

INFINITY
CODE ONE

**DIRE
FOES**

OBSIDIAN HEAD

DIRE FOES MISSION PACK DELTA



OBSIDIAN HEAD
DIRE FOES MISSION PACK DELTA

RETIRO DORADO

Su plan de jubilación era sencillo y consistía, básicamente, en esfumarse. Un día cualquiera, los apostadores, chanchulleros, "corpos" de nivel medio, rateros y matones de la República Corporativa Independiente del Grupo Meteora se preguntarían: "¿Qué ha sido de Klaudia Bangsoy?" En ese momento, todos ellos se darían cuenta de que hacía ya algún tiempo que no sabían nada de su arregladora favorita.

Klaudia desaparecería en medio de la multitud para empezar una nueva vida. Una vida que sería su vida de verdad, la vida que se merecía. Se acabaron las prisas y las presiones. Se acabó el trabajar para gente a la que despreciaba. Se acabó la atmósfera enrarecida y las bóvedas rocosas de ese fétido planetoide que era la República Corporativa Independiente del Grupo Meteora. Su nueva vida estaba bien planificada. Un apartamento con vistas al océano en Foster Beach. Surfear por las mañanas. Una copa por la noche, pero no cada noche, sólo las noches pares, o las impares, o las noches que le apeteciera. Y al atardecer, tal vez uno de esos cigarrillos haqqislamitas que anunciaba Enzo Navarone, fumandoselo bien despacio mientras veía como el sol se ocultaba más allá del océano infinito de Varuna... Jorgen estaría con ella... O tal vez no. Como si no hubiera suficientes jovencitos musculosos y bronceados allí, en el paraíso del surf de Varuna. Quizás fuera mejor plan largarse sola, disfrutar de un buen periodo de soltería alocada y luego, cuando se cansara –si es que se cansaba– ya lo llamaría.

Lo tenía todo listo. Se había conseguido dos identidades falsas diferentes, cada una con su propio comlog equipado con un pasaporte y un MULTI-Pase válido. La primera, para evitar que la siguieran, la segunda por si la primera fallaba. Un seguro, porque nunca se sabe. Lo había planificado todo al milímetro, tenía bien definidos todos los pasos a seguir y unas cuantas alternativas, por si acaso. Al fin y al cabo, era una arregladora, sabía cómo evitar y solucionar problemas. Estaba preparada, y tenía ya su retiro dorado al alcance de la mano.

Hasta que la llamó Pablo Cuyegkeng, uno de sus contactos más fiables en los bajos fondos, con ese tono de voz nervioso que no presagía nada bueno. Y es que habían aparecido dos grupos interesados en ese artefacto alienígena que iba a ser su último trabajo. Pero que ambos grupos alegaban que era material robado, y no estaban por la labor de pagar por él, o no mucho al menos, y parecía que contaban con la fuerza suficiente como para obligar a cualquiera a aceptar sus condiciones.

Klaudia estaba metida en un buen follón, y más le valía moverse deprisa si no quería que, antes de poder disfrutar de su retiro dorado, unos desconocidos malencarados la retiraran a ella de la vida

Cosas que ocurren en la República Corporativa Independiente del Grupo Meteora. Punto T2 de los Troyanos Socráticos de Borde de la Humanidad.

LA CABEZA DE OBSIDIANA

La Cabeza de Obsidiana es un artefacto de factura alienígena originario de la Hegemonía Ur y que ha sido catalogado como VudúTec, con la designación Objeto 0459. Esta pieza fue localizada por un por un equipo de asalto de la Falange de Acero entre los restos de una base de retaguardia de la Fuerza de Contacto Ónice en el frente de Norstralia, en Paradiso. El uso y la finalidad exactas del artefacto son desconocidos ya que mientras fue objeto de estudio permaneció desconectado en todo momento, sin que se sepa si realmente podría ser activado. Por tal motivo, los investigadores que trabajaron en este artefacto dudan de la veracidad de los testimonios posteriores que aseguran haberlo visto en funcionamiento.

El aspecto del Objeto 0459 es similar al de una cabeza blindada de apariencia alienígena, con una base que recuerda a un cuello, lo que refuerza aún más su semejanza con un casco o cabeza, cuestión que propiciaría el nombre popular con el que es conocido normalmente. Como otros muchos ejemplos de la denominada VudúTec de origen Ur, el Objeto 0459 tiene una textura que hace pensar que ha sido creado o cultivado con materiales biotecnológicos o tecno-orgánicos. El profundo color negro de dichos materiales sería la causa del epíteto que completa el nombre con el que se conoce a a este artefacto en Maya: la Cabeza de Obsidiana.

El Objeto 0459 fue trasladado a la Xenoestación Darpan, un centro de investigación dirigido por ALEPH en la región de Durgama, en Concilium Prima, para su análisis donde permaneció hasta que fue sustraído de las instalaciones durante los confusos momentos de la ofensiva del Ejército Combinado sobre este territorio. Se ha descartado la posibilidad de una acción específica y se cree que no fue más que un robo de oportunidad. Probablemente, este hurto haya sido realizado por algún miembro del personal auxiliar de la xenoestación, aprovechando la desconexión de los sistemas de alarma a causa de alguno de los ataques realizados por las Fuerzas de Agresión Morat sobre el complejo.

Tras el robo del objeto de Darpan, se pierde la pista del objeto y no se vuelve a saber de él hasta que unos informes obtenidos por agentes de Glo-Pol del Bureau Aegis lo localizan en la cantina Salon Küstahlık del caravasar Kösmet, en el sistema del planeta Svalarheima. Situado en un lugar preminente tras la barra, sería allí donde se forjaría la leyenda urbana de la Cabeza de Obsidiana, a la que se le atribuían poderes proféticos, lo cual probablemente no fuera más que una maniobra publicitaria por parte de los dueños del local. No obstante, poco a poco irían apareciendo testimonios por todo Maya que certificaban la precisión de los modelos de cálculo de probabilidades de la Cabeza de Obsidiana.

Esto llamaría la atención de la Sociedad Hassassin, siempre interesada en cualquier tecnología de predicción de futuro, tanto para sumarla a la suya propia en su defensa de la Búsqueda del Conocimiento, como para desactivarla si supone un factor de desequilibrio para la frágil estabilidad de la Esfera, o incluso una amenaza para sus propios designios. Esta última posibilidad se debe a que numerosos estudios apuntan a que dos modelos de cálculo probabilístico enfrentados podrían anularse uno a otro, lo que dejaría a los Hassassin ciegos ante amenazas futuras, y les privaría de una de sus mayores ventajas competitivas.

Del mismo modo, los patrones de búsqueda e identificación de los servicios de seguridad cuantrónica de la SSS de ALEPH no tardarían en relacionar la Cabeza de Obsidiana con el Objeto 0459, enviando un equipo de recuperación al caravasar Kōsmet.

Lamentablemente, para cuando el grupo de anulación Hassassin y el equipo de recuperación de la SSS llegaron al caravasar, la Cabeza de Obsidiana había sido robada de nuevo. Svengali, una IA absolutamente ilegal y principal señor del crimen de Bakunin, también había mostrado interés en este artefacto, ofreciendo una recompensa que propició una carrera por hacerse con él. Una carrera que se demostró letal, pues la Cabeza de Obsidiana fue pasando de mano en mano, a medida que un grupo de cazarrecompensas localizaba y eliminaba a los ladrones que la robaron del Salon Kūstahlik, y que luego serían barridos por un grupo mercenario que a su vez fue volatilizado por una célula de tecnoterroristas de Equinox, los cuales murieron a manos de un equipo de abordaje corsario que, a su vez, fue traicionado por uno de sus miembros, el cual huyó a la República Corporativa Independiente del Grupo Meteora, donde finalmente se deshizo del artefacto, dejándolo en manos de una intermediaria, una arregladora local que se encargaría de ponerse en contacto con algún representante de Svengali. Parecía que le había tocado la lotería a esta arregladora, pero iba a ser una lotería mortal. Los Hassassin y la SSS no tardaron en aparecer en el orbital con intención de hacerse con la Cabeza de Obsidiana.

Sabedores de que el equipo de recuperación de la SSS estaba liderado por Trisha N33, la Sociedad Hassassin reclutó al doctor Rouhani, un viejo conocido de la operativo de ALEPH de los tiempos de las aventuras de la Defiance, y que se encontraba en Borde de la Humanidad como oficial médico de una corbeta ligera de la Espada de Alá. Rouhani conocía a Trisha N33, sabía cómo pensaba y podía anticiparse a sus movimientos, ganándole por la mano sin necesidad de que hubiera un enfrentamiento. Y si no era así, si el enfrentamiento resultaba inevitable, tampoco pasaba nada, los Hassassin harían honor a su nombre y Rouhani no tendría ni el menor remordimiento por ello, ALEPH ya se encargaría de despertar de nuevo a Trisha en un cuerpo nuevo.

Extraído del dossier elaborado por Devika Nagarajan, investigadora de BIBLIOTEK, para un cliente de identidad encriptada.

UNDERWORLD FIXER

“Sólo te preguntaré dos cosas: ¿Qué necesitas? Y, ¿puedes pagarlo?”

Laura Sukhani, arregladora independiente con lazos con la Comuna, en una reunión con un cliente sin identificar en la zona privada del pub Jangaleepan (जंगलीपन, “Desenfreno”). Bhai Khalla. Acontecimiento.



En la jerga callejera un “arreglador” era aquél que solucionaba problemas, muchas veces para organizaciones o grupos ilegales. Este rol solía incluir en muchas ocasiones el uso creativo de violencia. Pero los más apreciados eran aquéllos con contactos, los que conocían gente capaz de allanarte el camino o que podían conseguir aquello que necesitabas, ya sea porque sabían dónde encontrarlo, a quien pedirlo o porque, simplemente, eran ellos mismos los que ya lo tenían. Tecnología ilegal, material de grado militar, artefactos alienígenas, identidades falsas, lugares seguros, pasajes en transportes irrastreables... cualquier cosa que necesitaras, ellos lo podían conseguir.

No obstante, el mundo cambia, y los bajos fondos no lo hacen menos. Poco a poco, en una Esfera Humana con una ALEPH omnipresente, estas habilidades de obtención discreta de recursos resultaban cada vez más apreciadas y mejor pagadas. Por tal motivo, estos arregladores de élite se fueron desligando de los trabajos que eran más propios de matones habilidosos, para centrarse en vender servicios más especializados, ejerciendo como “conseguidores”, que era lo que mejor se les daba.

El siguiente paso lógico fue establecerse en red. Lógico porque en una Esfera hiperconectada y trabajando en un negocio en el que lo que importa es a quién conoces, muchas veces lo que necesitas lo tiene otro como tú, pero en otro lugar. Así que lo que haces es que pones en contacto a tu cliente con tu colega en la otra ciudad, te llevas una jugosa comisión y la próxima vez será tu agradecido colega el te que ponga en contacto con un cliente. Y si resulta que tu colega no tiene lo que necesitas, preguntará a sus contactos o a sus otros colegas del ramo, de manera que, poco a poco, la red se va ampliando hasta cubrir la práctica totalidad de la Esfera Humana.

Hay todo tipo de arregladores, algunos están vinculados a bandas criminales de tipo local, otros trabajan para grupos de mayor alcance, como la Comuna de Acontecimiento o la Sociedad Drusa, y los más top de todos, directamente para Submondo, la mayor asociación internacional de la Esfera que engloba a las grandes organizaciones mafiosas. No obstante, los mejores arregladores son los que operan de manera independiente, aquéllos cuyo éxito les permite trabajar sin ataduras específicas ni otra vinculación más que aquélla con los demás miembros de su red. Una red sutil e invisible, porque en este negocio la discreción es fundamental. Ni los clientes quieren que los rastreen, ni los arregladores quieren llamar la atención sobre sus negocios.

Así que no te fíes, es probable que, a pesar de su aspecto, tu arreglador tenga más dinero que tú, por mucho que digas que tienes. Estos tíos y tías suelen tener mucho más capital del que parece, pues el intermediario siempre saca tajada de todos los negocios, y ésta no suele ser pequeña. Ese look urbano está bien estudiado, les da un toque peligroso, necesario para sobrevivir en los bajos fondos, y que sirve de aviso a navegantes, porque aunque no vayan armados, no debes olvidar que conocen gente, gente dispuesta a ejercer esa violencia creativa si se te ocurre hacerle daño. Y si te preguntas cómo es posible que, después de tu reunión con esa arregladora, tu comlog te advierta que has estado *offline* todo el rato, tal vez tenga algo que ver con esa mascota tan graciosa que llevaba la chica. ¿Te creías que era sólo un robotejo o una criaturita de compañía? Lo más seguro es que se tratara de un generador de interferencias portátil que evita escuchas, vigilancia y rastreo. Recuerda: la discreción es seguridad, y la seguridad del arreglador también es la tuya. Si él no se mete en problemas, tú tampoco. Al fin y al cabo, su especialidad son los problemas, no sólo arreglarlos, sino también evitarlos y si tú cometes un error y la poli te atrapa, no habrá pruebas que les conduzca a ellos: problema solucionado.

sus compañeros, pero no es una persona a la que le guste la acción. No obstante, y muy a su pesar, su vocación de sanador y protector y su sentido del deber le impulsan continuamente a presentarse voluntario a operaciones de las que luego siempre se arrepiente. De tal manera acabaría como especialista médico de una unidad de respuesta rápida de la Ramah Taskforce, porque era “una manera de ayudar a los que se encuentran en apuros”. Lamentablemente para él, eso sólo ha supuesto un aumento de su nivel de estrés y del número de operaciones en superficies planetarias, por lo que no es de extrañar que en algunas ocasiones se muestre un tanto irritable. Sin embargo, incluso para los estándares haqqislamitas, Rouhani es un individuo profundamente leal y comprometido, con una gran capacidad de trabajo y buenos modales, que no dudará en arriesgar su vida por la de sus compañeros o la de cualquier civil, aunque siempre con una expresión en su cara de “yo soy médico, no debería estar aquí”. Por ello, tampoco resulta sorprendente que siempre esté solicitando un traslado a un puesto de oficial médico naval, con la esperanza de volver a esas estrellas a las que pertenece como heredero de la mejor tradición de la NASA.

ESPECIALISTA MÉDICO RAHMAN ROUHANI



Entre los haqqislamitas hay una raza aparte y es la formada por los descendientes de los miembros de la NASA que se unieron a Haqqislam en sus primeros tiempos cuando este movimiento apareció como salvador de la agencia, contratando personal

y equipo para su éxodo a Bourak. Se trata de un grupo de población sin etnia definida que, con el paso de las generaciones, incluso ha ido perdiendo sus apellidos de origen norteamericano, pero que no olvida sus orígenes, luciéndolos con orgullo en el halo de su comlog y compartiendo una idiosincrasia común. Herederos del sueño de las estrellas, todos ellos viven en el espacio, o se dedican a labores relacionadas con la investigación o la navegación espacial.

Éste es el caso de Rahman Rouhani, que puede trazar su genealogía hasta Jody Bowles, que fuera supervisora de operaciones transorbitales en la ya desaparecida Ellen Ochoa Station ubicada en órbita joviana. Como sus padres, Rahman nació a bordo de una nave que se dedicaba al tráfico de la Seda, y pasó casi toda su vida entre caravasares y estaciones orbitales, siendo su periodo estudiantil en la universidad de Medina la estancia más prolongada en un pozo de gravedad. Al joven Rahman no le interesaba la física de cohetes ni la astronomía, pero su espíritu altruista lo condujo a la facultad de Medicina, gracias al programa de becas que el *Diwân* de Cultura otorga a aquellos ciudadanos haqqislamitas que aspiran a una educación superior en una universidad exclusiva pero no pueden costársela. Rouhani realizó su residencia en el hospital militar de Gelışmek Station, situada en el extremo orbital del Ascensor Orbital de Dar el Funduq. Una vez finalizada la residencia, cumplió su primer servicio como médico de dotación de una patrullera asignada a las inmediaciones del Portal de Salto que conecta el sistema Fareedat con Paradiso, donde participó, muy a su disgusto, en numerosas acciones antipiratería. Rouhani se considera un médico antes que un soldado, y como tal sólo empuña un arma para proteger la vida de civiles o de



OPERATIVO CHANDRA ESPECIALISTA
TRISHALA "TRISHA" N33

En el ámbito de las agencias de defensa de la ley hay casos que pueden determinar toda la carrera de un agente, sin importar lo larga que ésta sea, ni lo que haya hecho antes o después de tal caso. Esto fue lo que le ocurrió a Trishar M33, uno de los operativos Chandra especialistas más veteranos en activo de la SSS. Sin que se tuviera en cuenta su buen historial, este agente se vio injustamente encadenado a un trabajo de oficina a causa de su participación en una operación fallida. Dicho así, suena terriblemente arbitrario, pero si se dijera que el nombre de la operación era Diente de León todos los fanáticos de las conspiraciones y *haters* de ALEPH le señalarían con el dedo y exigirían su cabeza. Si ustedes no encajan en esas categorías, el nombre de la operación no les sonará de nada. No se sientan culpables por ello, han pasado muchos años, y ya no es más que una nota al pie en el historial de la SSS.

Aunque lo cierto es que la operación Diente de León fue un auténtico embrollo y en su momento supuso un escándalo que tuvo a la Administración de Imagen Institucional, el departamento de relaciones públicas de la Subsección, contra cuerdas durante una buena temporada. En resumen, y sin entrar en demasiados detalles, una familia de la Bratva, la mafia rusa, estaba implicada en una operación de robo de IA esclavas especializadas con la intención de formar una red neural que pudiera convertirse en una IA avanzada que pudiera sortear a los sabuesos de la SSS en Maya. A pesar de haber sido detectados por operativos Danavas de la Administración de Vigilancia de Comunicaciones de OperationS, la operación debía ejecutarse en suelo soberano ruso, por lo que la SSS sólo tenía capacidad consultiva. De tal manera, se envió a Trishar M33 como asistente técnico con capacidad táctica que daría apoyo especializado al comando del OMON, el grupo policial ruso de operaciones especiales, que se ocuparía de la redada. Este operativo Chandra entró con los agentes rusos que se toparon con una fuerte resistencia armada por parte de los mafiosos. En un momento dado, los criminales liberaron un gas nervioso y Trishar M33, tras una evaluación de la situación a velocidad que sólo un Aspecto de ALEPH puede lograr, selló las instalaciones, impidiendo la propagación del gas, pero condenando a tres agentes OMON a una muerte horrible para salvar al resto del equipo. Los policías rusos, que no se tomaron a bien el uso del gas ni la muerte de sus camaradas, comenzaron entonces a ejecutar a los mafiosos que tenían arrestados, ante lo cual Trishar M33 tuvo que volver a actuar, enfrentándose a los agentes para evitar el quedarse sin nadie a quien interrogar. Las imágenes de un operativo de ALEPH enfrentándose a la policía para salvar a unos criminales se hicieron virales y dieron la vuelta a toda la Esfera causando una crisis de reputación a la SSS. Con el tiempo, la situación se solventó, la SSS se disculpó ante la OMON y aunque no logró demostrar la conexión de la mafia rusa con Mano Negra, sí pudo hacerlo respecto a la filtración de las imágenes de la operación. No obstante, Trishar M33 fue retirado de las operaciones sobre el terreno, siendo reasignado a la Subsección de Apoyo a labores consultivas y periciales.

Así perdería este Sofotecto veinte años de su vida hasta que un caso similar le hizo volver a las calles. No obstante, a pesar de ser el más capacitado para solventar ese nuevo caso, la Administración de Imagen Institucional no se había olvidado de este operativo. El departamento de relaciones de OperationS no quería que su nombre volviera a enturbiar la imagen de la SSS, por lo que exigió un cambio de identidad antes de autorizarle a volver a trabajar sobre el terreno. Los modelos de personalidad de los Aspectos de la primera generación como Trishar M33 fueron creados sin impronta de género, de modo que pudieran descargarse en el primer cuerpo biosintético que estuviera disponible. En aquellos momentos iniciales, la capacidad productiva de cuerpos optimizados apenas daba para cubrir las necesidades del mercado y menos de la SSS, de modo que ésta debía aceptar lo que estuviera disponible. Por esta razón, todos los operativos de primera generación de la SSS disponen de personalidades neutras capaces de adaptarse al cuerpo que se les asigna. Trishar M33 era uno de estos Aspectos, de modo que no tuvo inconveniente en aceptar un cambio de identidad que incluía un cuerpo nuevo, modernizado y de género femenino, adoptando el nombre de Trishala N33.



Y así se encontró de nuevo de vuelta a la acción, justo a tiempo para las grandes giras como los estertores de la Segunda Ofensiva, con la operación TAGLINE, donde tuvo que dar apoyo técnico en el frente de Paradiso, o la tentativa Leviatán del grupo tecnoterrorista Equinox que pretendía mejorar clandestinamente las pseudoIA que rigen los subsistemas del tráfico orbital de Neoterra de modo que se volvieran autoconscientes bajo su perverso control. Incluso llegaría a participar en la Iniciativa Defiance. Desde entonces, Trishala N33 –“Trisha, para abreviar”– no ha parado, yendo y viniendo por toda la Esfera de un caso a otro, y haciendo honor a su denominación de “Operativo Chandra Especialista”, viendo más acción directa de lo que

correspondería a una experta técnica de OperationS. Es probable que los funcionarios de Administración de Imagen Institucional la tengan marcada como “voluntaria automática” para cualquier operación que surja, con la esperanza de librarse de ella, ya que no pueden tenerla sepultada en vida en los talleres de la Subsección de Apoyo. Pero a Trisha no le importa, porque, aunque como cualquier otro Aspecto de primera generación, la expresividad emocional no es lo suyo, con un cuerpo nuevo, y tras veinte años tras un escritorio, esta ingeniera de campo tiene mucho tiempo que recuperar.

Informe elaborado por la alférez Katherine Cho, Unidad Psi, Inteligencia Militar de O-12, a petición del Mando Coordinado de Paradiso.



DIRE FOES MISSION PACK DELTA: OBSIDIAN HEAD

CUALQUIER COSA QUE NECESITES UN BUEN ARREGLADOR PUEDE CONSEGUIRTELA. INCLUSO UN ARTEFACTO ALIENÍGENA ROBADO DE LA XENOESTACIÓN DARPAN QUE SE ESTÁ CONVIRTIENDO EN UNO DE LOS OBJETOS MÁS CODICIADOS DE LA ESFERA HUMANA. Y LO QUE PARECÍA UN TRABAJO SENCILLO QUE PERMITIRÍA QUE LA ARREGLADORA KLAUDIA BANGSOY SE RETIRARA CON LOS BOLSILLOS BIEN LLENOS SE HA TRANSFORMADO EN UNA PESADILLA DE LA QUE QUIZÁS NO SALGA CON VIDA. Y MÁS AÚN AHORA QUE HAN LLEGADO EL DOCTOR ROUHANI Y TRISHA N33 CON ÓRDENES DE NO PERMITIR QUE NADIE SE INTERPONGA EN SU CAMINO POR HACERSE CON ESE ARTEFACTO LLAMADO LA CABEZA DE OBSIDIANA.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

DOMINAR EL CUADRANTE EN EL QUE SE HALLA LA ARREGLADORA AL FINAL DE LA PARTIDA.	4 PUNTOS DE OBJETIVO.
ALTERNATIVAMENTE, AMENAZAR A LA ARREGLADORA AL FINAL DE LA PARTIDA.	2 PUNTOS DE OBJETIVO.
AMENAZAR CON EL BULLDOG A LA ARREGLADORA AL FINAL DE LA PARTIDA.	1 PUNTO DE OBJETIVO EXTRA.
DOMINAR EL CUADRANTE EN EL QUE SE HALLA LA CABEZA DE OBSIDIANA AL FINAL DE LA PARTIDA	4 PUNTOS DE OBJETIVO.
ALTERNATIVAMENTE, AMENAZAR A LA CABEZA DE OBSIDIANA AL FINAL DE LA PARTIDA.	2 PUNTOS DE OBJETIVO.
AMENAZAR CON EL BULLDOG A LA CABEZA DE OBSIDIANA AL FINAL DE LA PARTIDA.	1 PUNTO DE OBJETIVO EXTRA.
DISPONER DE UN BULLDOG DOMINANTE AL FINAL DE LA PARTIDA.	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 & B	15	3	60 CM X 80 CM	20 CM X 60 CM
A & B	20	4	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM
A & B	25	5	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM
A & B	30	6	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES

Al final de la partida 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.

DOMINAR CUADRANTE

Un Cuadrante se considera Dominado por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, 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 Antipersona, por ejemplo) y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área del Cuadrante 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 un Cuadrante siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

TECH-COFFINS

La Arregladora Klaudia Bangsoy y la Cabeza de Obsidiana están ocultos en un almacén de vainas de estasis, con la vana esperanza de pasar desapercibidos.

Hay un total de 4 Tech-coffins, situados en el centro de cada Cuadrante.

Cada Tech-coffin deberá 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).

HACKEAR TECH-COFFIN

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que el Tech-coffin ha sido Hackeado 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.
- ▶ Si supera la tirada, el jugador podrá realizar una tirada en la Tabla de Tech-coffin y comprobar el resultado. Una vez aparezca un objetivo (sea la Arregladora o la Cabeza de Obsidiana) se ignorará ese resultado en tiradas sucesivas, repitiendo la tirada. Únicamente dos Tech-coffins carecen de objetivo, este resultado se ignorará una vez se haya obtenido en dos ocasiones, repitiendo la tirada.

TABLA DE TECH-COFFIN

1-12	ESTE TECH-COFFIN CARECE DE OBJETIVO.
13-16	REEMPLAZAR EL TECH-COFFIN POR LA ARREGLADORA.
17-20	REEMPLAZAR EL TECH-COFFIN POR LA CABEZA DE OBSIDIANA. SE PUEDE USAR UN TOKEN DE SUMINISTROS (SUPPLY PACK) O UN ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA RELACIONADO.

AMENAZAR OBJETIVO

Se considera que un jugador *Amenaza* a un objetivo (sea la Arregladora o la Cabeza de Obsidiana) cuando al menos una de sus Tropas (como Miniatura, pero no como Marcador) en estado *no Nulo* se encuentra dentro de la *Zona de Control de dicho objetivo*.

Este Objetivo de Misión **no** se contabiliza si el jugador ya Domina el Cuadrante en el que se encuentra dicho objetivo.

ARREGLADORA

La *Arregladora* debe desplegarse cuando se obtenga el resultado correspondiente en la Tabla de Tech-coffin.

La *Arregladora* es una Miniatura Neutral y no puede ser activada por ninguno de los jugadores.

Para representar a la *Arregladora* se puede emplear la figura de la Underworld Fixer del Mission Pack Delta: Obsidian Head.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

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

BULLDOG

Un Bulldog es un operativo experto en operaciones policiales en los bajos fondos.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Bulldog. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permite estado Camuflado, por ejemplo). Así mismo, Tropas cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Bulldog.

En este escenario, esta Tropa dispone de un **Riotstopper Ligero**, aunque no esté listado en su Perfil de Unidad.

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

BULLDOG DOMINANTE

Si al final de la partida, un Bulldog se encuentra en un estado *no Nulo* dentro de un Cuadrante Dominado por su jugador, éste considerará que dispone de un Bulldog Dominante.

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 haqqislamita.

El jugador haqqislamita puede alinear a Rouhani sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate.

Al final de la Orden en la que el Bulldog del jugador haqqislamita entre en estado Nulo, Rouhani asumirá automática y definitivamente el rol y Riotstopper del Bulldog, situando el Token de Jugador A a su lado.

Bando B. En el Modo Narrativo, el Bando B será siempre de ALEPH.

El jugador de ALEPH puede alinear a Trisha N33 sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate.

Al final de la Orden en la que el Bulldog del jugador de ALEPH entre en estado Nulo, N33 asumirá automática y definitivamente el rol y Riotstopper del Bulldog, situando el Token de Jugador B a su lado.



