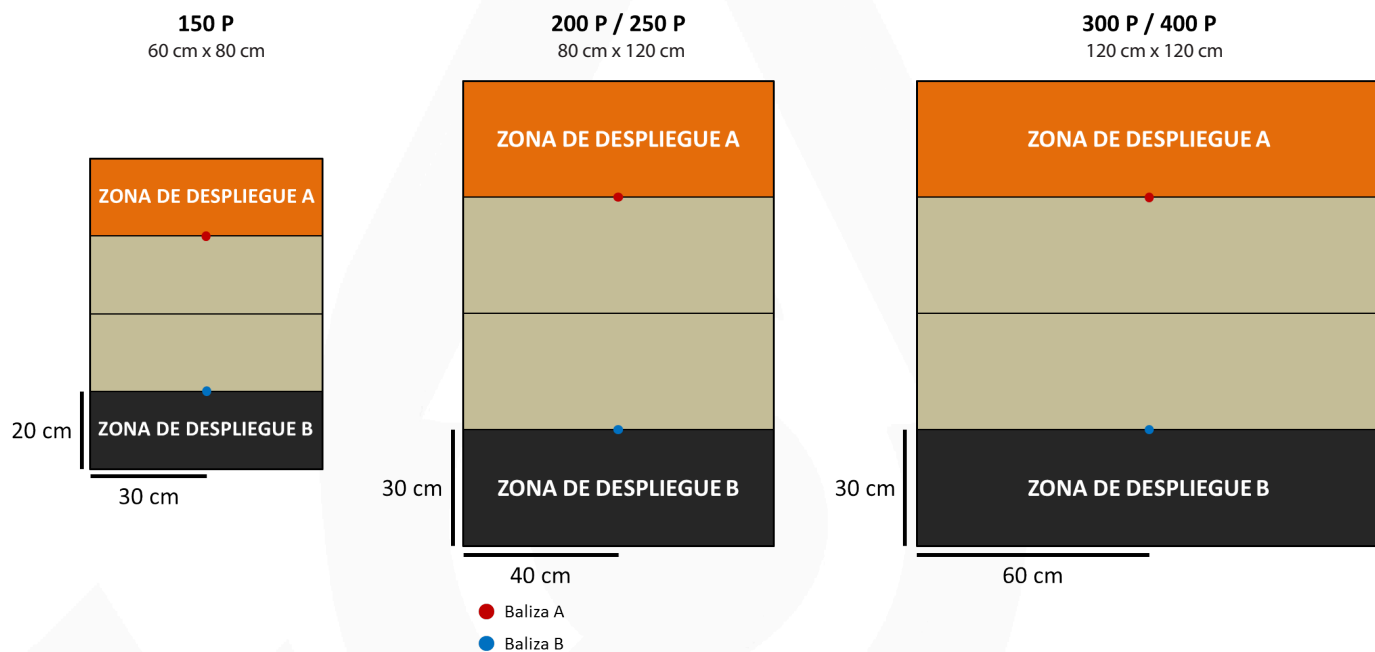
## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

### 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 Tírada.

### BRECHA EN EL CASCO

Una brecha en el casco ha producido una zona peligrosa que algunas tropas sabrán aprovechar en su propio beneficio. Todas aquellas Tropas que posean las Habilidades Especiales **Súper-Salto**, **Terreno (0-G)**, **Terreno (Total)** o **Trepar Plus** dispondrán de un **MOD +3** a sus Tíradas cuando declaren **Esquivar**.





## RAVENEYE, BATERÍA DE BABOR

### AMMUNITION AND SUPPLIES MODULE:

#### TIROTEO

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (Selvático) con Zona de Saturación y Terreno Difícil.

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar más Tropas Especialistas que el adversario (2 Punto de Objetivo).
- » Eliminar más Tenientes que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar más Puntos de Ejército que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Haber obtenido más armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 3 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### 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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

### SIN CUARTEL

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

### ZONA DESIGNADA DE ATERRIZAJE

Toda la mesa de juego se considera Zona Designada de Aterrizaje. Cualquier Tropa con la Habilidad Especial Salto de Combate obtiene un MOD de +3 a su Tirada de FIS para su despliegue. Cualquier otro MOD a esta Tirada derivado de cualquier otra regla se aplicará de la forma habitual.

Además, las Tropas con cualquier Habilidad Especial con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (DA) ignoran la prohibición de despliegue en el interior de la Zona de Despliegue enemiga.

### PANOPLIAS

Hay tres Panoplias situadas en la línea central de la mesa. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, y las otras dos a 20 cm de los bordes en escenarios de 300/ 400 puntos, a 10 cm en escenarios de 200/ 250 puntos y en el borde de la mesa en escenarios de 150 puntos (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Token de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Info Hubs de Micro Art Studio).

### USAR PANOPLIA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

### REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con una Panoplia.

### EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL podrá efectuar una Tirada en la Tabla de Panoplia, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Panoplia.
- Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Botín, o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
- Además, una Tropa que, en contacto de Silueta con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.
- Una Tropa podrá repetir su tirada en la en la Tabla de Panoplia si obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera.

## TABLA DE PANOPLIA

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lanzallamas Lig.	14	Arma CC Monofilo
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	TAG: Ataque CD (Shock) Otros Tipos de Tropa: Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil Francotirador MULTI
10	Arma CC EXP	18	TAG: Inmunidad (Total) Otros Tipos de Tropa: + 4 BLI
11	Lanza-Adhesivo (+1R)	19	Mimetismo (-6)
12	TAG: Inmunidad (AP) Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI	20	TAG: Ataque CD (+1 R) Otros Tipos de Tropa: Ametralladora (HMG)

## PLUVISELVA

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (Selvático) con Zona de Saturación y Terreno Difícil.

## TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## FIN DE MISIÓN

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

## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

### ARSENAL

En la zona de operaciones se encuentra un almacén de armamento y munición. En este escenario, los jugadores ignorarán la Propiedad **Desechable** de cualquiera de las armas y piezas de equipo de sus Tropas.

### MASTER BREACHER

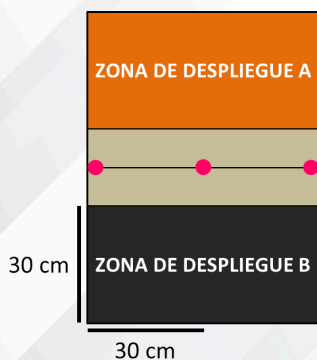
Un Master Breacher es un operativo experto en abrir accesos durante un abordaje espacial.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Master Breacher. 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 Master Breachers.

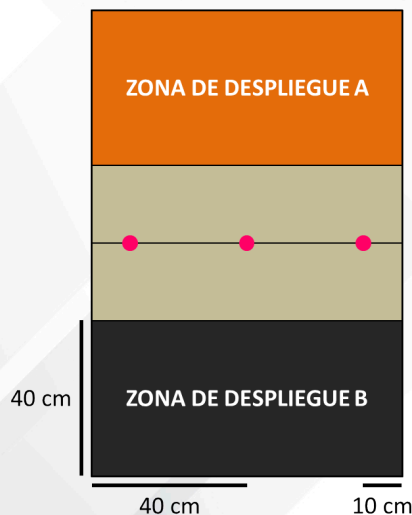
En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** y también de **Cargas-D**, aunque no estén listadas en su Perfil de Unidad.

El Master Breacher se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

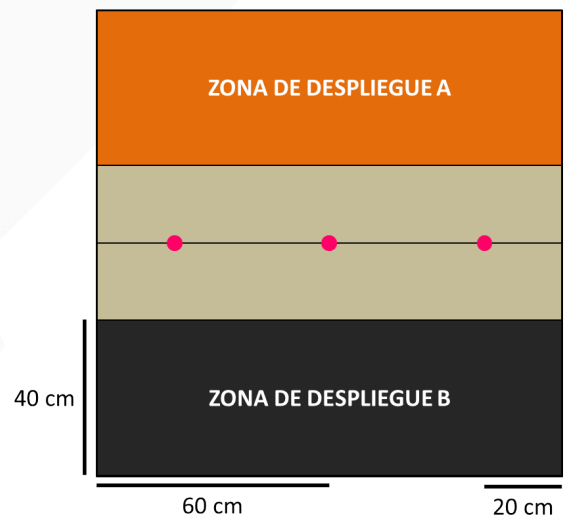
150 P  
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P  
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P  
120 cm x 120 cm



● Panoplia

# UNIDAD DE ESTUDIOS DE TERRAFORMACIÓN ALFUTNA

## GEOSCIENCE LECTURE HALL:

RESCATE

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por **cada** Civil en estado CivEvac al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Tener el mismo número de Civiles en estado CivEvac en la Zona Muerta propia que el adversario en la suya al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador dispone de al menos 1 Civil en dicho estado en la Zona Muerta).
- » Tener más Civiles en estado CivEvac en la Zona Muerta propia que el adversario en la suya al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Tener más Civiles en estado CivEvac en la Zona de Despliegue propia que el adversario en la suya al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

**Zona de Exclusión.** La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm en partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con un Civil.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### ZONAS MUERTAS

Hay un total de dos Zona Muertas en el campo de batalla. La Zona Muerta de cada mitad de la mesa es el área comprendida entre la Zona de Despliegue y la Zona de Exclusión (ver plano).

La Zona Muerta propia de cada jugador es aquella que se encuentra en la mitad de la mesa donde se halla su Zona de Despliegue.

### CIVILES

Hay un total de ocho Civiles, correspondiéndole cuatro a cada jugador.

Cada jugador situará a sus cuatro Civiles dentro de la Zona de Exclusión, con la peana en contacto con el límite de la Zona Muerta de la mitad de la mesa del adversario. 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 para partidas a 400/300 puntos.

Para partidas a 250/200 puntos estarán situados a lo largo de dicho límite a 10 cm y 30 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 10 cm y 30 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Para partidas a 150 puntos estarán situados a lo largo de dicho límite a 10 cm y 20 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 10 cm y 20 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Los Civiles 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 Sincronizar a sus propios Civiles.

En este escenario, cada Tropa Especialista puede disponer de hasta dos Civiles en estado CivEvac al mismo tiempo. Las demás Tropas capaces de declarar Sincronizar Civil no podrán disponer de más de un Civil en estado CivEvac.

Para representar a 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 Miniaturas especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval... Los jugadores también podrán emplear los Token de Jugador (PLAYER A y PLAYER B) para representar a sus respectivos Civiles.

## TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## 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.

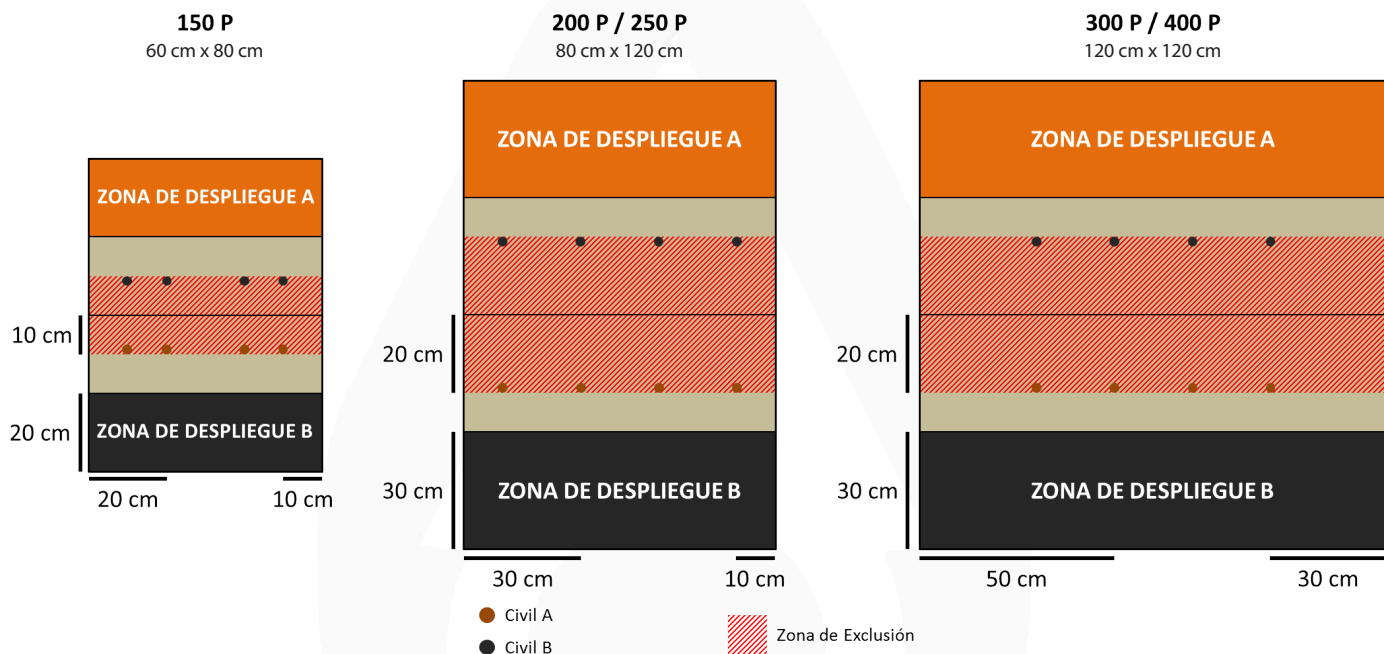
## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

### KEEP ON TRUKIN'

Ambos jugadores pueden alinear un Monstrucker sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de 10 Tropas del Grupo de Combate ni el de 15 Tropas de Lista de Ejército.

### REFUERZO ACORAZADO

En este escenario, independientemente de lo que indique su Perfil de Unidad, todos los TAG tienen un CAP fijo de 0.5 puntos.



## RAVENEYE. BATERÍA DE ESTRIBOR

### STARBOARD FIRE CONTROL MODULE:

LÍNEA DE FRENTE

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar el Sector más cercano a la Zona de Despliegue propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Dominar el Sector central al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Dominar el Sector más alejado de la Zona de Despliegue propia al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 4 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### SECTORES (ZO)

En partidas de 200 hasta 400 puntos, 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.

Para partidas a 150 puntos los Sectores serán de 10 cm de profundidad y del mismo ancho de la mesa. Dos están a 5 cm de la línea central de la mesa, una en cada lado, y la tercera ocupa la franja central de 10 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 Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens 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 Embrión Shasvastii.

### BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

### 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.

## ÁREA DE BAJA GRAVEDAD

La operación se desarrolla en el Complejo Orbital Raveneye, por lo que toda la mesa se considera área de baja gravedad. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Terreno (Total), Terreno (O-G) o Trepar Plus obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

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

## FIN DE MISIÓN

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

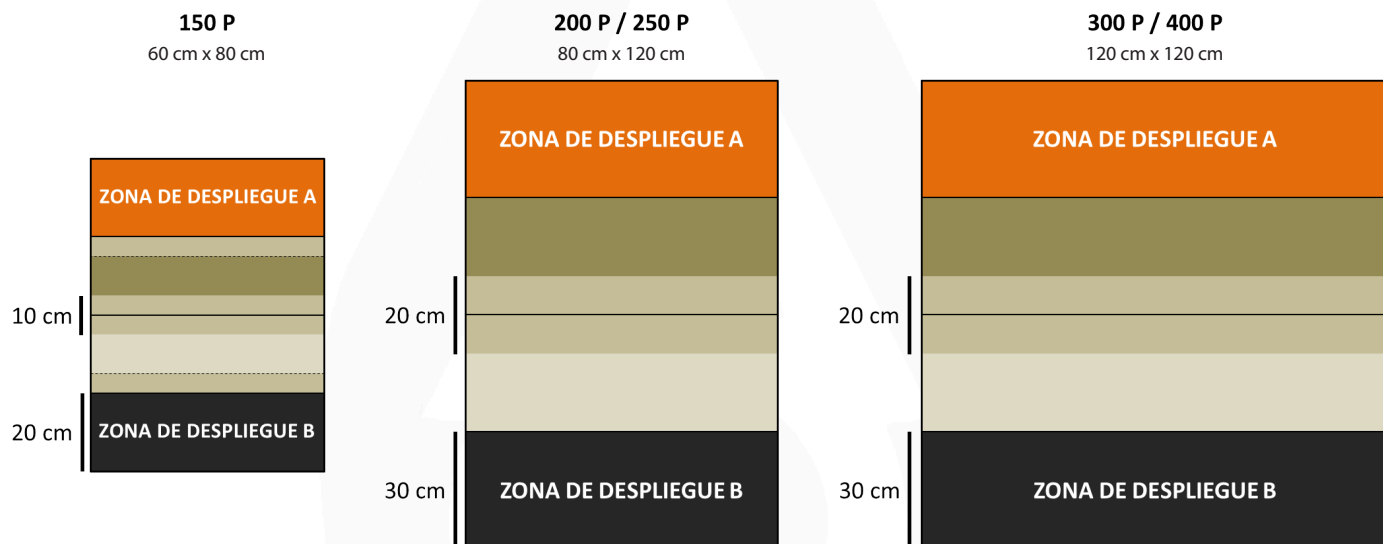
## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

### 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 Tírada.

### PITCH-BLACK

La zona de operaciones es extremadamente oscura, dificultando la adquisición de objetivos en ella. En este escenario, aquellas Tropas que dispongan de alguna de las Habilidades Especiales **Camuflaje**, **Mimetismo**, **Terreno (Total)**, **Terreno (O-G)**, dispondrán de un **MOD +3** a sus Tíradas cuando declaren **Esquivar**.



## GEKIDAN RESEARCH PARK

### YUKIMURA CENTER:

DESENMASCARAMIENTO

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar al Objetivo Designado enemigo, pero sólo si ha sido Revelado previamente (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar un Señuelo de Objetivo Designado enemigo, pero sólo si ha sido Revelado previamente (1 Punto de Objetivo cada Señuelo de Objetivo Designado).
- » Eliminar más Señuelos de Objetivo Designado que el adversario, pero sólo si han sido Revelados previamente (1 Punto de Objetivo).
- » Tener el mismo número de Consolas Activadas que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha Activado al menos 1 Consola como mínimo).
- » Tener más Consolas Activadas que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Lograr que el Objetivo Designado propio no haya sido Eliminado al final de la partida (2 Punto de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Sin Objetivos Clasificados.

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

**Zona de Exclusión.** La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con un HVT.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### SUBTERFUGIO

Cada uno de los jugadores desplegará **tres** HVT, aplicando las reglas convencionales, pero solo uno de ellos será el Objetivo Designado. Esta elección la realizará cada jugador durante la Fase de Despliegue, se considerará Información Privada y deberá anotarse para su posterior comprobación. El resto de HVT se consideran Señuelos de Objetivo Designado.

Todos los HVT disponen del Perfil de HVT (Civil Neutral) hasta que sean Revelados como Objetivo Designado, o como Señuelo de Objetivo Designado.

Un HVT pasa a disponer de Perfil de HVT (Objetivo Designado) al final de la Orden en la que ha sido Revelado como Objetivo Designado, o como Señuelo de Objetivo Designado.

### CONSOLAS

Hay un total de tres Consolas situadas en la línea central de la mesa, una de ellas en el centro de la mesa, y las otras dos a 30 cm de la Consola central (a 20 cm en partidas a 150 puntos); ver plano.

Las Consolas deben representarse con un Token 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).

### ACTIVAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque

#### REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropas Especialistas debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.

#### EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola ha sido Activada 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.
- ▶ Al Activar la Consola, el jugador podrá elegir a uno de los HVT enemigos y el adversario deberá Revelar si es el Objetivo Designado, o si es uno de los Señuelos de Objetivo Designado.
- ▶ Una vez Activada, una Consola no podrá ser Activada de nuevo para revelar a otro HVT.
- ▶ Un jugador puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYERA) y Jugador B (PLAYERB) para identificar una Consola Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

## TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## BONO DE HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar Consolas. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Consola.

## OBJETIVO DESIGNADO

En este escenario, una vez la Miniatura HVT del enemigo se revela como el auténtico Objetivo Designado o como Señuelo de Objetivo Designado, deja de ser clasificada como un Civil Neutral, considerándose una Tropa enemiga susceptible de recibir Ataques.

Los HVT revelados como Objetivo Designado o como Señuelos serán reactivos y hostiles, reaccionando como si fueran una Tropa enemiga.

### IMPORTANTE:

No se podrá Eliminar a una Miniatura HVT del enemigo hasta no saber si es el Objetivo Designado, o si es uno de los Señuelos de Objetivo Designado.

## 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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

## SIN MAZO CLASIFICADO

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

## 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.

## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

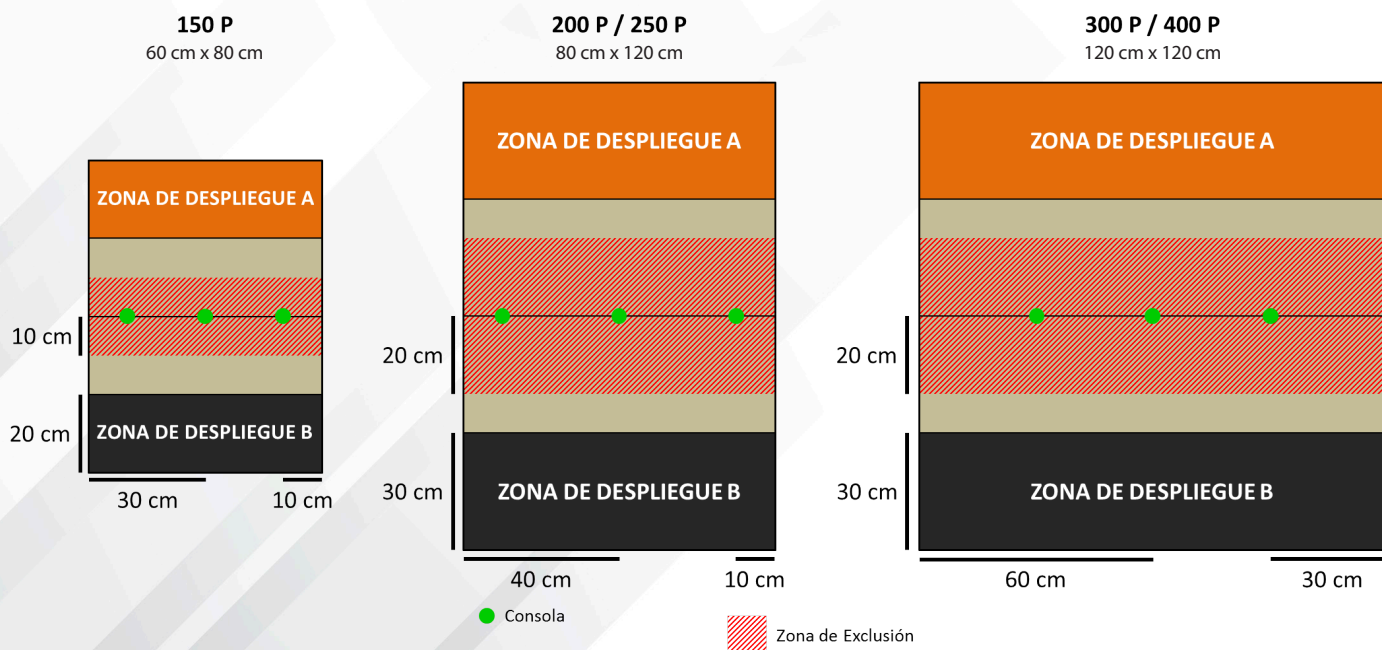
### JUNGLA ESMERALDA

El área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa es una auténtica *jungla esmeralda*. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total), Terreno (Selvático)**, o dispongan del Tipo de Tropa **Tropa de Élite**, obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad **Mover**.

### REFUERZO ACORAZADO

En este escenario, independientemente de lo que indique su Perfil de Unidad, todos los TAG tienen un CAP fijo de 0.5 puntos.





## XENDESTACIÓN DARPAN

### XENOFARM GAMMA:

ALTAMENTE CLASIFICADO

La operación se desarrolla en lo más profundo de Durgama, por lo que toda la mesa se considera Territorio Selvático. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Terreno (Total), Terreno (Selvático) o Tregar Plus obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber cumplido **más** Objetivos Clasificados que el adversario al final de partida (4 Puntos de Objetivo).
- » Haber cumplido **la misma cantidad** de Objetivos Clasificados que el adversario al final de partida (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha cumplido al menos 1 Objetivo Clasificado).
- » Cumplir los Objetivos Clasificados Principales (1 Punto de Objetivo por cada uno).

### OBJETIVOS SECUNDARIOS

- » Cada jugador dispone de 1 Objetivo Clasificado Secundario (2 Puntos de Objetivo).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### OBJETIVOS CLASIFICADOS PRINCIPALES

Los dos jugadores disponen de 4 Objetivos Clasificados Principales que son comunes para ambos y que, por tanto, se consideran Información Pública.

Para seleccionarlos, cada jugador barajará su Mazo Clasificado y retirará dos cartas que mostrará a su adversario. Esas cuatro cartas determinarán los Objetivos Clasificados Principales de ambos jugadores.

Los cuatro Objetivos Clasificados Principales deben ser distintos entre sí y no pueden estar repetidos. Por tanto, si al mostrar la carta, ésta coincide con alguna de las ya expuestas, se descartará y el jugador deberá coger una nueva carta, hasta que dispongan de cuatro Objetivos Clasificados Principales diferentes.

### OBJETIVO CLASIFICADO SECUNDARIO

Tras haber seleccionado los Objetivos Clasificados Principales los jugadores escogerán su Objetivo Clasificado Secundario. Cada jugador cogerá dos cartas de su Mazo Clasificado, pudiendo descartar una de ellas, la que contenga el objetivo que no le interese.

El Objetivo Clasificado Secundario debe ser distinto a los Objetivos Clasificados Principales. Por tanto, el jugador descartará cualquier carta que repita a un Objetivo Clasificado Principal cogiendo una nueva carta hasta dispone de dos opciones distintas para seleccionar su Objetivo Clasificado Secundario.

El Objetivo Clasificado Secundario se considera Información Privada.

### ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de Asegurar HVT sólo sirve para suplir el Objetivo Clasificado Secundario del jugador.

### TORRETA DEFENSIVA F-13

Cada jugador tiene una Torreta Defensiva F-13 que reaccionará a las Miniaturas del adversario. Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torreta Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue, empezando por el jugador que escogió Decidir el Despliegue.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse. Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Torreta Defensiva (Defensive Turret) o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torreta Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

Cuando el Atributo de Estructura de la Torreta Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

## TORRETA DEFENSIVA F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	1	
► Equipo: Visor 360°					► Armamento: Fusil Combi				
► Habilidades Especiales: Reacción Total					► Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

## MODO DIFÍCIL

Este escenario puede jugarse en un modo de mayor dificultad. En este modo, el jugador no tiene opción de escoger su Objetivo Clasificado Secundario.

Por tanto, en Modo Difícil, cada jugador sólo podrá coger una carta para saber cuál es su Objetivo Clasificado Secundario, que también debe ser distinto a los Objetivos Clasificados Principales.

## MODO EXTREMO

Este escenario puede jugarse en un modo de dificultad extrema. En este modo, los jugadores deberán utilizar el Mazo de Objetivos Clasificados en su versión extrema.

Este modo no es compatible con el Extra Doble Mazo.

## TERRITORIO SELVÁTICO

La operación se desarrolla en lo más profundo de Durgama, por lo que toda la mesa se considera Territorio Selvático. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Terreno (Total), Terreno (Selvático) o Trepar Plus obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

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

## 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.

## REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

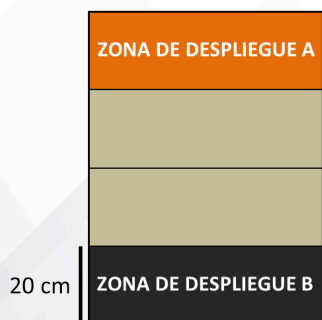
### ACCESO SEGURO

Las rutas de aproximación a la zona de operaciones están libres de peligro. En este escenario, las *Zonas de Despliegue* aplican un MOD de +10 cm de profundidad.

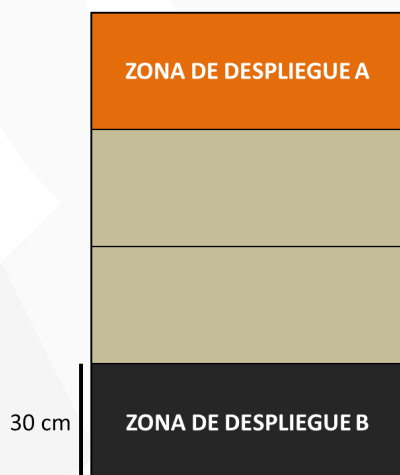
### MANDO AVANTAJADO

En este escenario, el Teniente dispone de +1 Orden Especial del Teniente.

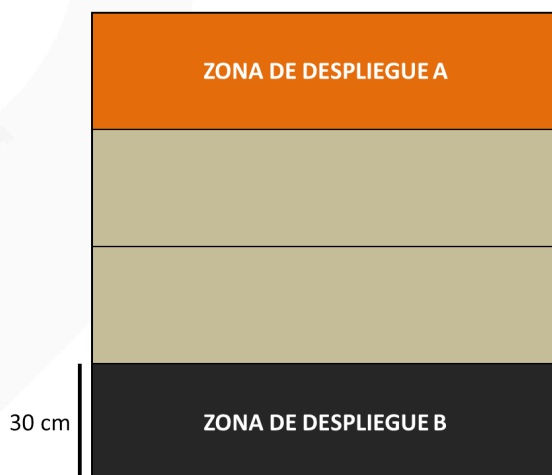
150 P  
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P  
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P  
120 cm x 120 cm



## CENTRO DE INVESTIGACIÓN ZEBU

### SYMBIOSAMPLES STORAGE AREA:

*SUPREMACÍA*

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar más Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Hackear una Consola (1 Punto de Objetivo por cada Consola Hackeada, hasta un máximo de 3 Puntos de Objetivo).

### CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

## FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### 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 Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens 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 Embrión Shasvastii.

### BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

### TORRETA DEFENSIVA F-13

Cada jugador tiene una Torre Defensiva F-13 que reaccionará a las Miniaturas del adversario. Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torre Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue, empezando por el jugador que escogió Decidir el Despliegue.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse. Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Torre Defensiva (Defensive Turret) o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

## TORRETA DEFENSIVA F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	1	
► Equipo: Visor 360°					► Armamento: Fusil Combi				
► Habilidades Especiales: Reacción Total					► Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

## CONSOLAS

Hay un total de 4 Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante.

Cada Consola deberá representarse con un Token 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).

### HACKEAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque.

#### REQUISITOS

- Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Consola.

#### EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola ha sido Hackeada 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 Hackear una Consola que haya sido Hackeada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En tal caso, ambos jugadores contabilizarán dicha Consola.
- Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Consola hackeada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

## TROPAS ESPECIALISTAS


En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

## BONO DE HACKER


Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para poder hackear una Consola. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al hackear una Consola.

## CARTA INTELKOM (BASTIMENTO)

Los Objetivos Clasificados con el símbolo  conceden 1 Punto de Objetivo extra, sólo si el jugador dispone de un total de Puntos de Objetivo inferior a 10.

## 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  la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.



# REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

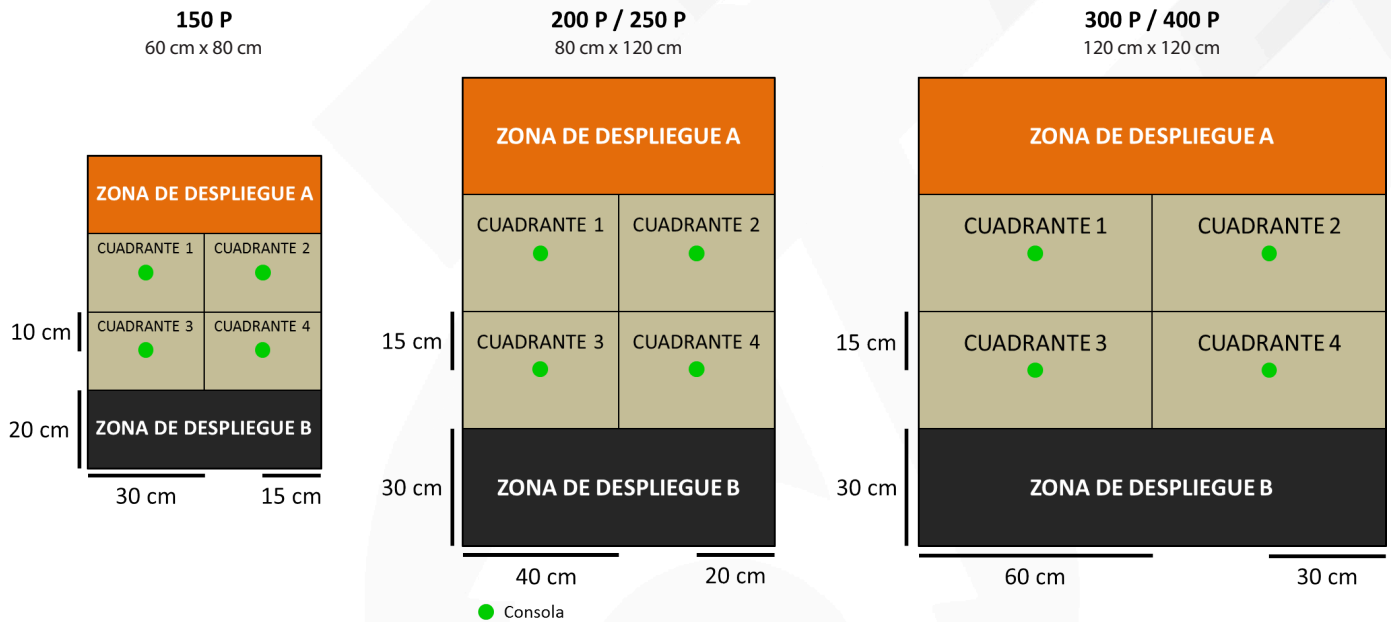
## APOYO ASEGURADO

Unas líneas de comunicación y suministros reforzadas permiten un mayor acceso a recursos y material. En este escenario, ambos jugadores obtendrán un **Bono de +1 punto al CAP disponible**.

## SIMBIOCORAZA

Un simbiote fugado se te ha pegado al cuerpo, ¡y no hay manera de sacárselo de encima! Antes de comenzar cada Ronda de Juego, los jugadores realizarán una Tírada de Salvación de PB contra Daño 12 por cada Tropa cuyo Perfil de Unidad disponga de Atributo **Heridas**, con un valor **inferior a 2**. En caso de fallar la Tírada dicha Tropa se considera infectada, aplicando un MOD de **FIS -1** y un MOD de **BLI +2** hasta el final de la partida, y sin necesidad de volver a realizar la Tírada de Salvación.

Los jugadores pueden emplear Tokens de Jugador A o B para señalar a las Tropas afectadas.



DURGAMATAKEOVER.WARCONSOLE.COM



INFINITYTHEGAME.COM

STORE.CORVUSBELLI.COM



OnTableTop

ONTABLETOP.COM

STORE.ONTABLETOP.COM

[www.infinitytheuniverse.com](http://www.infinitytheuniverse.com)