

INFINITY
CODE ONE

**DIRE
FOES**

RETALIATION

DIRE FOES MISSION PACK ALPHA



RETALIATION

DIRE FOES MISSION PACK ALPHA

REENCUENTRO

–Me alegro de verle de nuevo, Agente Mehmüt.

–Ha hecho un largo e incómodo camino para visitar a un paria, embajador.

–¿Paria? Es usted un valioso agente destinado en un emplazamiento sensible, donde sus dotes pueden marcar la diferencia.

–Dudo que nadie en el Alto Mando me considere un agente de alto valor tras aquella operación en Paradiso de la que no estoy autorizado a hablar.

–Muy al contrario, aunque el objetivo inicial de la operación no se lograra, los beneficios indirectos han resultado ser de gran relevancia. El interrogatorio de los prisioneros capturados durante aquel ataque permitió que el EstadoImperio no se viera involucrado en el Incidente de Spandau Beta, salvando así las vidas de importantes miembros del Partido y obteniendo prestigio internacional por haber advertido de ello. Además, ahora sabemos que, si usted no hubiera obligado al enemigo a dividir sus fuerzas para perseguirlo, el asalto enemigo habría tenido éxito y nada de aquello hubiera sido posible.

–Me gustaría crearle, señor embajador. Pero aquí me encuentro, en medio de ninguna parte y sin perspectivas de futuro.

–Oh, no se crea, agente Mehmüt. Tengo un especial interés en usted. Estoy convencido que sus servicios podrán serme de gran utilidad tanto en el futuro como ahora mismo. Le agradecería que me escoltara durante mi visita a las instalaciones Lándòng...

Fragmento de la conversación entre un embajador del EstadoImperio de identidad desconocida y el Agente Imperial Adil Mehmüt de la División Especial. Base Avanzada Gāofēng. Zona Limítrofe de Huangdi.

REPRESALIA

El EstadoImperio tiene tan buena memoria como poca capacidad para el perdón. De ahí que no desperdiciara la menor oportunidad para cobrarse venganza por el apoyo panoceánico a los insurrectos japoneses durante el Alzamiento. De tal manera, cuando Yǎnjīng, su servicio de inteligencia, se enteró de que la corporación panoceánica Minescorp iba a hacer pruebas de campo de una tecnología innovadora y revolucionaria de detección de Nessium, un neomaterial de alto valor, Yu Jing vio su oportunidad de cobrarse su justa venganza.

Con celeridad y eficiencia, un equipo de operaciones encubiertas del Ejército del Estandarte Blanco, la fuerza planetaria Yu Jing en Svalarheima, lanzó un ataque sobre las instalaciones que Minescorp y se hizo con una copia de dicha tecnología. Aunque el objetivo no se cumplió por completo, pues no lograron destruir los datos de desarrollo de dicha tecnología, privando de ella a Minescorp, ese ataque se vio como un ataque directo a la soberanía panoceánica. Con lo que la rueda del rencor siguió girando.

La visita de un embajador Yu Jing a Odineheim, la capital planetaria de Svalarheima, abrió una ventana de oportunidad para que la WinterFor, la fuerza planetaria panoceánica, se hiciera con un objetivo de alto valor. Aunque Odineheim se considera una ciudad neutral, en la práctica, rodeada como está por fuerzas de la WinterFor y situada en pleno territorio panoceánico, nadie la considera como tal. Con tal motivo, una operación de captura y extracción en Odineheim no resultaría diplomáticamente aceptable. No obstante, "Trabalenguas" –nombre en código para la Oficina de Análisis de Comunicaciones, dedicada al criptoanálisis, del servicio de inteligencia panoceánico– interceptó una serie de mensajes acerca del itinerario del embajador. Este diplomático había programado una visita a las instalaciones Lándòng, un aparentemente anodino centro de investigación medioambiental ubicado más allá de las Zonas Limitrofes, en las planicies vacías del interior de Huangdi. Un lugar imposible de alcanzar sin ser descubierto... Imposible, a menos que dispongas en tu equipo de un rastreador y Troll-Hunter como Gunnar Lundmark que podrá infiltrar y exfiltrar a un equipo de captura por rutas desconocidas para el propio servicio cartográfico Yu Jing. Claro que esto es más sencillo de decir que de hacer. Este misterioso embajador ha reclutado como escolta personal al Agente Imperial Adil Mehmüt, un operativo extraordinario con un interés especial en mantener al diplomático a salvo. ¿Quién sabe? Puede que el martillo de Gunnar haya encontrado el yunque que es incapaz de quebrar.

EMBAJADOR YU JING

En el EstadoImperio Yu Jing, la figura del embajador trasciende y no está necesariamente ligada al cuerpo diplomático. Aunque tradicionalmente vinculado a funciones relacionadas con los Asuntos Exteriores, en Yu Jing el papel de un embajador va más allá, convirtiéndose en la representación y encarnación del Partido y del propio EstadoImperio. Un embajador estadoimperial puede intervenir en negociaciones y transacciones comerciales privadas, así como en acuerdos financieros corporativos, pero también en reuniones interministeriales, gabinetes de crisis y consejos de seguridad. No obstante, poco importa la situación, allí donde un embajador Yu Jing aparezca siempre será para asegurarse de que se respetan los intereses del EstadoImperio, o de que todos los presentes sepan cuál

es la postura y la intención del Partido en el asunto a tratar, aunque siempre a través de veladas insinuaciones y frases inconclusas. Involucrados en todo tipo de maniobras e intrigas tanto político-económicas como militares, los embajadores no suelen dar su nombre, identificándose únicamente mediante su cargo. El anonimato parece ser un rasgo relevante para sus propósitos –todos ellos suelen llevar discretos implantes subdermales de anulación de sistemas de reconocimiento facial– y que facilita la negación plausible de su intervención o implicación en el caso, si éste llegara a verse comprometido. Velado por el misterio, la indefinición de este cargo no se limita a la identidad de quienes lo llevan. Como representantes de Yu Jing, la escala jerárquica de estos altos funcionarios resulta un tanto nebulosa y puede variar de uno a otro, sin embargo, si hay algo que no varía nunca es que un embajador de Yu Jing será siempre la persona más importante y con más poder –y, por tanto, la más peligrosa– de la sala.

AGENTE IMPERIAL ADIL MEHMUT, DIVISIÓN ESPECIAL

Adil Mehmud lo perdió todo en la guerra, su familia, sus amigos, su hogar, incluso su ciudad, todos desaparecidos durante la pérdida de la ciudad de Yufan, en la Primera Ofensiva de Paradiso. En aquel que fue su momento de mayor fragilidad, el Servicio Imperial lo acogió en su seno y le brindó un nuevo hogar, unos nuevos amigos y un propósito en la vida: defender a Yu Jing y al imperio de la Ley. Para alguien como él, perteneciente a la etnia uigur, a una minoría políticamente sospechosa, que tiene que luchar constantemente por demostrar su lealtad al EstadoImperio, ese gesto resultaba el doble de valioso y una deuda que saldar de por vida. De tal manera que se consagró en cuerpo y alma al Servicio Imperial, decidido a seguir los pasos de su padre, un agente imperial que se sacrificó para que él y otros muchos pudieran huir de la furia Morat.

No fue fácil, ni mucho menos, el Servicio es riguroso, los candidatos muchos y las pruebas severas. Además, Adil tenía una desventaja, durante la evacuación de Yufan no sólo había resultado herido en el brazo izquierdo, sino que fue uno de los muchos afectados por un virus Shasvastii que hace que su cuerpo rechace los tratamientos regenerativos estándar. A consecuencia de ello, sufre un trastorno psicomotriz que afecta a su brazo izquierdo y le causa gran dolor si no se inyecta una medicación especial cada cierto tiempo. Esto hubiera supuesto su descalificación para los puestos más altos del Servicio Imperial, pero Adil se consagró al estudio de las artes marciales como una manera de imponer su voluntad sobre su cuerpo. Para ello, se formó con los maestros del Bajiquang, también conocido como el “estilo de los guardaespaldas”, por haber sido el arte marcial practicado por los guardaespaldas del último emperador de China, además de Mao Zedong y otros grandes miembros del Partido Comunista Chino. Todo aquel que aspire a un puesto junto al Emperador del EstadoImperio ha de estudiar con los maestros de Bajiquang, que no sólo pondrán a prueba su cuerpo, sus habilidades y su voluntad, sino también su compromiso tanto con Yu Jing como con el Emperador. Sin la aprobación de estos maestros, ningún aspirante a agente imperial puede ascender más allá de ciertos rangos. Los maestros se quedaron impresionados con la determinación de Adil, y su afán por convertirse en la mejor versión de sí mismo que fuera

posible, sin importarle tener que sacrificarse si fuera necesario para proteger a su nación.

Gracias al visto bueno de estos maestros, Adil pudo seguir con su carrera hacia los puestos más altos del Servicio Imperial, una carrera que parecía meteórica en sus inicios. Tras terminar sus estudios de Derecho, con una especialización en Criminalística Internacional, comenzó sus prácticas de campo uniéndose a la *task force* creada para acabar con la Fraternidad del Humo Blanco, una Triada que había excedido los términos aceptables para el Servicio Imperial y que se estaba convirtiendo en una de las grandes fuerzas de Submundo en el planeta Shentang. El papel de Adil en la desarticulación de esta Triada fue decisivo, tanto en Análisis y Planificación como en operaciones sobre el terreno, donde demostró cuánta razón había tenido sus maestros de Bajiquang en sus informes sobre él. Adil se infiltró en la Fraternidad para obtener información de primera mano de sus operaciones y, cuando una filtración reveló su tapadera, protagonizó una espectacular huida por los tejados del distrito de los farolillos rojos de la ciudad de Wàn Hóu, dejando tras de sí cuatro sicarios muertos.

Tras esa operación, Adil recibió un ascenso y fue transferido a Borde de la Humanidad, donde se integraría en una unidad antipiratería destinada en la estación orbital Hua Ling. Allí formó parte de un operativo internacional que tenía como objetivo desarticular una red de tráfico de personas que los Desolladores de Korichar Bujir, una banda Yuan Yuan, había montado desde una base oculta en el cinturón de asteroides. Adil trabajó estrechamente con un equipo de Jenízaros Hortlak del SB, el Soruşturma Bölümü o Departamento de Investigaciones del Cuerpo de Jenízaros. El Servicio Imperial consideró que, como uigur de religión musulmana, sabría entenderse con los agentes haqqislamitas, y así fue, facilitando una cooperación plenamente efectiva. Sin embargo, su mayor logro fue reclutar a un Yuan Yuan particularmente obeso que les brindó información relevante que conduciría a un asalto especialmente violento a la base asteroidal de estos piratas. Esta operación propiciaría el desmantelamiento de la red organizada por Korichar Bujir y la completa erradicación de su sanguinaria banda.

Al término de esa operación, Adil sería destinado a una unidad de contraespionaje que tenía como sede la estación orbital Hua Ling. Allí lidiaría tanto con redes de inteligencia de otras potencias como con el entramado de espías industriales y robatalentos de las corporaciones que florecen en ese sistema. Su trabajo en esta unidad llamaría la atención de algunos funcionarios de alto rango del Partido, por lo que sería destinado a la División Especial, cuyas operaciones están sometidas todas a la Ley de Secretos Oficiales y tienen sellos de “Clasificado”, “Alto Secreto” y otros que se pueden resumir en “La lectura de este documento sin la autorización correspondiente está penada con la muerte”. Por tal motivo, es poco lo que se sabe de la naturaleza de su trabajo para la División, aunque hay informes que lo sitúan como escolta y factótum de algún embajador Yu Jing, así como de un papel relevante en la captura de las estaciones orbitales niponas en el Sistema Solar durante el denominado Alzamiento japonés. Recientemente, Adil, ha sido destinado como oficial adjunto al Ejército del Estandarte Blanco, acompañando a unidades de esta fuerza planetaria tanto en operaciones en la frontera de Huangdi como en su despliegue en la defensa de Helmheim, en Concilium Prima. Se cree

que este nuevo destino puede deberse al creciente valor estratégico que está adquiriendo Svalarheima en el ámbito político-económico de la Esfera Humana. O puede que sea una excusa para desplegar un agente altamente preparado en el patio trasero de O-12. Sea como fuere, Adil se encuentra en una posición en la que el Servicio Imperial le va a exigir lo mejor de sí mismo porque sabe que un hombre de ideales férreos como él lo dará todo por el EstadoImperio y por la agencia que le devolvió el sentido a su vida.

TROLL-HUNTER GUNNAR LUNDMARK

“Óðinn á yðr allá!” (¡Todos pertenecéis a Odín!). Antiguo grito de guerra vikingo usado con frecuencia por Gunnar Lundmark.

Alcemos una jarra por Gunnar Lundmark. ¡Siempre habrá un sitio para él en la cantina de la base de Nykåfjord, y seguro que un asiento junto al fuego en el mismísimo Valhalla! ¡Pero que las valquirias tarden en venir a buscarlo! ¡Ésta es su historia para el que quiera escucharla! Vástago de dos miembros del grupo ultranacionalista NKAH, los Nordiske Krigere av Heimdall, Gunnar creció oyendo las grandes gestas de la mitología nórdica, así como el discurso de odio hacia el invasor Yu Jing característico de esos radicales. Todo ello mientras se movía con sus padres de un campamento a otro, aprendiendo las técnicas de supervivencia y combate que algún serían necesarias para expulsar al EstadoImperio de Svalarheima. Gunnar era un auténtico creyente, uno de esos neovikingos sedientos de sangre extranjera que sólo el NKAH es capaz de forjar, una promesa entre los miembros de su comunidad. Hasta que, durante una incursión sobre un puesto avanzado de investigación científica de Yu Jing, Gunnar se negó a matar a una científica desarmada. Su código vikingo no se lo permitía. No tenía reparo en matar a nadie, ni hombre ni mujer, que fuera militar o estuviera armado, pero ahí ponía su límite. No importaba que fuera una invasora, él era un guerrero, no un asesino. Sin embargo, su gesto sirvió de poco, sus compañeros lo agarraron y le obligaron a ser testigo de cómo acribillaban a aquella pobre científica. Juzgado como indigno por sus pares, fue expulsado de su comunidad y marcado en la mejilla con la runa Kaun que lo identificaba como traidor. Aunque grabada a fuego, la marca incorporaba un nanovirus que rechazaba cualquier tratamiento regenerativo, lo que hacía virtualmente indeleble. La runa señalaba su traición para que cualquier grupo del NKAH con el que se cruzara supiera que era un exiliado, dándoles derecho a apalazarlo hasta la muerte, si así lo quisieran.

Tras ver cómo su mundo se desmoronaba a su alrededor, Gunnar se refugió en la bebida, rebotando de un trabajo a otro, minero en Kaldstrøm, arponero en un rompehielos y finalmente guía de expediciones en los territorios fronterizos de Trollhättan. Esto le llevaría a recalar aquí, en Nykåfjord, esta base del Aparato Militar Panoceánico perdida entre los hielos, y hogar de Troll-hunters, nombre que recibimos los cabezotas aquí destinados. Puede que seamos tropas regulares asignados a tareas de patrulla para evitar incursiones Yu Jing, pero nos llamamos así porque damos caza a todo tipo de monstruos, desde gorilas Bái Fà a Lobos Azules. Y está claro que somos el tipo de destacamento que podría interesarse por los talentos de un hombre como Gunnar. Para nosotros, la marca de indigno es un valor positivo, nadie quiere a un fanático entre sus filas, y menos de ese grupo de racistas y asesinos perturbados que, por mucho que apoyen la causa panoceánica, no hacen más que causarnos problemas a los profesionales de verdad. Así que cualquiera que haya sido expulsado de ese grupo es alguien a tener en cuenta aquí, en Nykåfjord.

De este modo fue cómo se le abrió a Gunnar el camino de la redención, para dejar de ser un despojo humano y volver a convertirse en el guerrero vikingo de antaño. Una senda de honor en la que se reafirmó la primera vez que hundió su martillo en la cabeza de un Lobo Azul. La primera vez de muchas, en un camino en el que lava su honor día tras día con la sangre de los verdaderos enemigos de nuestra patria. Aunque todos sabemos que, en lo básico, Gunnar ha cambiado poco, todavía sigue bebiendo demasiado, peleándose demasiado y arriesgándose demasiado, como cualquier buen guerrero vikingo que se precie.

Pero hoy no alzamos nuestras jarras por el guerrero, sino que en verdad las alzamos por el compañero, por ese hermano que ha salido tantas y tantas veces al rescate de una patrulla perdida en medio de la gran nada blanca de una terrible tormenta Fimbul capaz de arrancarle el alma de los huesos a cualquiera... a cualquiera excepto a Gunnar, ¡porque su alma ya pertenece a Odín y al Valhalla!

*Brindis oído en la cantina de la base de Nykåfjord.
Territorios fronterizos de Trollhättan. Svalarheima.*



RETALIATION

PANOCEANÍA SABE QUE UNA POTENCIA NO SE MANTIENE EN LA CIMA PERMITIENDO QUE CUALQUIER ATAQUE CONTRA ELLA QUEDE IMPUNE. ASÍ QUE, TRAS LOS INCIDENTES EN KALDSTRØM, UN REPRESENTANTE DEL CUERPO DIPLOMÁTICO YU JING DE VISITA EN HUANGDI SERÁ EL OBJETIVO DE UN EQUIPO GUIADO POR EL TROLL-HUNTER GUNNAR LUNDMARK. CLARO QUE, CON EL AGENTE IMPERIAL ADIL MEHMUT DE LA DIVISIÓN ESPECIAL COMO ESCOLTA, NO SERÁ TAREA FÁCIL. EN LAS HELADAS PLANICIES DE SVALARHEIMA, PANOCEANÍA Y YU JING LUCHAN POR LA PRIMACÍA. UN ENFRENTAMIENTO EN EL QUE OBJETIVOS DE ALTO VALOR COMO UN EMBAJADOR YU JING SE CONVIERTEN EN UN PREMIO MUY DESEABLE.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

PARTIDA A 15 PTOS.	PARTIDA A 25 PTOS.	PARTIDA A 30 PTOS.	PUNTOS DE OBJETIVO
SI HAN SOBREVIVIDO ENTRE 4 Y 7.5 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO ENTRE 7 Y 12.5 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO ENTRE 7.5 Y 15 PUNTOS DE VICTORIA.	1 PUNTO DE OBJETIVO.
SI HAN SOBREVIVIDO MÁS DE 8 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO MÁS DE 13 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO MÁS DE 15.5 PUNTOS DE VICTORIA.	2 PUNTOS DE OBJETIVO.
ELIMINAR MÁS PUNTOS DE EJÉRCITO ENEMIGOS QUE EL ADVERSARIO.			3 PUNTOS DE OBJETIVO.
AMENAZAR AL EMBAJADOR AL FINAL DE LA PARTIDA.			2 PUNTOS DE OBJETIVO.
CONTROLAR AL EMBAJADOR AL FINAL DE LA PARTIDA.			4 PUNTOS DE OBJETIVO.
ASEGURAR AL EMBAJADOR AL FINAL DE LA PARTIDA.			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	15	3	60 CM X 80 CM	20 CM X 60 CM
B	15	3		
A	25	5	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM
B	25	5		
A	30	6	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM
B	30	6		

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA DE EXCLUSIÓN

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm (10 cm en partidas de 15 puntos) a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite el uso de Habilidades Especiales del tipo *Despliegue Aerotransportado (AD)*, *Despliegue Avanzado* ni *Infiltración* para desplegar en su interior.

ELIMINACIÓN

Una Tropa se considera *Eliminada* por el adversario cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la misión.

Al final de la partida, todas aquellas Tropas que no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, sea como figura o Marcador, se considerarán *Eliminadas* por el enemigo.

EMBAJADOR

El *Embajador* debe desplegarse en el centro de la mesa (ver mapa).

El *Embajador* es una *Miniatura Neutral* y no puede ser activado ni movido por ninguno de los jugadores.

Para representar al *Embajador* se puede emplear la figura del Embajador Yu Jing del Mission Pack Alpha: Retaliation.

CONTROLAR AL EMBAJADOR

El *Embajador* se considera *Controlado* por un jugador cuando éste es el único que posee una Tropa (como Miniatura no como Marcador) en contacto de *Silueta* con él. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con el *Embajador*. Las Miniaturas en estado *Nulo* no cuentan.

AMENAZAR AL EMBAJADOR

Se considera que un jugador *Amenaza* al *Embajador* cuando dispone de una Tropa (como Miniatura, pero no como Marcador) en un estado no *Nulo* en su *Zona de Control*.

Este Objetivo **no** se contabiliza si el jugador ya tiene al *Embajador Controlado* con una Tropa propia.

ASEGURAR AL EMBAJADOR

Se considera que un jugador ha *Asegurado* al *Embajador* cuando ya lo tiene *Controlado* y ninguna Tropa enemiga lo *Amenaza*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador comienza su Turno con todas las Tropas de su *Lista de Ejército* en estado *Nulo*, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

MODO NARRATIVO

Este escenario está descrito de manera genérica, pero se puede jugar un Modo Narrativo que refleja algunos eventos de la historia actual del universo Infinity.

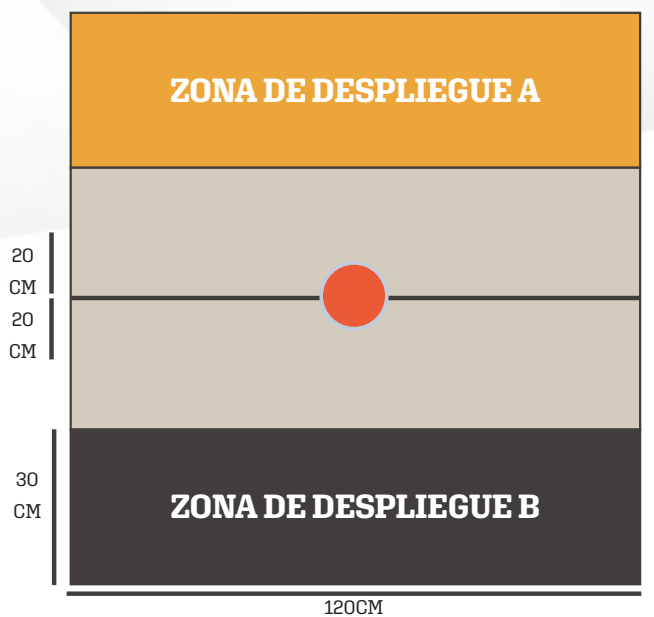
REGLAS ESPECIALES DE MODO NARRATIVO

Bando A. En el Modo Narrativo, el Bando A será siempre un ejército de Yu Jing. El jugador Yu Jing puede alinear al Agente Imperial Adil Mehmud sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas por Grupo de Combate.

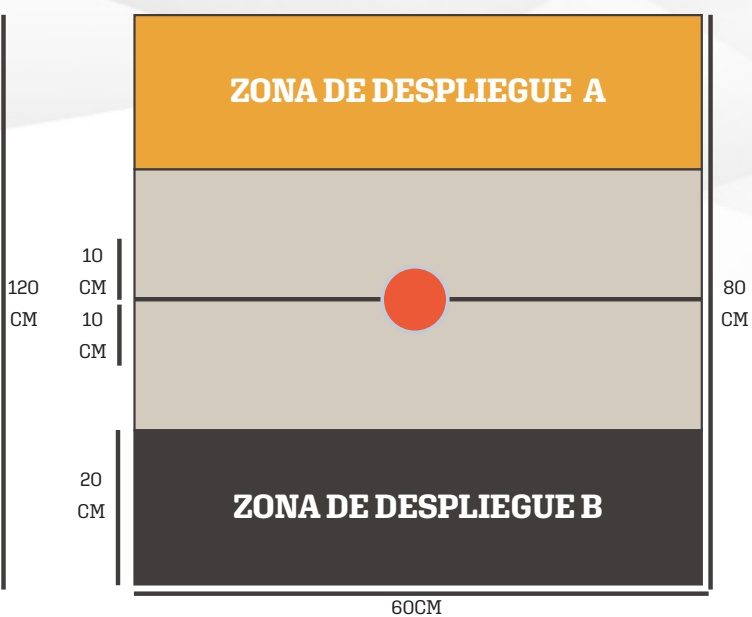
Bando B. En el Modo Narrativo, el Bando B será siempre un ejército de PanOceania. El jugador panoceánico puede alinear al Troll-hunter Gunnar Lundmark sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas por Grupo de Combate.



ESCENARIO A 30 PUNTOS



ESCENARIO A 15 PUNTOS



ESCENARIO A 25 PUNTOS

 **EMBAJADOR**

