



DIRE FOES

DIRE FOES MISSION PACK 13 BLINDSPOT




INFINITY
UNIVERSE

DIRE FOES MISSION PACK 13:

BLINDSPOT

PUNTO CIEGO

De nave en nave y de lío en lío, así de agitada podía ser la vida de una Autoestopista Galáctica. Y después de rodar por algunas de las Zonas de Anomalía Cuántica (QAZ) de Concilium a Nakia Usman le apetecía volver a montarse en una nave y alejarse de tanta desesperación. Es innegable que las QAZ son realmente alucinantes, un auténtico espectáculo visual, pero todo el entramado de seguridad que las rodea, el miedo, la paranoia y los tristes relatos de los supervivientes y desplazados te acaban pesando en el alma. Un contacto en la Unión Universal Warcor había conseguido colarla entre las filas de la Coalición de Contención Cuántica y luego en la división C.R.A.S.H.E.R. Aunque los últimos días los había pasado en el Centro de Asistencia WAQF Al-Badawi, donde remató el reportaje para su Mayablog y su espíritu finalmente se quebró. Así que Nakia se planificó una escapada a Varuna, pues se acercaba la temporada de desove de las tortugas pōhaku y en las playas de Ikater se organizaban unas fiestas alucinantes, con unos luaus y bares tiki improvisados que supondrían un agradable descanso tanto para ella como para todos sus seguidores.

Lamentablemente, la única nave que le permitiría llegar a tiempo, sin andar haciendo trasbordos ni escalas, era el mercante *Ning-Po*, cuyo capitán era bastante huraño, del tipo de los que llevan algo turbio entre manos y no quieren entrometidos. Claro que eso para un autoestopista es un inconveniente pero nunca un impedimento. Una consulta rápida en los canales privados de la Sociedad de Autoestopistas Galácticos (GHS) y pronto le pasarían la clave del punto ciego del mercante.

Todos los mercantes que operan con cargamento clandestino tienen un punto ciego en su sistema de seguridad que les permite subir y bajar la carga sin que quede registrada en el registro para las autoridades portuarias. Conscientes de esto, los autoestopistas que lograban colarse en uno de esos mercantes anotaban la clave de su punto ciego para compartir con otros colegas. Hay tanto de compañerismo en esto como de vanidad: no hay autoestopista al que no le guste presumir de lo astuto que es, pero forma parte ya del código de estos impenitentes viajeros.

Así que Nakia se acomodó para pasar lo que iba a ser un largo trayecto metida en aquella bodega. Desde la destrucción de la Circular 8, y los daños en el Portal de Salto a Varuna ya no había conexión directa entre Concilium y el planeta oceánico. La *Ning-Po* iba hacia Neoterra para cruzar desde allí a Varuna. Lo que alargaba el viaje varias semanas, con escalas en varios caravasares donde bajaría a hurtadillas para coger provisiones.

El plan era bueno, y funcionó hasta la primera escala, en el caravasar Alnakhil, donde la *Ning-Po* tenía que esperar la llegada de la Circular para engancharse a ella y cruzar al sistema hogar de Neoterra. Allí, haciendo uso del punto ciego del mercante, un grupo de hombres armados entró en la bodega dispersándose por entre la carga. Unos de ellos se llevaron un contenedor, mientras otros manipulaban los controles de los restantes. Algo de lo que hicieron provocó que los sellos magnéticos de la litera anticolidión portátil (¡nunca salgas de viaje sin una!) de Nakia se soltaran, dejándola caer de culo en medio de todos esos hombres armados. “Es el fin” pensó Nakia cuando vio como aquellos desconocidos la encañonaban con sus armas. En ese preciso instante fue plenamente consciente de que podían matarla con total impunidad, pues estaban en el punto ciego del sistema, y no parecían nada contentos de verla allí, lo que hizo que encomendara su alma a Alá. Entonces se desató el caos cuando una sombra veloz se cruzó delante de ella y empezaron a morir todos aquellos hombres, incapaces de acertar con sus disparos a aquel borrón asesino que disparaba y acuchillaba sin piedad. Un ángel sangriento cuyo nombre tanto ella como cualquier otro haqqislamita conocían bien: “¡Hassassin!”

Bodega de carga del mercante Ning-Po. Muelles de carga del caravasar Alnakhil. Inmediaciones del Portal de Salto a Neoterra. Sistema Concilium.



PRESS PASS



VALID FOR



INTERROGATORIO

—¡Eh, yo te conozco! ¡Tú sales en la serie ésa de Myrmidon Wars!

—Bueno, sí. Aunque, en realidad, no soy yo...

—¿Sabes? Allí eres un poco capullo.

—Eso es cosa de los guionistas. Ni siquiera me conocen. Escriben lo que... ¡Ey!

—¡No te me acerques, capullo! ¡Tengo mis derechos!

—Señorita, como vuelva a darme con esa toalla tendré que ponerme serio.

—¡Claro, como que hasta ahora has sido la alegría de la huerta! ¡Que no te me acerques te digo!

—¡Eh! ¡Pare ya con la dichosa toalla!

—Pararé cuando te estés quieto. Hasta el asesino despiadado era más majo que tú, don-Héroe-de-la-Holovisión.

—¿Qué asesino despiadado? ¿De qué está hablando?

—Del Hassassin que ha matado a todos estos tíos que querían liquidarme, ¿o te crees que me los he cargado yo con esta toalla?

—Empieza a parecerme una posibilidad más que real, señorita. Ahora dígame, ¿le ha contado algo a ese asesino letal?

—¿Si le conté algo? ¿Pero es que no ves que me salvó la vida, idiota? Pues claro que le conté algo. Le conté todo lo que vi mientras estuve escondida en esta bodega de carga. Me preguntó por los tíos estos de Equis-No, o como se llamen, y yo le dije que unos ya se habían llevado unos contenedores. Entonces él se fue pitando y luego apareciste tú, Señor Sonrisas.

—¿Control de Misión? Aquí el sargento Trasimedes, confirmada la conexión con Equinox en el tráfico clandestino de materiales de la QAZ. Parece ser que han dividido el cargamento, dejando una parte en esta nave y llevándose otra a un destino desconocido. También se confirma la presencia de un operativo de la Sociedad Hassassin que ha ido en persecución de la carga perdida, lo que resalta su importancia. Seguiré los pasos del agente Hassassin que ya nos lleva ventaja. Envíen un equipo para hacerse cargo de los materiales de la bodega... Y otro para manejar a la testigo... Les aconsejo que incluya a alguien del departamento legal, y también de operaciones psicológicas...

Transcripción de la conversación entre el sargento Trasimedes, de la Unidad Chandra, y Nakia Usman, Autoestopista Galáctica, en la bodega de carga del mercante Ning-Po. Muelles de carga del caravansar Alnakhil. Inmediaciones del Portal de Salto a Neoterra. Sistema Concilium.

BLINDSPOT: PERSONAJES

AUTOESTOPISTA GALÁCTICO



Viajar es caro. Viajar a otros sistemas, conocer la Esfera Humana en vivo y en directo es algo que requiere muchos oceanas, pero el dinero no puede ser una limitación para aquellos dotados de un auténtico espíritu aventurero. Al igual que en cualquier puerto de antaño, las rutas espaciales están llenas

de personajes sin raíces, individuos en movimiento constante que sólo buscan un pasaje a cualquier otro lugar. Si pueden conseguirlo gratis, apelando a la buena fe y la necesidad de compañía de pilotos solitarios o de tripulaciones hartas

de ver siempre las mismas caras, pues genial. Pero si toca arremangarse y currar en trabajos no especializados, pues tampoco dirán que no. Estos autoestopistas galácticos son un grupo de lo más heterogéneo que en poco se parecen unos a otros. Los hay que huyen de algo, en general de su pasado, que suele incluir deudas, o responsabilidades, o lazos familiares, otros no son más que aventureros, almas inquietas siempre ansiosas por saber qué hay tras el siguiente recodo del camino y ávidas de nuevas experiencias. Pero todos ellos comparten un carácter flexible y adaptable a cualquier circunstancia que no se deja arrastrar por el pánico.

Desarraigados, imprevisibles, oportunistas y capaces de aparecer en cualquier sitio, muchos de estos autoestopistas galácticos no dejan de ser la versión moderna de aquellos jornaleros de la construcción errantes, que aceptaban trabajos allí donde estaban disponibles, mientras que otros son los herederos de aquellos autores de guías de viajes que abrían camino a otros viajeros. Serían precisamente estos últimos, siempre están dispuestos a compartir sus experiencias, los fundadores de la Sociedad de Autoestopistas Galácticos (GHS). Este grupo informal es más una red social que una asociación federada y sirve de plataforma de apoyo para todos aquellos dispuestos a colgarse una toalla al cuello y echarse a las rutas espaciales. Los autoestopistas comparten sus vivencias, tanto en Maya como en Arachne, dando consejo y guía a otros acerca de alojamientos, peligros en las rutas, naves dispuestas a transportarlos y las condiciones de las mismas.

Pertenecer a esta sociedad es una garantía para muchos capitanes de que el individuo al que acepta en su nave tendrá un comportamiento mínimamente aceptable y no supondrá un peligro para él ni su tripulación, pues los propios autoestopistas se encargan de mantener el prestigio del colectivo, vital para mantener su estilo de vida. Un sistema que también funciona a la inversa. Muchos pilotos y capitanes independientes de la Hermandad de Librecambistas hacen uso de las reseñas favorables de la Sociedad de Autoestopistas como un marchamo de prestigio y profesionalidad que les permite destacar en el marasmo competitivo del transporte espacial. Un recurso al que los miembros más astutos de esta sociedad saben sacar buen partido para ganarse pasajes gratis, porque el verdadero autoestopista es aquel que no renuncia a su sueño, siempre viviendo el presente y sin renunciar al futuro.



SARGENTO CHANDRA TRASIMEDES



Trasimedes (en griego antiguo *Θρασυμήδης/Thrasumédês*). Hijo de Néstor, rey de Pilos, fue uno de los capitanes griegos más jóvenes que tomaron parte en la Guerra de Troya, comandando junto a su hermano Antíloco un total de quince naves.

Participó con bravura en varios combates, aunque en segundo plano, y fue uno de los integrantes del contingente infiltrado en el Caballo de Troya.

Notas del Aedo Tamiris para el Servicio de Información de la S.S.S.: *“Trasimedes es nuestro hombre de avanzada, el que va siempre por delante, abriendo camino y librándonos de sorpresas inesperadas. Su valor está más allá de toda duda, aunque a veces tengo la impresión de que prefiere adelantarse en solitario a la vanguardia, dejándonos atrás, simplemente porque no nos aguanta...”*

Trasimedes recuerda con nostalgia los tiempos de la Falange de Acero anteriores a la llegada de Aquiles. Por aquel entonces, él aún formaba parte de las fuerzas regulares de la Sub-sección de Asalto, y a pesar de la furia y sed de sangre, siempre había cierta estrategia equilibrada en los ataques de este cuerpo militar. Sin embargo, todo cambió con la llegada del titán rubio. La extraordinaria capacidad táctica de Aquiles le hace ver oportunidades allí donde otros sólo ven el desastre. No obstante, su bien conocida ira y salvajismo también le hacen forzar en demasía las unidades bajo su mando, poniéndolas siempre en situaciones de “todo o nada”. Para tratar de paliar esto, y reducir el riesgo, Trasimedes se especializó en acciones de avanzada e incursión, sondeando mediante fuego hostil las fuerzas enemigas y proporcionando datos de inteligencia que permitan ponderar el escenario táctico con una mayor eficacia y precisión.

Su valor y sus extraordinarias capacidades llamaron la atención del mismísimo Aquiles, que lo reclutaría para sus Homéridas. Así, irónicamente, Trasimedes pasó a formar parte del grupo de campeones que simbolizaba lo que él más detestaba: el heroísmo desatado. Sin embargo, no podía negar la efectividad de este equipo, en el que sus habilidades encajan a la perfección, y con el que realmente puede marcar la diferencia.

Trasimedes es un héroe porque sólo piensa en la victoria, y porque está dispuesto a hacer lo que sea para obtenerla. Y “lo que sea” es una expresión literal en su caso. Se cree que el proyectil explosivo que hirió a Aquiles, deteniendo su carga suicida en las llanuras de Strackenz, fue disparado por el propio Trasimedes al ver como esta acción debilitaba peligrosamente el flanco amenazado por la Infantería de Vanguardia Morat. Sin embargo, su autoría no ha sido probada ni tampoco parece que el propio Aquiles se lo tenga en cuenta. La capacidad de actuación independiente es un rasgo característico e indisoluble de aquellos que deben actuar lejos de las líneas aliadas. Sin embargo, no

deja de resultar inquietante, y es probable que la vigilancia y control de Trasimedes sea una de las operaciones secretas encomendadas por ALEPH a Atalanta.

HASSASSIN HUSAM YASBIR



“La coordinación inter-cuerpos es fundamental en la defensa y seguridad de Haqqislam. Por ello, como parte de este esfuerzo conjunto, me ofrecí voluntario para supervisar la instrucción física de las Odaliscas asignadas como escolta personal del Sultán.”

Comunicación atribuida al Hassassin Husam Yasbir interceptada en la Oficina de la Secretaría del Sultanato. Dar el Funduq. Bourak.

Presta atención, pero no te creas todo lo que vayas a oír en este informe, porque poca de esta información ha sido contrastada. Se trata en su mayor parte de mitos y leyendas, informes de comprobación imposible y chismorreos de tropas ociosas. Mucho de lo que te vas a encontrar te resultará increíble, o asombrosamente fantástico, pero ninguno de estos informes ha podido ser totalmente descartado por nuestros analistas de Inteligencia.

El sujeto por el que te has interesado, el Husam Yasbir, forma parte de la historia y de la mitología espuria de la Sociedad Hassassin. Se dice que desarrolló gran parte de su carrera como Fiday, pero que era tan bueno que siempre lograba escapar de las garras de la Muerte, y que nunca necesitó un cuerpo sustituto. Algunos han oído comentar que se puede rastrear la presencia de Yasbir hasta los orígenes de la propia Sociedad Hassassin, otros dicen que fue él uno de los primeros Fiday de esta organización, y hasta hay quien dice

que fue Yasbir quien organizó la sangrienta venganza de la secta sobre Khalaf ibn Ahmad, el imán que ordenó la fatwa mortal contra Farhad Khadivar, el fundador de Haqqislam. Se dice que Yasbir forma parte del círculo interno de la Sociedad Hassassin, también que es la mano derecha del Anciano de la Montaña y el único que conoce su verdadera identidad. Otros afirman que, en realidad, Yasbir es el Anciano de la Montaña, oculto a la vista de los demás miembros de la Sociedad, para así tenerlos a todos bien controlados. Ésta es otra de esas teorías inverosímiles, pero tampoco descartables, sobre Yasbir, pues algunos puntos de la cronología encajan.

Es bien sabido que el legendario Fiday Hussein Al-Djabel fue discípulo de este misterioso asesino, y que aprendió todo lo que sabe de él. Pero, más allá de sus habilidades de combate, que se saben temibles, Yasbir destaca por sus dotes como asesor e instructor. Su veteranía y su larga experiencia en acciones sobre el terreno se ven reforzadas por un conocimiento profundo de la doctrina haqqislamita, pues encarna el ideal del filósofo asesino de esta oscura secta. Yasbir ejerce como coordinador de los Farzan en sus tareas de formación de los Hassassins más prometedores, y su opinión es siempre tenida en cuenta. Incluso se rumorea que ha alzado su dedo amonestador en las reuniones del Consejo de Tariqas que aconsejan al Hachib, el Presidente de Haqqislam.

Asesino, instructor, filósofo, asesor... sin embargo, ninguna de estas identidades debe distraerte de la única realidad constatable sobre Yasbir: es un Husam, un agente especial de la Sociedad Hassassin. Cazarlo te resultará imposible. Por mucho que lo intentes, no podrás acercarte a él. Será él quien se aproxime a ti. Pero nunca lo reconocerás. Nunca lo verás venir. Y para cuando quieras darte cuenta, ya tendrás su hoja clavada en el pecho.

Dra. Michelle Clarkson, directora adjunta de la Sección Haqqislam del Servicio de Análisis de Inteligencia del Hexaedro. Ubicación clasificada.



DIRE FOES MISSION 13: BLINDSPOT

ADECUADO PARA REFUERZOS

A los Autoestopistas Galácticos les gusta cruzarse la Esfera Humana gratis, aunque ello suponga que a veces se cuelen de polizones en alguna que otra nave, aprovechando los puntos ciegos del sistema de seguridad. Si los atrapan pueden verse metidos en un lío, pero los problemas de verdad empiezan cuando ven algo que no deberían haber visto, que fue lo que le pasó a Nakia Usman, perseguida ahora por algunos de los mejores agentes de la Esfera. Una situación en la que no es fácil seguir el lema de los autoestopistas y no caer en el pánico.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Haber Analizado **más** Tech-Coffins que el adversario al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- Haber Analizado **tantos** Tech-Coffins como el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Haber Analizado la Consola enemiga al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Ser el **único** jugador que ha Analizado la Consola enemiga al final de la partida (1 Punto de Objetivo adicional).
- Haber Interrogado a la Autoestopista Galáctica al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- Haber Descargado el Paquete de Datos de la Autoestopista Galáctica en la Consola de la mitad de la mesa propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- Ser el **único jugador** que ha Descargado el Paquete de Datos de la Autoestopista Galáctica en la Consola de la mitad de la mesa propia al final de la partida (2 Puntos de Objetivo adicionales).

CLASIFICADO

Este escenario no tiene Objetivos Clasificados.

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en dos áreas situadas al borde de la mesa 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	350	7	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 (DA) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con las Consolas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

AUTOESTOPISTA GALÁCTICA

Hay 1 Autoestopista Galáctica situada en el centro de la mesa.

La Autoestopista Galáctica se considera una Civil Neutral y no puede ser activada ni puesta en CivEvac por ninguno de los jugadores.

Para representar a la Autoestopista Galáctica se puede emplear la figura de la Autoestopista Galáctica del Dire Foes Mission Pack: Blindspot.

INTERROGAR AUTOESTOPISTA GALÁCTICA

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropas Especialistas debe encontrarse en contacto de Silueta con la Autoestopista Galáctica.
- ▶ No puede haber ninguna Tropa enemiga en contacto de Silueta con la Autoestopista Galáctica.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que se ha Interrogado a la Autoestopista Galáctica, situando un Token de Paquete de Datos (DATAPACK) al lado de 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 Interrogar a la Autoestopista Galáctica aunque ésta haya sido Interrogada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En tal caso, ambos jugadores contabilizarán dicho interrogatorio.

RECOGER PAQUETE DE DATOS

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:
- ▶ En contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado no Nulo que posea un Token de DATAPACK.
 - ▶ En contacto de Silueta con un Token de DATAPACK solitario.

EFFECTOS

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

CONSOLAS

Hay 2 Consolas, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas en el centro de la línea límite de la Zona de Despliegue, a 30 cm del centro de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa en partidas de 300/350/400 puntos; a 30 cm del centro de la mesa y a 40 cm del borde de la mesa en partidas de 250/200 puntos y a 20 cm del centro de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa en partidas de 150 puntos.

La Consola situada en la mitad de la mesa del adversario se definirá como Consola enemiga.

Las Consolas deben representarse con un Token de Consola A o B (Console A/B) o con un elemento de escenografía de 40 mm de diámetro (como las Consolas del ITS Objectives Pack, las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

DESCARGAR PAQUETE DE DATOS

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

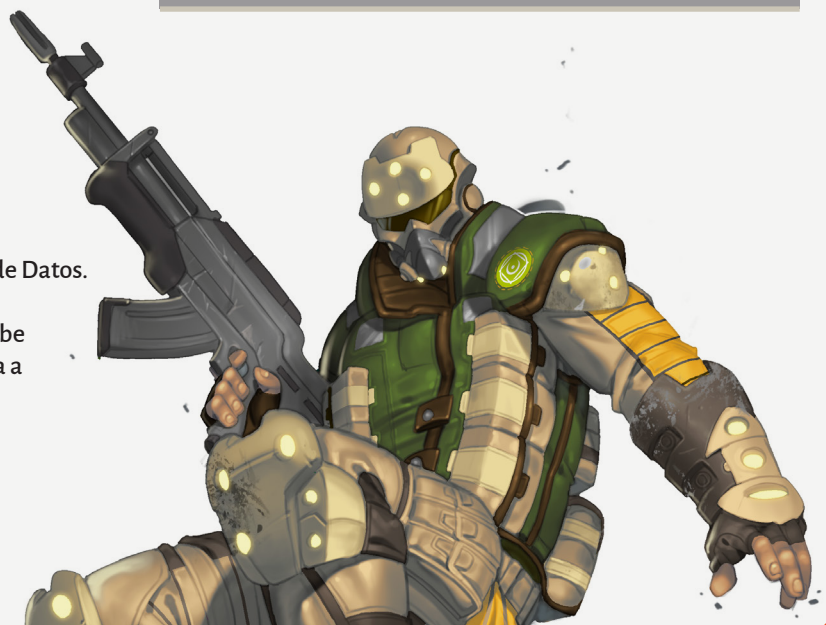
- ▶ Sólo Tropas Especialistas con un Paquete de Datos pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola de su mitad de la mesa.
- ▶ No puede haber ninguna Tropa enemiga en contacto de Silueta con la Consola.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que el Paquete de Datos ha sido Descargado en la Consola por el jugador, y se retira el Token de Paquete de Datos (DATAPACK) de la mesa.
- ▶ 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.
- ▶ Se puede situar un Token de Jugador A (PLAYER A) o Jugador B (PLAYER B) al lado de la Consola para señalar que se ha logrado este Objetivo.

REGLAS COMUNES DE PAQUETE DE DATOS

- Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con el Paquete de Datos.
- Cada Miniatura puede llevar un único Paquete de Datos.
- El Token que representa al Paquete de Datos debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado Nulo.



TECH-COFFINS

Hay 2 Tech-Coffins, situados en la línea central de la mesa, cada uno de ellos a 30 cm del centro de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa en partidas de 300/ 350/ 400 puntos; a 20 cm del centro de la mesa y a 20 cm del borde de la mesa en partidas de 250/ 200 puntos y a 15 cm del centro de la mesa y a 15 cm del borde de la mesa en partidas de 150 puntos.

Los Tech-Coffins deben representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de 40 mm de diámetro (como los Tech-Coffins del ITS Objective Pack Alpha, los Stasis Coffins de Warsenal, o los Cryo Pods de Customeeple).

ANALIZAR TECH-COFFIN/ CONSOLA HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa Especialista debe tener el Tech-Coffin o la Consola enemiga en su LDT y a una distancia máxima de 10 cm.

EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL se sitúa un Token de Aturdido (STUNNED) al lado de la Tropa Especialista. Este Token no se puede evitar ni retirar mediante el uso de ninguna Habilidad Especial o Equipo. Al final de ese Turno de Jugador, durante la Fase de Estados, si la Tropa continúa con vida, en un estado que no sea Nulo, se retira el Token de Aturdido y se considera que el Tech-Coffin/ Consola ha sido Analizado 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 Analizar un Tech-Coffin que haya sido Analizado previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En tal caso, ambos jugadores contabilizarán dicho Tech-Coffin.
- Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para identificar un Tech-Coffin/ Consola Analizado.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando, Commlink, 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 ESPECIAL

Aquellas Tropas que sean Observadores de Artillería o posean la Habilidad Especial Cadena de Mando dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Interrogar a la Autoestopista Galáctica y Descargar el Paquete de Datos. Este Bono es acumulativo con otros Bonos o MOD.

SIN MAZO CLASIFICADO NI HVT

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

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*.

MODONARRATIVO

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

REGLAS ESPECIALES MODO NARRATIVO

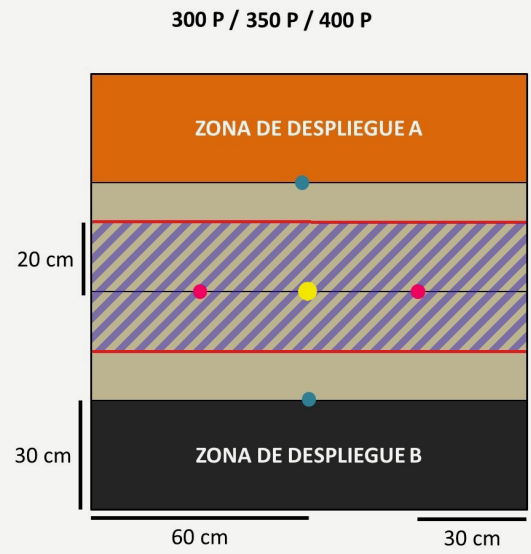
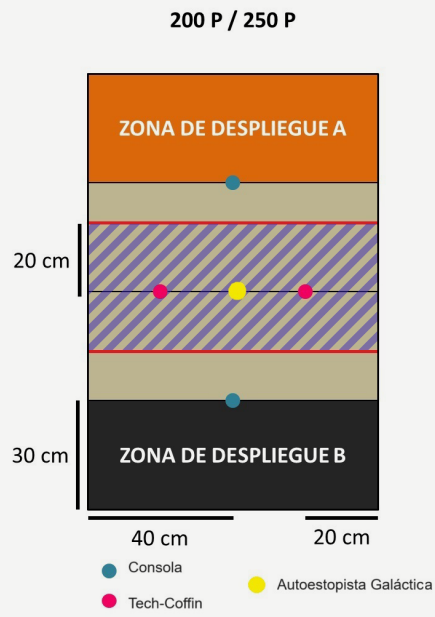
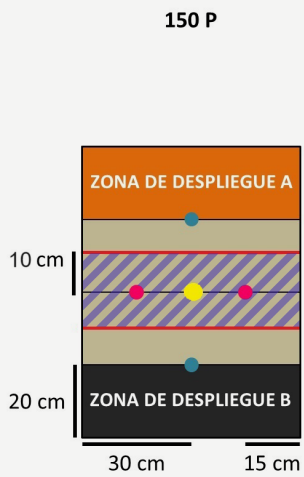
BANDO A. En el Modo Narrativo, el Bando A será siempre un ejército Sectorial de la Hassassin Bahram de Haqqislam.

El jugador del Bando A puede alinear al Hassassin Husam Yasbir sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate ni el de 15 Tropas de Lista de Ejército.

BANDO B. En el Modo Narrativo, el Bando B será siempre un ejército Sectorial de la Falange de Acero de ALEPH.

El jugador del Bando B puede alinear al Sargento de Chandras Trasimedes sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate ni el de 15 Tropas de Lista de Ejército.

Ambos personajes contarán con un Bono de **VOL+3** a sus Tiradas para Interrogar a la Autoestopista Galáctica, Descargar el Paquete de Datos y para Analizar Tech-Coffin/ Consola. Este Bono es acumulativo con otros Bonos o MOD.



DIRE FOES



INFINITY
UNIVERSE

infinitytheuniverse.com