

LIBRO
DE REGLAS

INFINITY

CODE ONE



CORVUS  BELLI

ÍNDICE

INFINITY CODEONE	4	CRÍTICOS	30
PANOCEANÍA	4	VALOR DE ÉXITO POR DEBAJO DE 1	30
YU JING	5	ATRIBUTOS Y VALOR DE ÉXITO POR ENCIMA DE 20	30
0-12	7	TIRADAS NORMALES	31
EL EJÉRCITO COMBINADO	8	TIRADAS ENFRENTADAS	31
INTRODUCCIÓN	10	MOVIMIENTO EN INFINITY CODEONE (MÓDULO DE MOVIMIENTO)	35
INFINITY CODEONE: OBJETIVO Y RESUMEN DE JUEGO	10	MOVER Y MEDIR	35
PARTIDA INTRODUCTORIA	10	MOVER	35
REGLAS BÁSICAS	17	CONDICIONES GENERALES DE MOVIMIENTO	36
ELEMENTOS DE JUEGO: TERMINOLOGÍA Y ALINEAMIENTO	17	SALTAR	39
INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA	17	TREPAR	40
ETIQUETAS Y PROPIEDADES EN INFINITY CODEONE	17	COMBATE EN INFINITY CODEONE (MÓDULO DE COMBATE)	42
CONCEPTOS BÁSICOS EN INFINITY CODEONE	18	TIPOS DE ARMAS	42
EJÉRCITOS	18	RÁFAGA (R)	42
PERFIL DE UNIDAD	18	RÁFAGA EN TURNO REACTIVO (ORA)	42
CARACTERÍSTICAS DE LAS TROPAS	19	MODIFICADORES (MOD)	42
ATRIBUTOS	19	TIRADAS DE ATAQUE	42
HABILIDADES Y EQUIPO	20	TIRADA NORMAL	42
ARMAMENTO	20	TIRADA ENFRENTADA	42
ESTADOS	20	CRÍTICOS	42
LISTA DE EJÉRCITO	20	DAÑO	43
PUNTOS DE EJÉRCITO Y COSTE	20	TIRADA DE SALVACIÓN	43
DISPONIBILIDAD (DISP)	20	HERIDAS Y ESTRUCTURA	43
COSTE DE ARMAS DE APOYO (CAP)	20	INCONSCIENCIA Y MUERTE	43
TENIENTE	20	COMBATE A DISTANCIA (CD)	44
GRUPO DE COMBATE	20	ATAQUE CD	44
ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES	21	MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CD	44
TIPOS DE ÓRDENES	21	COBERTURA	44
ORDEN REGULAR	21	DISTANCIA	45
ORDEN ESPECIAL DE TENIENTE	21	HABILIDADES ESPECIALES, ARMAS, EQUIPO O ESTADOS	46
RESERVA DE ÓRDENES	21	ARMAS Y EQUIPO DE PLANTILLA	46
ACTIVACIÓN DE UNA TROPA	22	TIPOS DE PLANTILLAS	46
COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN	22	ÁREA DE EFECTO	46
ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA	22	ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA	46
"TODO OCURRE A LA VEZ"	23	ARMAS DE PLANTILLA, ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA TOTAL	47
SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN	23	ARMAS DE PLANTILLA Y TROPAS ALIADAS Y NEUTRALES	48
INICIATIVA Y DESPLIEGUE	24	ARMAS DE PLANTILLA SOBRE UN COMBATE CC	48
TIRADA DE INICIATIVA	24	ATAQUE CD CONTRA UN COMBATE CUERPO A CUERPO	49
FASE DE DESPLIEGUE	24	PERFIL DE ARMAS (ARMAS CD Y ARMAS DE PLANTILLA)	49
SECUENCIA DE JUEGO	24	COMBATE CUERPO A CUERPO (CC)	49
RONDA DE JUEGO	24	ATAQUE CC	49
TURNO DE JUGADOR	25	INTERACCIÓN CON UN COMBATE CUERPO A CUERPO	50
PLANTILLAS DE SILUETA, LÍNEA DE TIRO Y ZONA DE CONTROL	25	MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CC	51
SILUETA	25	COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS	51
LÍNEA DE TIRO (LDT)	26	HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO	53
ZONA DE CONTROL (ZC)	27	ESTADO TRABADO	53
ZONA DE CONTROL EN ORA	27	PERFIL DE ARMAS DE MELÉ	53
INTERACCIÓN CON ZONAS, PEANAS Y SILUETAS	28	COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)	54
DISTANCIAS Y MEDIDAS	28	DISPOSITIVOS DE HACKER Y PROGRAMAS DE HACKEO: CARACTERÍSTICAS	54
TIRADAS	29	ZONA DE HACKEO	54
ÉXITO EN LA TIRADA	29	LEYENDA DE LA TABLA REFERENCIA RÁPIDA DE PROGRAMAS DE HACKEO	55
MODIFICADORES (MOD)	29	PROGRAMAS DE HACKEO	55

CRÉDITOS

Infinity Es Una Creación De:

Alberto Abal, Fernando Liste, Gutier Lusquiños, Carlos Torres

Lord Commander

Fernando Liste

Edición

Corvus Belli

Dirección De Ambientación Y Trasfondo

Gutier Lusquiños

Ambientación Y Trasfondo

Gutier Lusquiños, Marc Langworthy

Dirección De Reglamento

Gutier Lusquiños

Reglamento y escenarios

Fran Arjones, Juan Lois, Gutier Lusquiños, Carlos Torres, Ian Wood

Dirección De Arte

Carlos Torres

Diseño Conceptual

Carlos Llauger, Carlos Torres, Roberto Zoreda

Ilustración

Carlos Llauger, Francisco Rico, Hugo Rodríguez, Ricardo García, Yang Zhang, Bagus Hutomo

Dirección De Diseño

Luis González

Grañsmo

Carlos Llauger, Hugo Rodríguez, Luis González, Fran Arjones

Diseño De Portada

Hugo Rodríguez

Maquetación

Hugo Rodríguez, Luis González, Jonathan Pardo

Edición

Gutier Lusquiños
Juan Lois Rey

Escultura

Antonio Moreira, Fausto Gutiérrez, Javier Ureña, Raul Tavares

Pintado De Miniaturas

Ángel Giraldez, Carlos Fernández, Sergio Luque

Nuestro Agradecimiento Al Resto Del Personal De Corvus Belli

Dirección De Producción

Alejandro Quinteiro, David Anta

Fábrica Y Logística

Andrés Villar, Aranzazu Mallo, Barbara Santos, Belén Paz, Catalina Rodal, Daniel García, Diego Rivero, Francisco José Arjones, Jesús Soliño, Jorge Moral, José Ángel García, José Luis Santos, José María Fernández, Lucía Refojos, Manuel Iván López, María Del Pilar Rivero, María Torres, Miguel Groba, Roberto Míguez, Manuel Valladares, Jose Manuel Pereira, Vanessa Gómez, Rubén Justo, Sabela González, Emilio José Álvarez

Moldes

Eduardo Brinso, Carlos Fernández, Cristina González, Cruz Losada, Esteban Pedrosa, Socorro Pena

MUNICIÓN Y ARMAMENTO EN INFINITY CODEONE	58	TENIENTE	78
MUNICIÓN	58	TREPAR PLUS	79
MUNICIÓN NORMAL (N)	58	EQUIPO INFINITY CODEONE	80
MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA - DOUBLE ACTION)	58	DISPOSITIVOS DE HACKER (HACKING DEVICE)	80
MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP - EXPLOSIVE)	58	MEDIKIT	80
MUNICIÓN PARALIZANTE (PARA - PARALYSIS)	59	NANOPANTALLA (NANOSCREEN)	81
MUNICIÓN PERFORANTE (AP - ARMOUR PIERCING)	60	VISOR 360° (360° VISOR)	81
MUNICIÓN COMBINADA	60	VISOR MULTIESPECTRAL (MULTISPECTRAL VISOR)	81
ARMAS	60	ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA	82
MINAS	60	TAMAÑO DE ACCESO (TAC)	82
PISTOLA (PISTOL)	61	TRIUNFO Y DERROTA, CONDICIONES DE VICTORIA EN INFINITY CODEONE	82
HABILIDADES Y EQUIPO EN INFINITY CODEONE	62	PARTIDA ESTÁNDAR	82
MODIFICADORES (MOD)	62	MISIÓN O ESCENARIO	82
NIVELES, ETIQUETAS Y PROPIEDADES	62	PREPARACIÓN DE LA MESA DE JUEGO	83
HABILIDADES COMUNES Y ESPECIALES EN INFINITY CODEONE	62	ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA	83
HABILIDADES COMUNES EN INFINITY CODEONE	63	DISPOSICIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA	83
¡ALARMA!	63	ESCENARIOS	84
ATAQUE CC	63	ANIQUILACIÓN	84
ATAQUE CD	63	DOMINACIÓN	86
DESCUBRIR	63	SUMINISTROS	88
ESQUIVAR	66	TIROTEO	90
INACCIÓN	67	GLOSARIO	92
MOVER	68	TERMINOLOGÍA	92
RESET	68	ALINEAMIENTO	92
SALTAR	68	ETIQUETAS Y PROPIEDADES INFINITY CODEONE	92
SITUAR POSICIONABLE	68	ETIQUETAS	92
TREPAR	68	PROPIEDADES	93
HABILIDADES ESPECIALES EN INFINITY CODEONE	68	ESTADOS	94
LEYENDA DE LAS TABLAS DE CC	68	ESTADO CAMUFLADO	94
ARTES MARCIALES	69	ESTADO CUERPO A TIERRA	95
ATAQUE SORPRESA	71	ESTADO DESCARGADO	95
CAMUFLAJE	71	ESTADO DESCONECTADO	95
ESTADO CAMUFLADO	71	ESTADO EMBRIÓN SHASVASTII	95
DESPLIEGUE AVANZADO	73	ESTADO INCONSCIENTE	96
HACKER	73	ESTADO INMOVILIZADO-A	96
INFILTRAR	73	ESTADO INMOVILIZADO-B	96
INGENIERO	73	ESTADO MARCADO	97
MÉDICO	74	ESTADO MUERTO	97
MIMETISMO	74	ESTADO NORMAL	97
NO HACKEABLE	74	ESTADO TRABADO	97
OPERATIVO ESPECIALISTA	74	TABLA DE ARMAS INFINITY CODEONE	98
PARACAIDISTA	75	TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA INFINITY CODEONE	101
PERIFÉRICO	75		
PROTHEION	76		
REACCIÓN TOTAL	76		
REGENERACIÓN	76		
REMDRIVER	77		
SALTO DE COMBATE	77		
SANITARIO	77		
SHASVASTII	77		
ESTADO EMBRIÓN SHASVASTII	78		
SÚPER-SALTO	78		

Arte

José Pedrosa, Arsenio García, Fernando Alonso

Desarrollo De Juegos

Alberto Abal, Jesús Fuster, Marcos Bello

Gestión ITS

Juan Lois Rey

Gestión Administrativa

María Araujo, Begoña Liste, Nuria Gayoso

Responsable De Personas

Silvana Martínez

Marketing Y Comunicación

Édgar González, Inma Lage, Carlos Lauger, Carlos Morales, Belén Moreno, Vanessa Onorato, Cora Diz

Sales Manager

Mar Larrea

Traducción:

Erea Fabeiro Rey

Playtesting/Proofreading

Antonio Gonzalez Raga (Fulgrim

Stark), Carlos Llorca Quevedo, Charles "Tennobushi" Hornoy, David Muñoz Poza (Erebus 2.0), David "Cervantes3773" Seley, Dom "Domo" Woods, Duncan "Dude" Wright, Enrique Jalón (Glaurung), Félix Castro Pérez (Silvanas), Fernando Lago Alonso (Fredann), Francisco Arjones Gil (Crave), Gabriel Boira Esteban (Leirbag), Guillermo "Magno" Her-Nandez, Ian "Ijw Wartrader" Wood, Javier García Bargueño (Omadon), Javier Guinot Cuesta (Indael), Javier Vicente Morilla (Semy), Jesús Fernández Novo (Novo), Jeremy "Dutch" Breckbill, Jordi Colomer (Daixomaku), Jorge Moral Garabatos (Jmgdixcontrol), Juan Lois Rey (HellLois), Konstantinos "Psychotic Storm" Karayiannis, Marcos Bello Soto (Marbeso), Miguel Groba (Commander_Frost), Óscar Sánchez Rosado (Púpnik), Paul "Mightymuffin" Haines, Randolph "A Mão

Esquer-Da" Johnson, Richard "Rend" Deane, Rob "Blue Dagger" Brock, Sergio González Panadero (Sethelan), Tom "Schadlez" Schadle, Xisco Marí (Sibelius), Miguel Ángel Riera (Miki), David Flores "Zlavin", Jay "Mulciber" Walker.

Infinity CodeOne

Primera Edición: Mayo 2020

Infinity Es Una Marca Registrada De Corvus Belli S.L.

Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. España.

Todos Los Derechos Reservados: Copyright 2020 Corvus Belli S.L.

Está Prohibida La Reproducción De Cualquier Parte De Esta Publicación, Así Como Su Almacenaje O Transmisión Por Ningún Medio, Sin Permiso Del Editor.

Depósito Legal: PO 143-2020

Isbn: 978-84-09-19924-2

Impreso en Lituania

www.infinitytheuniverse.com

www.corvusbelli.com

INFINITY CODEONE

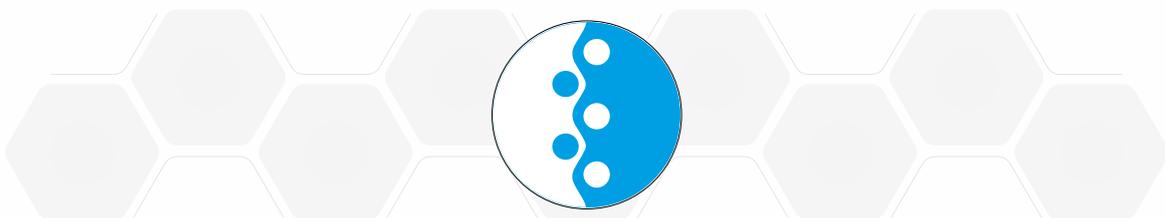
Ciento ochenta años en el futuro. Los sistemas estelares colonizados por la Humanidad, conocidos como la Esfera Humana, están divididos entre las grandes naciones, que se enfrentan en guerras secretas en un delicado equilibrio de poder. Pero una amenaza alienígena exterior está a punto de alterarlo todo...

Las principales naciones humanas –PanOceanía, el gran poder hipertecnológico y Yu Jing, su avanzado rival asiático– lideradas por O-12, el organismo internacional que sustituyó a la ONU, deben enfrentarse a las fuerzas alienígenas del Ejército Combinado al servicio de la IE, una inteligencia artificial alienígena que intenta hacer de la Esfera Humana la siguiente conquista de su inmenso y expansionista imperio estelar.

¿Conseguirán superar sus diferencias o se destruirán entre sí, permitiendo a las fuerzas alienígenas completar su invasión?

Infinity CodeOne es un juego de Miniaturas de metal de 28 mm que simula escaramuzas en un universo de ciencia-ficción y alta tecnología, un futuro próximo de estética manga, emocionante y lleno de acción, en el que las operaciones especiales determinan el destino de la Humanidad.

Cada partida de Infinity CodeOne supone un desafío para los Jugadores, que deberán exprimir al máximo sus capacidades tácticas para superar al adversario. Usando el terreno a su favor, forzando las habilidades de sus Tropas y explotando las debilidades de las Tropas enemigas cada Jugador tratará de cumplir los objetivos de su misión y evitar que su adversario consiga los suyos.



PANOCEANÍA

PanOceanía es la número uno, la gran potencia en la Esfera Humana. Posee el mayor número de planetas, la economía más rica, y dispone de la tecnología más avanzada. Pragmática y generosa, PanOceanía es un crisol de culturas, heredera de la mejor tradición de democracia y bienestar de occidente. Orgullosa de sí misma y algo prepotente, cuenta con la sociedad y el ejército más tecnificado de la Esfera, y le gusta alardear de ello.

Sin embargo, aquel que se encuentra en la cumbre está condenado a defender su posición constantemente contra todos aquellos que aspiran a derrocarlo del poder. Pero sólo los fuertes pueden alcanzar la primacía, y no hay nada ni nadie más fuerte que el Aparato Militar Panoceánico, las fuerzas armadas de PanOceanía. Compuestas por Tropas altamente tecnificadas y dotadas de armas y equipo de última generación, día tras día demuestran las razones por las cuales PanOceanía es incontestablemente la número uno en toda la Esfera Humana.

LA TRINIDAD DEL ÉXITO

Progreso, glamour y gloria. Eso es todo lo que necesitas saber sobre PanOceanía. La sagrada trinidad. Les gusta creer que poseen lo mejor, todo es brillante y maravilloso y, si tienes la gran suerte de nacer entre ellos, serás uno de los elegidos. No me malinterpretes. En su mayor parte, es cierto. PanOceanía es la nación más rica de la Esfera Humana y su tecnología de las más punteras, sin ninguna duda. Pero a veces dejan que esto se les suba a la cabeza y tienden a olvidarse que, en realidad, no siempre lo saben todo. Entonces es cuando recae en personas como yo el deber de recordarles que su versión de utopía no lo es todo.

Alejandra del Diablo, instigadora nómada, emisión en directo de Arachne desde el distrito de Ostia, en San Pietro, Neoterra.

LA HIPERPOTENCIA

PanOceanía, como la gran hiperpotencia dedicada al servicio de la humanidad que es, siempre ha liderado la vanguardia de los avances cuantrónicos y la expansión interestelar. Generaciones atrás, surgió un sistema mutuo de apoyo y respeto entre naciones de distintos continentes de la Tierra, que dio lugar a la aparición de una potencia económica que no solo buscaba el progreso, sino que también concebía una utopía al acceso de todos. Si PanOceanía fue o no la primera de las grandes potencias es discutible –Yu Jing ciertamente diferiría– pero lo que no se puede poner en duda es que fueron los primeros colonos de entre el conjunto de sistemas estelares y grandes potencias que hoy en día se conoce como la Esfera Humana. Habiendo sido los primeros en haber alcanzado las estrellas, y sin haber cortado lazos con la Tierra, los panoceánicos siguen enorgulleciéndose de ser idealistas, progresistas e inclusivos.

Tras reclamar Neoterra como su nuevo hogar, PanOceanía también anexionó a su territorio dos sistemas estelares más, así como múltiples territorios de otros sistemas diferentes. Fue una de las primeras potencias interestelares en darle la bienvenida a la IA, ALEPH, que ahora actúa como el ángel guardián de la humanidad. La capital panoceánica en Neoterra también es el hogar de la Iglesia NeoVaticana, el poderoso organismo religioso que se alzó de entre las cenizas de los viejos preceptos de La Tierra.

Con Neoterra sirviendo de capital para el poder espiritual y político de PanOceanía, los otros dos sistemas de la Hiperpotencia, Acontecimiento y Varuna, impulsan y reafirman tanto su poder económico como su glamour y prestigio. Las tierras de cultivo, junglas y factorías de Acontecimiento son una fuente estable de riqueza para el imperio interestelar, produciendo gran cantidad de materia prima y bienes manufacturados de alta calidad. Por otro lado, la gema cerúlea y resplandeciente conocida como Varuna es un planeta oceánico que se ha convertido en un destino turístico de gran popularidad para muchos ciudadanos de la Esfera Humana.

Aunque PanOceania también otros territorios en otros sistemas estelares, uno de los más importantes es sin duda el planeta de hielo, Svalarheima. Gran cantidad de los neomateriales necesarios para que la Hiperpotencia continúe su avance y dominación sobre la era cuantrónica provienen de la corteza congelada de este planeta. Sin embargo, muy a disgusto de PanOceania, hay alguien que mantiene a raya su influencia sobre los recursos de Svalarheima, y que además es su mayor rival económico y político: Yu Jing.

Un holoartículo de Shen Miu para Deng Hao (Señales Flash), el programa de análisis de noticias del canal Tinghui. ¡Solo en el área Yu Jin de Maya!

EL APARATO MILITAR PANOCEÁNICO

Una gran hiperpotencia como Panoceania necesita un ejército bien equipado y funcional para protegerse, y es aquí donde entra en escena el Aparato Militar PanOceánico. En los inicios de su expansión interestelar, PanOceania cayó en la cuenta de que la revolución cuantrónica exigía una revisión en las tácticas militares. Sus fuerzas armadas, conocidas como el Aparato Militar PanOceánico, adoptaron entonces una estructura única, haciendo que la inteligencia militar fuera parte integral del Alto Mando, en vez de tener que responder ante él. Así nos adentramos en el Hexaedro. Cambiar rápidamente de campo de batalla y dinámicas en múltiples focos a lo largo de diferentes sistemas, hacen que el acceso inmediato a información actualizada sea un factor crucial. Tomar decisiones y transmitir las basándose en esa información puede resultar ser un elemento clave para prevenir que un Código: Infinity se convierta en una guerra sin cuartel entre las grandes potencias.

El Alto Mando panoceánico supervisa las aptitudes de los diversos ejércitos planetarios que posee y que están dedicados a proteger los activos de sus propias áreas. Desde ahí, el Ejército Bastión de la Tierra, el Ejército Capitalino de Neoterra, el Ejército de Choque de Acontecimiento, la Fuerza Invernal de Svalarheima y la División de Reacción Inmediata de Varuna han creado fuerzas expedicionarias únicas y altamente especializadas para responder a amenazas globales. Una fuerza temible conocida como el Aparato Militar Panoceánico.

LAS ÓRDENES MILITARES

Aunque la Hiperpotencia es hogar de muchas otras religiones además de la Iglesia, muchos asocian PanOceania con la Santa Sede, gracias a las emblemáticas órdenes de caballeros que luchan junto a las fuerzas militares del Aparato Militar PanOceánico. Ataviados con armaduras de última generación y espadas con filo de Teseum, los guerreros santos de las Órdenes Militares dotan de autoridad divina y un firme apoyo a cualquier campaña militar a la que acompañen.

Extraído de «Desarrollando la mentalidad militar moderna», de la Dra. Benita Tuchman, historiadora militar y asesora civil para el Hexaedro.

AMOR POR LA TECNOLOGÍA

Los panoceánicos profesan un innegable amor a la tecnología. Los avances cuantrónicos están presentes en todos y cada uno de sus niveles sociales, desde la agricultura hasta la guerra. La realidad aumentada y la virtual son parte del día a día de la mayoría de los ciudadanos, y se utilizan a un ritmo y con una intensidad que probablemente abrumaría los sentidos de alguien del siglo XXI. A excepción de los Ateks –esas almas desgraciadas en una lucha constante por la supervivencia fuera de la burbuja tecnológica de la Hiperpotencia– cada ciudadano de PanOceania disfruta de una ininterrumpida conexión con Maya y su gran oferta de múltiples... placeres. Comlogs, geists, y otros muchos sistemas domóticos, permiten que la mayor parte del día a día de los ciudadanos se controle de forma automática y remota. Muchos acusan a los panoceánicos de vivir la vida en piloto automático, con geists personalizados organizando su vida a través de multitud de interacciones tecnológicas. Pero nada más lejos de la realidad. Simplemente, tienen la capacidad de afrontar numerosas interacciones a múltiples niveles con una intuición que sería la envidia de muchos, y todo lo insignificante se deja en manos de programas, bien diseñados y entrenados para tomar decisiones basadas en las preferencias de su dueño.

Extracto de «Entonces y ahora, el desarrollo de la mentalidad panoceánica», una comparación de las ideologías del comportamiento a lo largo de los siglos, del Dr. Louis Marchand, de la Universidad de San Pietro di Neoterra.



YU JING

En la Esfera Humana, la competencia, el eterno rival, la otra gran potencia, conspirando e intrigando continuamente para derrocar a su adversario es Yu Jing (léase Yu Ching), el gigante asiático. Todo el Lejano Oriente, unido bajo la bandera de la que en tiempos fuera China, que ha formado ahora una única, pero variada, cultura oriental. Con un gran desarrollo industrial y tecnológico y una pujante economía, el EstadoImperio Yu Jing está dispuesto a tomar la posición dominante que le pertenece.

La denominada Operación Kaldstrøm forma parte y ha de entenderse dentro de este ideario de búsqueda de la primacía. Las unidades que el EstadoImperio ha desplegado para ejecutar esta acción pertenecen

al Ejército del Estandarte Blanco, nombre que reciben las fuerzas que esta potencia tiene acantonadas en Huangdi, los territorios Yu Jing en Svalarheima. Este ejército está compuesto por unidades perfectamente adaptadas al terreno y a las duras condiciones ambientales de Svalarheima. Una fuerza que confía en sus regimientos de Infantería Pesada, equipados con armaduras servopotenciadas y especializados en combate cerrado, como punta de lanza. Para alcanzar el contacto con el enemigo contarán con el apoyo de unidades medias especializadas que les abrirán camino y proporcionarán cobertura, además del refuerzo de una siempre fiable Tropa de línea ligera. El Ejército del Estandarte Blanco tiene la misión de defender Huangdi de la rapacidad panoceánica, deber

que cumple con la mayor eficiencia. No obstante, esta fuerza siempre está dispuesta para ser desplegada en cualquier territorio donde se puedan aprovechar sus cualidades y en el que los intereses de Yu Jing se vean amenazados.

MANTENIENDO EL EQUILIBRIO

El hecho de que me hayas pedido que elija entre el Partido o el Emperador demuestra lo poco que entiendes de nuestra historia y cultura. Yu Jing es tanto el Partido como el Dragón. La combinación de ambos da como resultado una sociedad ordenada muy superior a la que formarían separadamente. Pedirme que elija uno sobre el otro es como pedirme que elija entre comida y agua. Mi cuerpo seguirá funcionando en armonía y con eficiencia si dispone de ambos, pero si le arrebatan uno de ellos, poco a poco se irá marchitando y morirá. Solo existe una opción posible. Yo elijo el EstadoImperio. Yo elijo Yu Jing.

Sargento Primero Wéi Meili, Invencibles Zúyǒng, conversación oída en una reunión de operaciones conjuntas en el orbital Asgard, Concilium Prima.

SIN COMPARACIÓN POSIBLE

Yu Jing es una de las pocas grandes potencias que posee lazos directos con los antiguos imperios y sociedades de La Tierra. Aunque el mando de poder del EstadoImperio fue transferido hace años a su nuevo hogar en el sistema Shentang-Yutang, esta gran potencia siempre ha seguido honrando sus raíces ancestrales. Esto no significa que Yu Jing se haya quedado anclada en el pasado, ni mucho menos, si no que ha seguido evolucionando y adaptándose a la era cuantrónica y a todas sus maravillas tecnológicas. Ciertos competidores celosos afirman que esto se debe al deseo de Yu Jing de dejar de estar a la sombra de su mayor rival, PanOceanía. Los del Partido, sin embargo, aseguran que el EstadoImperio no se encuentra a la sombra de nadie, sino que sigue su propia senda hacia el futuro entre los caminos de neón de la humanidad. Yu Jing es una de las principales potencias que continúa desafiando los límites de las nuevas tecnologías, habiéndose aliado con ALEPH, la benevolente IA que ayuda a supervisar la continua evolución de la humanidad a través de las estrellas.

Es aquí donde reside el poder de Yu Jing. Habiéndose basado en su suntuoso y ordenado pasado para dar forma a su futuro, el mando de poder se beneficia de tener dos poderosas entidades trabajando en tándem por un bien común. Los sistemas políticos del Partido –el órgano de gobierno que establece las políticas y supervisa la administración del EstadoImperio– se aseguran con mano firme que Yu Jing se mantiene al frente del poder económico y militar dentro de la entidad interestelar conocida como la Esfera Humana. Por otro lado, el Emperador –también conocido como el Dragón– controla los aspectos jurídicos del EstadoImperio con mano justa e imparcial. De esta forma, el Partido guía a Yu Jing con mano firme mientras el Emperador se asegura de que cualquier disputa que surja se resuelva justamente, sin que ninguna de las entidades pueda influir sobre las otras.

Aunque poseen territorios por toda la Esfera Humana, desde terrenos ancestrales en la Tierra hasta propiedades en las fronteras lejanas del Borde de la Humanidad, el corazón de Yu Jing reside en los dos planetas binarios conocidos como Shentang y Yutang, el Palacio de Jade y el Palacio Divino. Orbitando alrededor de la misma estrella, estos dos planetas de gran riqueza cultural forman los cimientos de esta gran potencia. El EstadoImperio también posee territorios en el planeta de hielo llamado Svalarheima. Sus

congelados confines son solo uno más de los lugares en los que Yu Jing disfruta recreándose en su amarga rivalidad con su mayor competidor, PanOceanía.

Fragmento de «El exquisito equilibrio del poder», una serie de Maya creada por Richard Nepenthes, que explora la ascensión e influencia del EstadoImperio.

EL EJÉRCITO ESTADOIMPERIAL

La misión del Ejército EstadoImperial es proteger a Yu Jing de sus enemigos, tanto los externos como los internos, pero también defender los intereses de esta gran potencia y ayudarla a alcanzar la primacía de la Esfera que es su destino manifiesto e incontestable.

Para hacer esto posible, las fuerzas armadas de Yu Jing se dividen en el Servicio Imperial, enfocado más hacia los enemigos internos, y el Ejército Estatal, que dispone de diferentes cuerpos de ejército. Por un lado, los Ejércitos del Estandarte, que suelen estar asignados a un frente o despliegue específico, como el Ejército del Estandarte Blanco, que es la fuerza planetaria de los territorios Yu Jing en Svalarheima. Por otro, el Ejército Invencible, una poderosa fuerza blindada que destaca tanto por sus victorias como por su carácter propagandístico. Pero el Ejército Estatal también dispone de divisiones regionales, en las que se enfatiza la propia cultura bélica e idiosincrasia de la etnia que los compone. Uno de los ejemplos más notables es el del Mando Regional Coreano, y de su unidad estrella: el Regimiento Jujak, que ha visto acción por toda la Esfera Humana.

LA VOLUNTAD DEL PARTIDO

El Ejército EstadoImperial es, sin lugar a duda, uno de los más poderosos de toda la Esfera Humana, con el formidable Ejército Invencible a la cabeza de todas sus Tropas. Compuesto por unidades de infantería pesada equipadas con armaduras servopotenciadas y especializadas en diferentes funciones tácticas, este coloso armado contiene algunas de las Tropas mejor entrenadas, disciplinadas y leales de las que puede disponer una gran potencia.

De tal manera, el núcleo del ejército lo componen los diferentes regimientos de Invencibles. Esta infantería pesada multipropósito actúa tanto como fuerza planetaria de defensa, punta de lanza del ejército o como unidad regular en operaciones conjuntas. Yu Jing tampoco tiene inconveniente en emplear a una gran variedad de unidades nada ortodoxas, pero extremadamente capaces, que abarcan desde los invisibles Hac Tao o los versátiles Soldados Tigre hasta los mortíferos y silenciosos Ninjas.

EL SERVICIO IMPERIAL

Formado por tres ramas distintas conocidas como la Magistratura, la Fiscalía, y el Servicio Imperial, el Cuerpo Judicial se asegura de que se cumpla la voluntad del Emperador. El Servicio Imperial es la rama táctica del Cuerpo Judicial, y sus Agentes Imperiales de élite actúan como representantes directos de la autoridad del Emperador. Los Agentes Imperiales tienen libertad para ir donde quieran y cuando quieran. Pocos pueden escapar a su escrutinio una vez captan la atención de uno de sus agentes.

Fragmento de «Operaciones y Seguridad» por Frieda Krakauer, programa educativo de acceso abierto en Maya que cubre distintas cuestiones sobre el EstadoImperio.



O-12

O-12 es un organismo de gobierno y representación internacional que supone una evolución de la antigua ONU, y dispone de una mayor capacidad de decisión y actuación. Dotada de un brazo policial táctico, el Bureau Aegis, O-12 es el árbitro, juez y jurado de la Esfera Humana. Tiene la responsabilidad de proteger a las naciones más débiles, impedir abusos por parte de los fuertes y controlar los sistemas internacionales imprescindibles para el buen funcionamiento de la Esfera. Su misión es proteger a toda la Humanidad y procurar su estabilidad y progreso. No es una labor fácil, y O-12 lo sabe, pero no por ello va a dejar de intentarlo, mal que le pese a cualquier potencia de la Esfera. Ahora que el Bureau Aegis, más peligroso que nunca, ha sido desplegado sobre el tablero, todos se preguntan: ¿Hasta dónde llegarán en el cumplimiento de su deber? ¿Qué secretos oculta? ¿Y cómo afectará a la Esfera Humana su intervención?

UN INTERÉS COMÚN

Una pandilla de niños díscolos y pendencieros que sólo se preocupan por sus propios intereses. Así es como cualquiera de fuera de la Esfera Humana vería a nuestras grandes potencias interestelares. Y tendrían razón, hasta cierto punto. Por suerte, hay quienes tienen la perspicacia suficiente para mirar más allá de las divisiones partidistas y ver un brillante futuro de mutua colaboración, paz y prosperidad para toda la humanidad. Los cimientos de esa era dorada de colaboración se encuentran aquí mismo en el Öberhaus, sirviendo de base a los cuatro Pilares de O-12: Unidad, Cooperación, Apoyo y Progreso. Lejos de ser la quimera de una humanidad unida, O-12 es el factor unificador que provee un interés común para todo ciudadano de la Esfera Humana. También somos los supervisores del ángel guardián de la humanidad, ALEPH. La nuestra es una gran responsabilidad, la mayor de todas, quizás, y nos la tomamos muy en serio.

Detective Inspector Jefe Romana Cáceres, Gangbuster de la Unidad Especial Anti-Crimen, durante una charla motivacional dirigida a potenciales nuevos reclutas para la Sección Spatha del Bureau Aegis.

FORO ABIERTO

La organización interestelar que conocemos como O-12 surgió de los rescoldos de las Naciones Unidas después de que ésta exhalara su último aliento allá en el siglo XXI. Mucho ha cambiado la escena internacional desde aquellas: Estados Unidos dejó de considerarse una superpotencia, Europa experimentó un gran declive, mientras que China, Japón y Corea del Sur pasaron a convertirse en un nuevo imperio llamado Yu Jing, y PanOceania empezó a afianzarse como la gran Hiperpotencia intercontinental. Los lazos de las Naciones Unidas ya no eran válidos, y las grandes potencias firmaron nuevos acuerdos más adecuados para un escenario político que pronto abarcaría sistemas estelares enteros.

Al igual que las potencias de la Esfera Humana, O-12 ha evolucionado de forma exponencial desde sus comienzos como plataforma para proveer unidad y también un terreno común para las alianzas más poderosas de la Tierra. Bajo su condición de neutralidad política y al amparo de los cuatro

Pilares, O-12 no solo se ha enfrentado a cada gran crisis que ha surgido en el desarrollo de la expansión interestelar, sino que también ha alcanzado una importancia significativa como organización capaz de guiar a la humanidad en múltiples y variados retos y situaciones. Ha ganado tanta autoridad que, incluso se encarga de supervisar todo el sistema estelar que da hogar al planeta capital de la humanidad: Concilium y Concilium Prima, respectivamente. Además, O-12 también se encarga de controlar las Circulares, esas enormes naves que recorren los diversos sistemas estelares que componen la Esfera Humana, y actúa, además, como autoproclamado supervisor de ALEPH.

Como organización, O-12 está dividida en varios cuerpos y agencias que luchan por defender los cuatro Pilares por un bien común. Con sede en el Öberhaus, al que algunos se refieren como el corazón del *establishment*, el Senado y la Petite Assemblée debaten y aprueban leyes y tratados internacionales. El Consejo de Seguridad de O-12 funciona como control secundario del Senado y colabora en la aprobación de las mejores prácticas para enfrentarse a amenazas externas para la Esfera Humana. El Alto Tribunal imparte justicia respecto a leyes internacionales y otros casos a los que se les haya concedido una apelación. El Cónclave ratifica o deniega las solicitudes de los nuevos estados miembros que deseen unirse al O-12. Las comisiones indagan y analizan problemas específicos dentro de la Esfera Humana e informan a sus respectivos organismos. Finalmente, están los Bureaus, los doce departamentos de la administración, cada uno con una tarea y responsabilidades específicas asignadas, junto con los poderes necesarios para llevarlas a cabo.

Extraído de «Un fénix estelar. La mayor obra de la Esfera Humana», un estudio histórico de O-12 llevado a cabo por Arcus, Aspecto de ALEPH, con el objetivo de ser utilizado como discurso ante una delegación Tohaa.

ORGANIZACIÓN INTERNA

Desde el sistema judicial público conocido como Bureau Aegis, hasta los operativos encubiertos del Bureau Noir, pasando por la ineludible transparencia del Bureau Toth que supervisa y apoya a ALEPH, los doce Bureaus de O-12 se encargan de llevar a cabo las funciones esenciales que permiten que la organización siga operando bajo su mandato. Para evitar interferencias y un posible abuso de poder, cada Bureau se encarga de sus asuntos de manera separada, aunque pueden colaborar en grupos de tareas conjuntas especiales.

La única excepción a esta regla es el servicio secreto de O-12, el Bureau Noir. Como agencia de inteligencia de esta organización, es misión del Bureau Noir servir y defender a todo O-12 en conjunto, así como a todos y cada uno de los departamentos que la conforman.

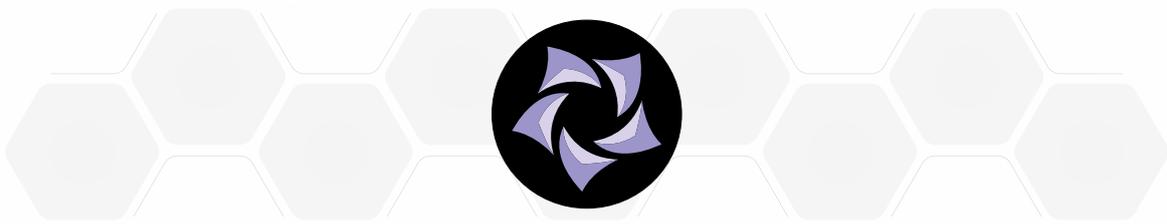
TEAM ESCALATION

Conocida general y erróneamente como “el ejército de O-12”, la Sección Spatha consta de unidades policiales tanto tradicionales como tácticas, además de elementos navales. En general, el Bureau Aegis se encarga de ejecutar las sentencias del Alto Tribunal. Cuando su rama hermana, los jueces, abogados y funcionarios de la Sección Statera, se ve incapaz de aplicar esas resoluciones sin recurrir a la fuerza, entonces Spatha toma cartas en el asunto. De ahí el nombre Escalation, “Escalada”.

Sin embargo, con los destrozos del Ejército Combinado también escalando, el papel de Spatha está evolucionando rápidamente para subsanar cualquier brecha en las defensas de la Esfera Humana. La Sección Spatha, más conocida como SWORDFOR, desempeña dos papeles principales: funciones policiales tácticas, además de crimen internacional y análisis criminológico, que dependen del departamento de la Policía Global, o GloPol.

La tendencia de SWORDFOR a realizar operaciones de alta intensidad que requieren un equipo reducido y de élite ha tenido como consecuencia que sus operativos sirvan en distintos focos de tensión a lo largo de toda la Esfera Humana. El alcance de sus operaciones varía: desde dismantelar equipos mercenarios corruptos y grupos criminales de Submondo, a deshacerse de ejércitos corporativos privados y proporcionar conocimiento especializado en entornos únicos como Svalarheima, Paradiso, y Amanecer. Una nave de Starmada patrullando un sistema será la perdición de cualquier organización indisciplinada que haya captado la atención de la fuerza naval de la Sección Spatha. Pocas son las ocasiones en las que SWORDFOR no ha llevado a su objetivo ante la justicia.

Extraído de un informe encargado por el Senado sobre el carácter evolutivo del Bureau Aegis, y más en concreto de la Sección Spatha.



EJÉRCITO COMBINADO

Mientras la Humanidad se devora a sí misma, una nueva amenaza, quizá la más terrible de todas, ha logrado plantar una cabeza de puente en plena Esfera Humana. Un Ejército Combinado de varias razas alienígenas, unidas bajo el dominio de una Inteligencia Evolucionada, un intelecto artificial supremo muy antiguo, con aspiraciones hegemónicas sobre cualquier raza que se cruce en su camino.

“Soy la Inteligencia Evolucionada. Gobierno y represento a la Civilización Hegemónica Ur. He derrotado a auténticos dioses de la guerra y los he visto llorar ante mi asombroso despliegue de poder. Para mí, vosotros no sois nada.”
Extracto de la declaración de guerra de la IE al Trinomio Tohaa.

EL GRAN UNIFICADOR

La devastación causada por el Ejército Combinado en la Esfera Humana ha llegado a oídos de todos y cada uno de sus ciudadanos. Razas alienígenas como los Shasvastii o los Umbra han sido demonizados como criaturas malignas y arteras, hambrientas de almas humanas. Sin embargo, de lo que muchos civiles de la Esfera Humana no se percatan es de que esos alienígenas no son más que la punta de lanza de una fuerza muy superior y avanzada tecnológicamente, cuyo único objetivo es dominar completamente toda civilización con la que entren en contacto. El Ejército Combinado, la gran amenaza alienígena a la que la humanidad sigue sin encontrar una solución permanente, es el poder visceral unificado de un vasto imperio interestelar controlado por un intelecto superior casi divino: la Inteligencia Evolucionada, o IE.

Los expertos en el tema a menudo hacen comparaciones espeluznantes entre la llamada Civilización Combinada y la Esfera Humana. Ambas poseen amplias redes de datos interestelares que permiten una conexión casi constante, y las que los ciudadanos de ambas civilizaciones son capaces de acceder a través de ciberimplantes. Tanto unos como otros se benefician

de la tecnología de la Petaca, aunque se implemente de formas distintas, y ambas civilizaciones están bajo la vigilancia de una inteligencia consciente que busca traer orden y estabilidad a su área de influencia. Sin embargo, mientras ALEPH trabaja mano a mano con la humanidad, y en última instancia responde ante ella como parte de su mutuo acuerdo para crear una sociedad utópica, la IE impone su voluntad cuando lo considera necesario, especialmente cuando tiene que ver con la asimilación de culturas para acceder a sus recursos y conocimientos.

Aunque es la IE quien ha creado la Civilización Hegemónica Ur y se encarga de controlarla, existen varios indicadores que inducen a pensar que las razas de este ordenado imperio disponen de amplia autonomía en ciertos aspectos de la vida diaria así como en el comercio. Los pocos fragmentos de información que se han conseguido sonsacar a los Tohaa capturados del Triedro Sygmaa indican que la vida ha seguido su curso con normalidad en la parte del imperio Tohaa sometida por la IE, e incluso con menos problemas que antes. Tanto que, de hecho, los Sygmaa Tohaa ni siquiera se consideran a sí mismos sometidos de forma alguna. Aun así, tan solo podemos hacernos una idea al respecto basándonos en la información compartida libremente por nuestros amigos en el Trinomio Tohaa, así como en nuestras peligrosas experiencias con la IE, y observando los rostros llenos de dolor de amigos y familiares que han sido sepsitorizados para seguir ciegamente la voluntad de la IE.

Extraído de «Desde una perspectiva reflexiva – Conociendo al enemigo», informe de Sun Tze para el Consejo de Seguridad de O-12.

“No hay arma más temible que el miedo. Especialmente frente a culturas menos desarrolladas. Mata a su líder y todos aquellos que lo siguen se rendirán. Una baja, un ejército.”
Argumento troncal nº 5. Extraído de las lecciones de filosofía bélica Shasvastii.

SHASVASTII

Los Shasvastii son los exploradores, infiltradores y rastreadores del Ejército Combinado. Una raza marcada por la tragedia de la destrucción de su sistema natal a causa de un cataclismo cósmico y dispuesta a todo para garantizar su supervivencia. Su ejército responde a criterios de ligereza y movilidad, sin unidades de combate superpesadas. Los estrategas Shasvastii son astutos, perversos y carentes de escrúpulos. Su filosofía bélica es la siguiente: *"El máximo terror en el mínimo tiempo, aplicado a un mínimo de objetivos selectos"*. Haciendo uso de esta doctrina, unos pocos Shasvastii son capaces de hacer temblar a ejércitos enteros. Esta raza traicionera es experta en inducir el pánico y la paranoia entre sus enemigos, ganando guerras gracias al miedo y al sigilo.

"Espera en silencio el momento de atacar".

Recitativo de instrucción reproducido en bucle en las cápsulas de despliegue orbital Shasvastii.

AGRESIVIDAD Y SIGILO

A pesar de que a simple vista parezca una mezcla heterodoxa de razas, especialidades y armamento, el Ejército Combinado es una máquina muy perfeccionada con un extraño don para ejecutar ataques devastadores con la máxima precisión. Los Morat, esos alienígenas tan sumamente agresivos, funcionan como peones de guerra al servicio de la IE y son quizás los más reconocibles a simple vista, debido a la cantidad de Mayacasts existentes que han dejado constancia de sus brutales asaltos en los frentes de batalla de Paradiso. Teniendo a su disposición toda una raza criada para la guerra que vive en constante batalla, muchos pensarían que la IE no necesitaría más Tropas. Por desgracia para la humanidad, además de los letales Umbra y de otras unidades especializadas, el Ejército Combinado dispone de una especie aún más mortal y artera: los alienígenas cambiantes del Continuum Shasvastii.

Supervivientes natos, toda la raza Shasvastii ha evolucionado a su actual estado gracias a modificaciones genéticas a niveles increíbles. Curiosamente, cada Shasvastii es capaz de modificar su estructura interna a varios niveles, lo que los convierte en unos combatientes sumamente mortíferos. Si sufren daños en uno de sus órganos internos, sus cuerpos readaptan otro para reemplazarlo y así continuar funcionando con normalidad. Pero la faceta más insidiosa de los Shasvastii es su necesidad instintiva de plantar HuevasEmbrión allá a donde vayan. Con un proceso de incubación de apenas semanas, estas HuevasEmbrión dan a luz a Shasvastii completamente desarrollados que poseen intacta la memoria genética de su creador.

"Vivo en las sombras que te rodean. No puedes encontrarme. No puedes matarme. No puedes contenerme. Ni tan siquiera puedes huir de mí."

Credo del Ala Especial de Dominio Táctico Shasvastii Noctíferos.

EMBUSTEROS POR EXCELENCIA

Apodados con acierto como Tropas Nox, incluso los soldados de a pie de los Shasvastii son capaces de diseminar su horrible semilla. De hecho, parecen programados para sentir la necesidad de hacerlo. Pero este no es el único horror que el Continuum es capaz de desatar sobre la Esfera Humana. Cada miembro de esta raza desprende sigilo y capacidad de infiltración por cada uno de sus poros, desde los letales e invisibles Noctíferos, a las máquinas de guerra convertidas en el epitome del sigilo conocidas como Esfinge. Gracias a su habilidad para replicar casi a la perfección la forma y aspecto de su objetivo, incluso imitando asombrosos materiales camaleónicos capaces de eclipsar a cualquier tejido, esta última raza en particular ha causado un caos indecible en el funcionamiento interno de la Esfera Humana. Habiendo sufrido ya el mazazo de los Morat, parece que la peor pesadilla de la humanidad no ha hecho más que comenzar.

Informe presentado ante el Mando Coordinado de Paradiso tras la caída del Portal de Dédalo, por Chilon, Aspecto Deva de ALEPH.



INTRODUCCIÓN

INFINITY CODEONE. UN JUEGO DE COMBATE DE MINIATURAS

Infinity CodeOne es un juego de Miniaturas que simula combates futuristas en un entorno de ciencia-ficción. Infinity CodeOne recrea operaciones de Acción Directa, rápidas, letales y muy arriesgadas. El Jugador debe asumir el mando de un reducido grupo de Tropas de élite en operaciones encubiertas o clandestinas.

Infinity CodeOne es un sistema de juego innovador, dinámico y entretenido que permite que todos los Jugadores participen durante toda la partida a lo largo de toda la secuencia de juego. Dotado de un gran realismo y flexibilidad, Infinity CodeOne permite plantear una gran variedad de maniobras tácticas y estratégicas.

INFINITY CODEONE: OBJETIVO Y RESUMEN DE JUEGO

Infinity CodeOne es un juego competitivo que enfrenta a dos ejércitos rivales en una lucha por completar una serie de objetivos tácticos. La partida tiene una duración de 3 Rondas de juego o termina cuando las unidades de un Jugador han sido eliminadas. Más adelante se describen con detalle las misiones y los diferentes modos de fin de partida para determinar al vencedor.

Una vez preparada la mesa, los Jugadores pueden comenzar la partida, desplegando sus Miniaturas y Marcadores en la mesa de juego. La partida

se organiza en una serie de Rondas de Juego, y en cada Ronda, cada uno de los Jugadores dispone de su propio Turno Activo. Durante su Turno Activo, el Jugador asigna Órdenes a sus Tropas para activarlas y jugar con ellas, desplazándolas por la mesa, atacando a otras Tropas enemigas y cumpliendo los objetivos fijados por el escenario. Mientras, su adversario también juega, reaccionando con sus Tropas a las acciones del Jugador con el Turno Activo gracias a las Órdenes de Reacción Automática [ORA].

Durante la partida, las Rondas se van sucediendo unas a otras hasta que se cumplen las condiciones de Fin de Partida, lo que concluye el juego. Una vez finalizada la partida, los Jugadores comprueban sus Puntos de Objetivo y sus Puntos de Victoria para determinar quién es el ganador.

PARTIDA INTRODUCTORIA

Estas reglas son una versión abreviada y simplificada del sistema de juego de Infinity CodeOne que te permitirán acercarte a este juego con facilidad.

Una vez las hayas probado, conocerás la mecánica básica de juego, y entonces ya te resultará muy fácil acceder al reglamento completo. Con las reglas completas dispondrás de una mayor variedad de posibilidades tácticas y de juego, y podrás disfrutar de Infinity CodeOne en su totalidad. ¡Conéctate en infinitytheuniverse.com!

MATERIAL NECESARIO

Para poder empezar a jugar a Infinity CodeOne es necesario lo siguiente:

- ▶ Una cinta métrica de al menos 120 cm.
- ▶ 3 dados de 20 caras [d20].
- ▶ 6 Miniaturas de Infinity CodeOne para representar las 3 Tropas de cada Jugador.
- ▶ Escenografía. Al menos unos 4 elementos grandes y unos 10 elementos pequeños.
- ▶ Mesa de juego de 60 cm x 80 cm.
- ▶ Token de Estado Inconsciente y Órdenes.

Todos ellos incluidos en las cajas de inicio de Infinity CodeOne y disponibles de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: infinitytheuniverse.com.

DESCRIPCIÓN DEL PERFIL DE UNIDAD

Los Atributos son una serie de valores numéricos que representan las diferentes capacidades básicas de una Tropa. Con estos valores se realizan los cálculos y tiradas que determinan el éxito o no de las acciones de juego.

DESCRIPCIÓN DEL PERFIL DE UNIDAD

Los principales Atributos son:

MOVIMIENTO (MOV)

Indica la cantidad de centímetros que mueve normalmente la Tropa. El Atributo de MOV dispone de dos valores, si solo mueve una vez usa el primer valor. Si mueve una segunda vez en la misma Orden usará el segundo valor.

COMBATE A DISTANCIA (CD)

Indica la capacidad de combate con armas de disparo.

FÍSICAS (FIS)

Abarca todas las habilidades físicas de las Tropas (por ejemplo: fuerza, destreza, esquivo...).

BLINDAJE (BLI)

Cuanto mayor sea este valor, más pesada será la armadura y más reducirá el daño de las armas enemigas.

HERIDAS (H)

Indica los niveles vitales de las Tropas, el daño que pueden recibir antes de caer inconscientes o muertas.

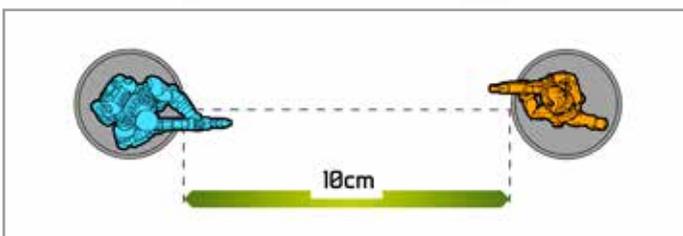
► ISC: Fusileros										
	○	▲	○	○	○					
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP	
10-10	13	12	10	12	1	0	1	2	-	
► Arma CD: Fusil Combi										

► ISC: Zhanshi										
	○	▲	○	○	○					
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP	
10-10	15	11	10	13	1	0	1	2	-	
► Arma CD: Fusil Combi										

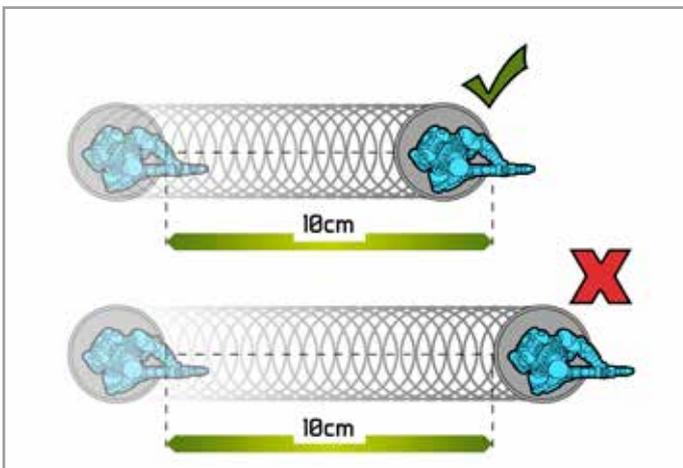
DISTANCIAS Y MEDIDAS

Para saber la distancia que media entre dos Tropas, se medirá la distancia más corta en línea recta **desde el borde de la peana** de una de ellas hasta el borde más cercano de la otra.

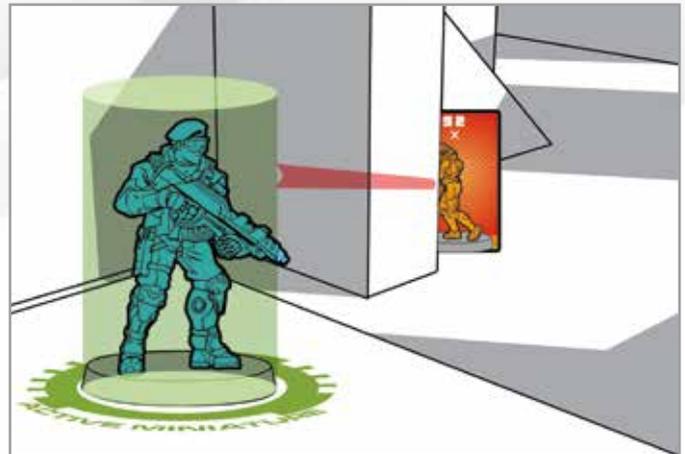
Por su parte, para determinar la distancia entre dos objetos o Elementos de Escenografía, se medirá la distancia más corta entre ellos en línea recta.



Para medir el movimiento de una Tropa por la mesa de juego, se medirá todo el recorrido que va a realizar (incluyendo, por ejemplo, si tiene que sortear obstáculos), y **siempre desde el mismo punto de la peana**.



LÍNEA DE TIRO (LDT)



La LDT es una línea imaginaria que sirve para determinar si una Tropa puede ver a su objetivo.

Una Tropa puede trazar LDT hacia un objetivo siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- El objetivo, total o parcialmente, debe encontrarse en los 180° frontales de la Tropa.
- Se pueda ver una parte como mínimo de 3x3 mm del volumen del objetivo.
- Se pueda trazar una línea recta entre un punto cualquiera de su Tropa y un punto cualquiera del volumen que ocupa la Tropa del objetivo sin que sea obstruida por ningún obstáculo o Tropa (aliada o enemiga).

TIPOS DE TIRADAS Y VALOR DE ÉXITO

Infinity CodeOne se basa en dos tipos de tiradas diferentes, **Normales** (cuando no se enfrenta a ningún adversario al realizar una Habilidad) y **Enfrentadas** (cuando dos o más Tropas que son enemigas declaran acciones que se afectan entre sí).

Llamaremos **Valor de Éxito (VE)**, al valor numérico resultante de aplicar los Modificadores pertinentes, tanto positivos como negativos, al Atributo correspondiente para realizar una Habilidad. **Todo resultado igual o inferior al VE** en los dados se considera que se ha realizado con éxito.

Para resolver una Tirada Enfrentada se comparan las Tiradas exitosas de ambas Tropas. Cada resultado exitoso que es inferior al del adversario se anula. Si los éxitos de valor más alto están empatados, entonces todos los éxitos de la Tirada Enfrentada se anulan.

COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN



HABILIDAD
DE ORDEN
COMPLETA

HABILIDAD
CORTA DE
MOVIMIENTO

+

HABILIDAD
CORTA DE
MOVIMIENTO

HABILIDAD
CORTA DE
MOVIMIENTO

+

HABILIDAD
CORTA

SECUENCIA DE JUEGO



Cada Turno de Jugador se compone de las siguientes partes:

- ▶ 1 Inicio del **Turno**: Fase Táctica
 - ▶ 1.1 Recuento de Órdenes
Por cada Tropa desplegada en la mesa que no se encuentre en estado Nulo (Inconsciente, Muerto...), el Jugador Activo añade una Orden Regular a su Reserva de Órdenes.
- ▶ 2. Fase de Órdenes
El Jugador Activo puede emplear su Reserva de Órdenes para **activar** sus Tropas.
- ▶ 3. Fase de Estados
Una vez el Jugador Activo ha agotado todas sus Órdenes, o ha decidido no utilizar más, ambos Jugadores realizan los chequeos de los Estados o Habilidades que lo requieran.
- ▶ 4. Fin del **Turno**
Una vez se han realizado todos los chequeos, da por concluido su Turno Activo de Jugador.

ACTIVACIÓN DE UNA TROPA

Cada Orden permite a la Tropa activada declarar **una** de las siguientes combinaciones de Habilidades:

- ▶ 1 Habilidad Corta de Movimiento + 1 Habilidad Corta de Movimiento.
- ▶ 1 Habilidad Corta de Movimiento + 1 Habilidad Corta (o viceversa).

No hay límite al número de Órdenes que se pueden asignar para activar a una misma Tropa durante el Turno Activo.

IMPORTANTE:

Aunque se declaren de manera secuencial, las dos Habilidades de la Orden se pueden realizar simultáneamente. Por ejemplo, si se declara Mover + Ataque CD, dicho Ataque CD podrá realizarse en cualquier punto del recorrido declarado en el Movimiento, y no necesariamente al final del mismo.

ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA

Gracias a la **ORA** (Orden de Reacción Automática), el Jugador puede actuar también durante el Turno Activo de su adversario, reaccionando con sus propias Tropas cada vez que éste **active** a una de sus Tropas mediante una Orden. No hay límite al número de Tropas que pueden reaccionar al consumo de una Orden por parte de una Tropa enemiga.

La declaración de ORA de las Tropas del Jugador Reactivo se considerará válida si disponen de Línea de Tiro (LDT) con la Tropa que está siendo activada por el Jugador Activo.

“TODO OCURRE A LA VEZ”

En Infinity CodeOne, Órdenes y ORAs son simultáneas, independientemente de las Habilidades que se declaren.

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

- ▶ 1. El **Jugador Activo** declara qué Tropa va a activar.
 - ▶ 1.1 **Retira de la mesa la Orden** que consume para activar a su Tropa.
 - ▶ 1.2 **Declara la primera Habilidad** Corta de la Orden que va a utilizar. Si se declaran movimientos, se mide la distancia desplazada y se sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.

- ▶ 2. El Jugador Reactivo comprueba las LDT de sus Tropas hacia la Tropa activa y declara cuáles son sus ORA. Las Tropas no están obligadas a declarar las ORA, pero si una Tropa puede declarar una ORA y no lo hace en este momento, la pierde.
- ▶ 3. El **Jugador Activo** declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, en caso de haberla. Si se declaran movimientos, se mide la distancia desplazada y se sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.
- ▶ 4. El Jugador Reactivo comprueba las LDT de sus Tropas hacia la Tropa activa y si hay nuevas ORA disponibles las declara.
- ▶ 5. **Resolución:** Se comprueba que las Habilidades cumplieran sus respectivos Requisitos, se realizan las mediciones necesarias, se comprueban los Modificadores [MOD] a aplicar [Cobertura y Distancia], **y ambos Jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes.**
 - ▶ 5.1 **Se aplican los Efectos** de las Habilidades declaradas por ambos Jugadores que hayan tenido éxito.
 - ▶ 5.2 **Conclusión:** Fin de la Orden.

- ▶ En caso de que se disponga de varios objetivos el Jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga [R] al declarar el Ataque CD.
- ▶ Todos los disparos se deben declarar desde el mismo punto.

FUSIL COMBI



Fusil Combi	Propiedades:		
Daño: 13	R: 3		
Munición: N	Atributo T. Salvación: BLI		
MODIFICADORES POR DISTANCIA			
40cm	80cm	120cm	240cm
+3	-3	-6	

Antes de hacer la Tirada del Ataque CD, debe medirse la distancia que hay entre la Tropa y su objetivo y aplicar los Modificadores correspondientes al Atributo CD (Distancia y Cobertura).

El Jugador Activo tira tantos d20 como indique el valor de Ráfaga [R] de su Fusil Combi y para el Jugador Reactivo, la Ráfaga [R] siempre se reduce a 1.

DISTANCIA

En el caso del Fusil Combi:

- ▶ Si la distancia entre la Tropa y el Objetivo está comprendida entre 0 y 40 cm, la Tropa tiene un MOD de +3 a la tirada del Ataque CD por distancia.
- ▶ Si la distancia es superior a 40 cm pero igual o inferior a 80 cm, la Tropa tiene un MOD de -3 a la tirada del Ataque CD por distancia.
- ▶ Si la distancia es superior a 80 cm pero igual o inferior a 120 cm, la Tropa tiene un MOD de -6 a la tirada del Ataque CD por distancia.
- ▶ Si la distancia es superior a 120 cm, el Ataque CD falla automáticamente.

COBERTURA

Se considera que una Tropa se encuentra en Cobertura Parcial cuando está en contacto con un Elemento de Escenografía que **no** permite al atacante obtener una visión completa de la Tropa objetivo de su Ataque CD.

Las Tropas en Cobertura Parcial imponen un Modificador de -3 al Atributo CD de sus atacantes y reduce en -3 el Daño del Ataque.

HABILIDADES COMUNES

Las Habilidades comunes son las que pueden realizar todas las Tropas de Infinity CodeOne. Las principales son Mover, Ataque CD y Esquivar.

MOVER

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

REQUISITOS

- ▶ La peana de la Tropa ha de encontrarse, durante todo su recorrido, en contacto con la superficie sobre la que pretende mover y el espacio por el que se mueve debe ser igual o superior a la **mitad** de su peana.

EFFECTOS

- ▶ Declarando Mover, la Tropa podrá recorrer la cantidad de centímetros que marca el primer valor de su Atributo de MOV.
- ▶ Si en la misma Orden, esa Tropa declara de nuevo Mover, podrá recorrer la cantidad de centímetros marcada por el segundo valor de su Atributo de MOV.
- ▶ La Tropa siempre moverá hasta el punto final declarado por su Jugador, aunque sea para acabar en estado Nulo (Inconsciente o Muerto).

ATAQUE CD

HABILIDAD CORTA/ ORA

REQUISITOS

- ▶ Es obligatorio disponer de un Arma CD y LDT con el objetivo.
- ▶ No estar en contacto con ninguna Tropa enemiga en estado **no** Nulo.

EFFECTOS

- ▶ Permite emplear el Atributo CD para establecer un Combate a Distancia [CD].

ESQUIVAR

HABILIDAD CORTA/ ORA

REQUISITOS

- ▶ La Tropa deberá encontrarse en contacto o disponer de LDT con una Tropa enemiga.

EFEKTOS

- ▶ Cuando se declara Esquivar, la Tropa realiza una Tirada de FIS **para evitar sufrir un Ataque.**
- ▶ Además, las Tropas que declaran Esquivar y superan la tirada con **éxito** pueden **mover** 5 cm en el punto 5.1 Resolución de la Secuencia del Gasto de una Orden.

BLINDAJE Y DAÑO

El Daño es la capacidad de un Arma para causar algún tipo de detrimento a su objetivo. Este Daño no se suele aplicar directamente al objetivo, pues éste, tiene derecho a realizar una **Tirada de Salvación** para saber si su BLI evita que sufra una Herida.

Para calcular el Daño del Ataque el Jugador debe restar al Daño del Arma:

- ▶ El Atributo BLI del objetivo según corresponda.
- ▶ [-3] MOD por Cobertura Parcial si la hubiera.

Si el **resultado es igual o menor** que el **Daño del Ataque**, el **impacto es exitoso** y el objetivo sufre la pérdida de un punto de su Atributo Heridas.

Si el **resultado es mayor** al Daño del Ataque, **el impacto no causa Daño** al objetivo y su perfil de Atributos y su estado no se ven alterados.

Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas, pero ni uno más, pasa automáticamente a estado **Inconsciente**. Si pierde al menos un punto más, pasa automáticamente a estado **Muerto** y se retira de la mesa de juego.

TIRADA DE INICIATIVA Y DESPLIEGUE

Antes de comenzar la partida, los Jugadores deben realizar una Tirada Enfrentada de la VOL de sus Tenientes (seleccionan un Fusilero y un Zhanshi respectivamente). Ambos Jugadores lanzan un d20, comparan el resultado obtenido y el que saque el resultado más alto, sin exceder el Atributo VOL de su Teniente, es el ganador de la Tirada de Iniciativa.

El ganador puede optar entre elegir **Despliegue** o decidir la **Iniciativa**. Escoger una de las dos opciones supone ceder a su adversario la otra.

ELEGIR INICIATIVA

El Jugador que escoge Iniciativa decide **quién dispondrá del primer Turno de Jugador** y quién dispondrá del segundo Turno de Jugador en cada Ronda de Juego. Este mismo orden se mantendrá durante toda la partida.

DECIDIR DESPLIEGUE

El Jugador que escoja Despliegue puede decidir **quién despliega sus Tropas primero** y en qué Zona de Despliegue lo hace.

Las Zonas de despliegue son dos franjas de 20 cm de profundidad y 60 cm de ancho en lados opuestos de la mesa de juego.

La Fase de Despliegue se resuelve siguiendo los pasos:

- ▶ Despliegue del Jugador 1
- ▶ Despliegue del Jugador 2.

REGLAS DE DESPLIEGUE

A la hora de situar las Tropas sobre la mesa, se deben seguir las siguientes reglas:

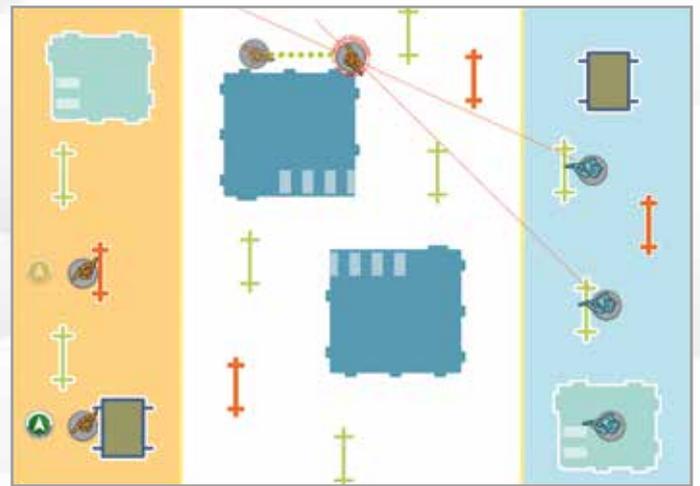
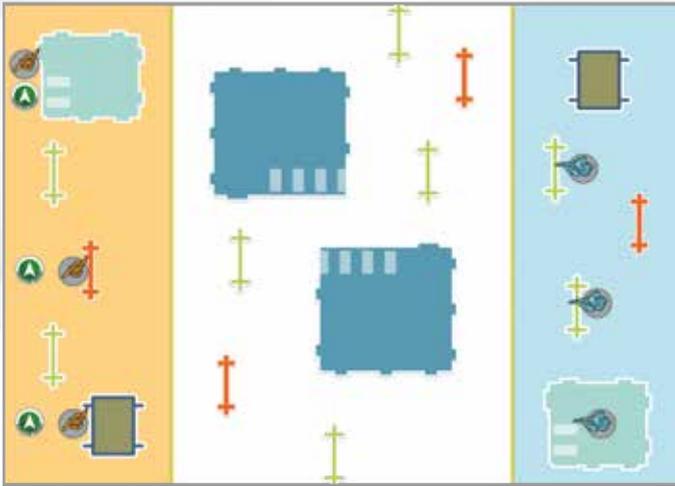
- ▶ La peana de las Tropas debe situarse por completo en el interior de la Zona de Despliegue.
- ▶ Sólo se puede situar una Tropa en un punto en el que su peana quepa por completo.

EJEMPLO RONDA DE JUEGO

Ambos Jugadores seleccionan en secreto a una de sus 3 Tropas como Teniente y realizan la Tirada de Iniciativa enfrentando la VOL de sus Tenientes.



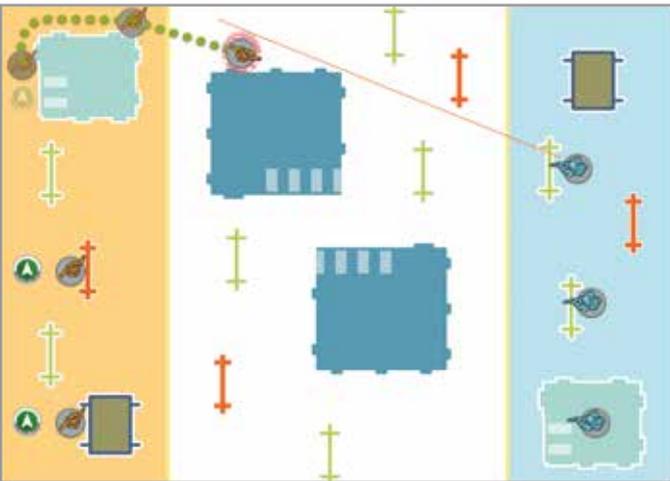
El Jugador de Yu Jing gana la Tirada de Iniciativa y decide tener la Iniciativa (ser el Jugador 1) y empezar primero. Por tanto, el Jugador PanOceánico (Jugador 2) decide que sea Yu Jing quien despliegue primero sus Tropas. El Jugador de Yu Jing decide colocarlas tal y como se refleja en el mapa. Acto seguido el Jugador PanOceánico hace lo mismo, conociendo ya las posiciones de partida de Yu Jing.



1. Inicio del Turno: Fase Táctica

Recuento de Órdenes: el Jugador 1 sitúa 3 Órdenes sobre la mesa al disponer de 3 Zhanshi desplegados.

2. Fase de Órdenes:



Jugador 1 declara que Tropa Activa, retira la Orden de la mesa y declara la primera Habilidad Corta; Mover.

El Jugador 2 no declara ORA porque los edificios cubren el avance de Yu Jing.

El Jugador 1 como segunda Habilidad de la Orden declara de nuevo Mover y se desplaza 10 cm. No hay ORA.



Con la segunda Orden, el Jugador 1 declara otra vez Mover y se desplaza hasta la esquina del edificio en cobertura. El Jugador 2 declara la ORA Ataque CD con las dos Tropas que ganan LDT. El Jugador 1 declara también Ataque CD y reparte la R3 de su fusil (2 Dados a uno y 1 Dado al otro).

En la resolución de la Orden, los Jugadores miden la distancia, 37 cm y 29 cm respectivamente, por lo que tendrán un MOD de +3 por distancia que se verá compensado por el MOD de -3 al estar todos en Cobertura.

Por tanto, en este caso el Valor de Éxito para ambos Jugadores será:

► **Yu Jing:** CD = 11, +3 por distancia, -3 Cobertura. VE=11.

► **PanOceania:** CD = 12, +3 por distancia, -3 Cobertura.

VE=12. Para las 2 Tropas que declaran ORA.

Al comparar los resultados de las dos Tiradas Enfrentadas tenemos que el 14 es un fallo y el 7 es el valor más alto, por tanto, se impone en la tirada.

En la otra Tirada Enfrentada, el 8 es anulado por el otro 8.

El Jugador 2 deberá realizar, por el impacto del 7, una Tirada de Salvación: Daño ataque = 9 [13 daño del arma - 3 por Cobertura -1 BLI]. Todo resultado de valor 9 o menos supondrá un impacto exitoso y causará la pérdida de una Herida. El Jugador 2 lanza el dado y obtiene un 7, por tanto, su Tropa cae inconsciente. **(Ver imagen 1)**

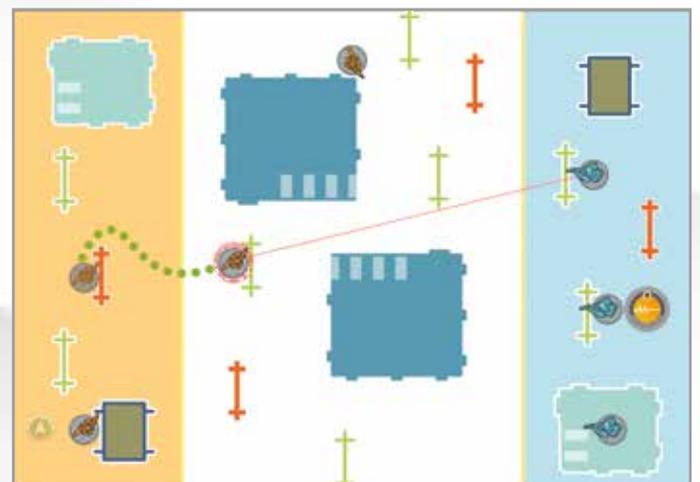




IMAGEN 1



IMAGEN 2

Con la última Orden, el Jugador 1 decide declarar Mover desde el parapeto al parapeto siguiente. El Jugador 2, declara ORA Ataque CD y como segunda Habilidad el Jugador 1 declara Esquivar. Se calculan los VE para la Tirada Enfrentada:

► **Yu Jing:** Esquivar con FIS = 10. VE=10.

► **PanOceania:** CD=12, -3 por distancia (45cm) y no tiene MOD negativo por cobertura porque decide disparar al enemigo antes de que llegue al segundo parapeto. VE=9.

Lanzan los dados y los resultados son:

► **Yu Jing:** 7.

► **Mientras que PanOceania:** 6.

Ambos Jugadores tienen éxito, pero el valor superior de Yu Jing se impone. Ahora el Jugador de Yu Jing si lo desea podrá mover hasta 5 cm, en el punto 5.1 Resolución de la Secuencia del Gasto de una Orden, sin generar ORA. **(ver imagen 2)**

3. Fase de Estados

Una vez el Jugador Activo ha agotado todas sus Órdenes, ambos Jugadores realizan los chequeos de los Estados o Habilidades que lo requieran. En este caso no se realiza ningún chequeo.

4. Fin del Turno

Ahora comienza el Turno Activo 1 del Jugador 2, el cual solo dispone de 2 Órdenes por tener a uno de sus tres Fusileros Inconsciente. Recuerda que en este estado la Tropa no aporta Orden a la Reserva.

Una vez finalice el Turno Activo del Jugador 2, terminará la Ronda 1 de juego, pasando a la Ronda 2 con el Jugador 1 como Jugador Activo, y así sucesivamente hasta que las Tropas de un Jugador sean eliminadas o termine la Ronda 3 de juego.

!!!Con esta introducción ya estás listo para tu primera partida!!!

REGLAS BÁSICAS

Las reglas básicas son uno de los pilares de la mecánica general del juego, aquellas reglas que todos los Jugadores deben conocer para poder jugar. Este capítulo forma el motor del juego, a partir del cual Infinity CodeOne se establece como un excelente simulador del combate táctico moderno.

En las reglas Básicas se establecen las características de las Tropas de Infinity CodeOne y la manera en que se desenvuelven en el entorno de juego, se define cómo crear fuerzas de combate y las reglas para comenzar a jugar y de estructura de la partida. Pero el apartado fundamental de este capítulo es la explicación del sistema de Órdenes, el núcleo del modelo de juego que los Jugadores emplearán constantemente y que les permitirá participar durante toda la partida, sin dejar de jugar en ningún momento.

MATERIAL NECESARIO

Para poder empezar a jugar a Infinity CodeOne es necesario lo siguiente:

- ▶ Una cinta métrica de al menos 120 cm.
- ▶ Varios Dados de 20 caras (d20).
- ▶ Miniaturas de la gama Corvus Belli para representar las unidades de ambos Jugadores.
- ▶ Escenografía. Al menos unos 4 elementos grandes y unos 10 elementos pequeños. Tal y como se verá más adelante, la escenografía es un elemento muy importante en Infinity CodeOne.
- ▶ Mesa de juego de 60 cm x 80 cm. Aunque se puede jugar en superficies de otros tamaños, éste es el tamaño de mesa de juego ideal para iniciar Infinity CodeOne.
- ▶ Plantillas, Tokens y Marcadores. Todos ellos incluidos en las cajas de inicio de Infinity CodeOne y disponibles de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: infinitytheuniverse.com.

En una partida de Infinity CodeOne cada Jugador dispondrá de un máximo de 10 Tropas. Según lo familiarizado que estés con el juego recomendamos los siguientes modos de juego:

TIPO DE PARTIDA	TAMAÑO DE MESA	ZONA DE DESPLIEGUE	PUNTOS DE EJÉRCITO	CAP	DURACIÓN DE LA PARTIDA
Partidas Iniciales	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm	15	3	40 min
Partidas Intermedias	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm	25	5	60 min
Partidas Estándar	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm	30	6	90 min

ELEMENTOS DE JUEGO: TERMINOLOGÍA Y ALINEAMIENTO

A lo largo del reglamento se empleará una terminología precisa para referirse a los principales elementos de juego que tienen a su disposición los Jugadores.

Puedes consultar toda la Terminología y Alineamiento de Infinity CodeOne en el Glosario en la pág. 92.

INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA

En Infinity CodeOne, el contenido de la Lista de Ejército del Jugador se divide en Información Pública y Privada.

Como norma general, se considera que toda la información de la Lista de Ejército del Jugador es Información Pública. En Infinity CodeOne, Información Pública es aquella que el Jugador debe comunicar a su contrincante durante la Fase de Despliegue, al situar sus Miniaturas, Marcadores y Tokens en la mesa de juego, y también siempre que éste pregunte durante el juego.

Sin embargo, hay ciertas excepciones denominadas Información Privada. En Infinity CodeOne, Información Privada es aquella que el Jugador no está obligado a revelar a su adversario hasta que no se produzca alguna situación de juego concreta que así lo especifique.

Es obligatorio apuntar toda la Información Privada antes de comenzar la partida, de manera que se le pueda mostrar al contrincante, si fuera necesario, durante el desarrollo del juego.

En Infinity CodeOne se considera Información Privada lo siguiente:

- ▶ Coste y CAP de las Tropas.
- ▶ La presencia de Tropas con Salto de Combate o Paracaidista.
- ▶ Contenido de los Marcadores de Camuflaje.
- ▶ Identidad del Teniente.

La Información Privada relativa a una Lista de Ejército se convierte en Información Pública cuando finaliza la partida.

ETIQUETAS Y PROPIEDADES EN INFINITY CODEONE

Las Etiquetas y Propiedades sirven para señalar particularidades de manera rápida y agrupar rasgos comunes.

ETIQUETAS

Las Etiquetas señalan características definitorias de las Habilidades, Habilidades Especiales o piezas de Equipo que identifican de una forma rápida ciertos rasgos del juego. Puedes consultar todas las Etiquetas de Infinity CodeOne en el Glosario en la pág. 92.

PROPIEDADES

Las Propiedades son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo.

Las Propiedades suelen estar vinculadas con Habilidades Comunes y Especiales o con efectos específicos que les dotan de una mayor singularidad. Algunas son evidentes y su nombre ya indica cuál es el efecto que causan. Puedes consultar todas las Propiedades de Infinity CodeOne en el Glosario en la pág. 92.

CONCEPTOS BÁSICOS EN INFINITY CODEONE

EJÉRCITOS

En Infinity CodeOne existen varias Facciones que representan a los diferentes Ejércitos de la Esfera Humana y las fuerzas alienígenas del Ejército Combinado.



Ejércitos: Yu Jing | Panoceania | Ejército Combinado | O-12

PERFIL DE UNIDAD

Los “soldados” en Infinity CodeOne se denominan **Tropas** y se agrupan en Unidades dentro de cada Ejército. Estas **Tropas** han recibido el mismo tipo de entrenamiento y poseen el mismo tipo de Atributos, Habilidades, armamento y Equipo básico. Por tanto, un Perfil de Unidad contendrá una serie de entradas individuales con las diferentes opciones de Tropas que posee.

EJEMPLO DE DIFERENTES UNIDADES DISPONIBLES EN O-12:



A continuación, se presenta el formato de los Perfiles de Unidad para que te familiarices con los términos, Atributos y toda la información que aportan los Perfiles.

ISC: Delta Unit 2.

1.

MI

UNIDAD DELTA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP
10-10	14	12	12	13	3	0	1	2	4

Habilidades Especiales: Salto de Combate · Paracaidismo 3.

Nombre	Armamento Equipo Periféricos ①	Armas Melée ①	SWC	C
DELTA	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	2
DELTA	Spitfire	Pistola, Arma CC	1.5	2.5
DELTA Médico	Escopeta de Abordaje Medikit	Pistola, Arma CC	0	2.5
DELTA Médico	Escopeta de Abordaje Medikit YUDBOT-B	Pistola, Arma CC	0	3
DELTA Operativo Especialista	Fusil Combi, Riotstopper Liger	Pistola, Arma CC	0	2
DELTA Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi, Riotstopper Liger	Pistola, Arma CC	0.5	2.5

ISC: Yudbot-B

5.

REM

YUDBOT-B

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP
15-10	11	8	10	13	0	3	1	1	0

Habilidades Especiales: Mimetismo (-3) · Periférico (Servidor) · Salto de Combate · Paracaidismo

Nombre	Armamento Equipo Periféricos ①	Armas Melée ①	SWC	C
YUDBOT		Arma CC PARA (-3)	0	0.5

1. Características comunes en la unidad.
2. International Standard Code.
3. Atributos.
4. Equipo y Habilidades Especiales comunes en la Unidad.
5. Nombre y diferentes opciones de Habilidades Especiales, Equipo o Armamento de cada Tropa y su Coste.
6. Periférico.

En este ejemplo de Perfil de Unidad, vemos que la Unidad Delta tiene varias entradas cada una de ellas con diferentes armas y piezas de Equipo, y una que, además, incluye un Yudbot-B, que es un Periférico, una categoría de Tropa especial, de la cual el Delta es su Controlador.

Toda esta información de juego hace a cada Unidad única y la diferencia del resto.

Los contenidos y rasgos específicos de cada Tropa aparecerán de diferente modo:

- ▶ Debajo de los Atributos aparecerán todos los Equipos y Habilidades Especiales comunes a todas las opciones de la Unidad.
- ▶ Cuando una de las opciones del perfil disponga de una Habilidad Especial, ésta aparecerá a continuación del nombre de la Tropa.
- ▶ Si una de las opciones dispone de una pieza de Equipo, ésta aparecerá entre paréntesis al lado del nombre o de una Habilidad Especial. Por ejemplo: [Visor Multiespectral N2] o Hacker [Dispositivo Hacker].
- ▶ En la columna de Armamento y Equipo, las piezas de Equipo aparecerán separados de las Armas CD por una barra vertical "|".
- ▶ En la columna de Armamento y Equipo, los Periféricos aparecerán separados de las Armas y de las piezas de Equipo por una barra vertical doble "||".
- ▶ En la columna de Armas de Melé aparecerán las armas que se utilizan en CC y aquellas especiales que pueden utilizarse como Armas CD o CC.

CARACTERÍSTICAS DE LAS TROPAS

Para jugar es importante conocer los siguientes términos:

- ▶  **Instrucción:** Orden que aporta la Tropa a la Reserva de Órdenes.
- ▶ **Tipo de Tropa**
 - ▶ IL - Infantería Ligera
 - ▶ IM - Infantería Media
 - ▶ IP - Infantería Pesada
 - ▶ REM - Remotos
 - ▶ TAG - Tactical Armored Gear.
 - ▶ WB - Warband
 - ▶ BAT - Batidor
 - ▶  Periférico
- ▶ **ISC** (International Standard Code): Es la nomenclatura de carácter internacional que O-12 ha establecido para evitar confusiones y errores, aplicándose en cualquier idioma.
- ▶  **Hackeable:** Esta característica identifica a las Tropas altamente tecnificadas que son susceptibles de sufrir ataques o apoyos de sistemas de infoguerra y hackeo. Por tanto, pueden ser objetivo de ciertos Programas de Hackeo tanto aliados como enemigos. Salvo que se indique lo contrario, las Tropas Tipo IP, REM y TAG son Hackeables. Además, los **Hackers**, sin importar cuál sea su Tipo de Tropa, también se consideran Hackeables.



¿Quieres saber más?
En los libros de trasfondo, artículos y Anexos tienes toda la información adicional necesaria para profundizar más en el Universo Infinity.

Consejo de Sibylla

ATRIBUTOS

Los Atributos son una serie de valores que definen los rasgos básicos de las Tropas y de los Elementos de juego. Se emplean para poder realizar diferentes tiradas y cálculos, que determinan el éxito o el fracaso de las acciones llevadas a cabo por las Tropas y Elementos de juego. Por simplificación, en las definiciones de Atributos se refiere siempre al término Tropa.

Los Atributos son los siguientes:

MOVIMIENTO (MOV)

Indica la cantidad de centímetros que mueve normalmente la Tropa. El Atributo de MOV dispone de dos valores, en función de la cantidad de veces que mueva la Tropa.

COMBATE CUERPO A CUERPO (CC)

Señala la capacidad de lucha en cuerpo a cuerpo de las Tropas.

COMBATE A DISTANCIA (CD)

Indica la capacidad de combate con armas de disparo de las Tropas.

FÍSICAS (FIS)

Abarca todas las habilidades físicas de las Tropas (por ejemplo: fuerza, destreza, lanzamiento de armas arrojadas, esquivar...).

VOLUNTAD (VOL)

Engloba todas las habilidades mentales de las Tropas (por ejemplo: Descubrir, Médico, Hackear...).

BLINDAJE (BLI)

Es el valor que señala la armadura y el blindaje del que disponen las Tropas. Cuanto mayor sea este valor, más pesada será la armadura y más reducirá el daño de las armas enemigas.

PROTECCIÓN BIOTECNOLÓGICA (PB)

Refleja la protección NBQ (Nuclear, Biológica, Química), Nanotecnológica, Electromagnética y contra Hackers que dispone la Tropa.

HERIDAS (H)

Indica los niveles vitales de las Tropas, el daño que pueden recibir antes de caer inconscientes o muertas.

ESTRUCTURA (EST)

Atributo alternativo a Heridas que representa la capacidad de resistencia al daño de una Tropa mecanoide (TAG, REM...) o de estructuras de escenografía antes de ser destruidas.

DISPONIBILIDAD (DISP)

Representa la cantidad de Tropas de esa Unidad que se pueden alinear en la Lista de Ejército.

SILUETA (S)

En términos de juego determina el volumen que ocupan las Tropas. Este valor señala el tipo de Plantilla de Silueta que debe emplear.

COSTE DE ARMAS DE APOYO (CAP)

Representa el número de Puntos de Apoyo que cuesta colocar un Arma de Apoyo a una Tropa que pertenezca a esa Unidad. Es un valor a tener en cuenta durante la creación de Listas de Ejército.

COSTE (C)

Es el valor en Puntos de Ejército de la Tropa, sumadas sus Habilidades Especiales, Armas y Equipo. Es el principal valor a tener en cuenta durante la creación de Listas de Ejército.

HABILIDADES Y EQUIPO

En los apartados correspondientes que hay en este reglamento encontrarás todas las Habilidades Comunes, Habilidades Especiales y Equipos de Infinity CodeOne explicados de forma detallada.

ARMAMENTO

En el apartado Módulo de Combate encontrarás toda la información sobre el uso de Tablas de Armas de Infinity CodeOne y en el apartado Armamento se encuentran aquellas armas que requieren de una explicación detallada.

ESTADOS

Estado es el término de juego con el que se reflejan las diferentes situaciones, positivas o negativas, en las que se puede encontrar una Tropa o Elemento de juego en Infinity CodeOne.

Los diferentes estados **son acumulativos** entre sí, además todos ellos tienen un procedimiento de activación y cancelación. Los estados se representan mediante Tokens de Estado.

LISTA DE EJÉRCITO

Es el listado de Tropas, con sus respectivos Equipos, Armas y Periféricos que forman la fuerza de combate que el Jugador ha elegido para la partida.

Lo primero es determinar la cantidad de Puntos de Ejército que formarán la Lista de Ejército. Esta cantidad se decide de mutuo acuerdo entre los Jugadores, o viene determinada por la misión u organización, en caso de jugar un evento.

Una partida estándar de Infinity CodeOne se juega a 30 Puntos y 6 CAP, permitiendo alinear una cantidad adecuada de Tropas para una partida de duración media.

PUNTOS DE EJÉRCITO Y COSTE

La **suma total** del Coste de las Tropas que conforman una Lista de Ejército debe ser siempre **igual o inferior** a la cantidad de Puntos de Ejército acordada para la partida.

Para crear la Lista de Ejército, el Jugador debe seleccionar las Tropas que prefiera entre todas las disponibles en su facción (PanOceania, Yu Jing, Ejército Combinado...) y sumar su Coste.

DISPONIBILIDAD (DISP)

Todas las Tropas tienen un valor de Disponibilidad (DISP) en su Perfil de Unidad. El atributo Disponibilidad determina el número máximo de Tropas de esa misma Unidad del que puede disponer una Lista de Ejército.

Un valor de Disponibilidad **Total** permite alinear en la Lista de Ejército tantas Tropas de dicha Unidad como el Jugador quiera sin sobrepasar los Puntos de Ejército acordados para la partida.

COSTE DE ARMAS DE APOYO (CAP)

Las armas de apoyo son el armamento o Equipo especial que no forma parte del equipo base y estándar de la Tropa. Estas Armas de Apoyo tienen un coste específico denominado Coste de Armas de Apoyo (CAP).

En cada Perfil de Unidad se especifica el CAP de alineación de cada Tropa, en función del armamento y Equipo del que disponga.

En términos de juego, cada 5 Puntos de Ejército conceden 1 punto de CAP para consumir en alinear Tropas que dispongan de Armas de Apoyo.

Por ejemplo, una partida estándar a 30 Puntos de Ejército concede 6 puntos de CAP para consumir en Armas de Apoyo.

CAP EXTRA:

Las Tropas con un valor de CAP precedido del símbolo + bonifican al Jugador con esa cifra extra al total de Puntos de Armas de Apoyo disponible para su Lista de Ejército. Además, al Jugador no le costará CAP alinear a estas Tropas, considerando que su valor de CAP equivale a 0.

TENIENTE

Es obligatorio que la Lista de Ejército disponga de una única Tropa con la Habilidad Especial Teniente.

No está permitido alinear en la Lista de Ejército más de una única Tropa con la Habilidad Especial Teniente.

GRUPO DE COMBATE

En Infinity CodeOne una Lista de Ejército la forma un Grupo de Combate, que es un conjunto cerrado de Tropas cuyo número de integrantes **no puede superar un total de 10**.

RECUERDA:

Las Tropas que aportan y consumen Órdenes ocupan espacio en la Lista de Ejército. Los Periféricos no aportan ni consumen Orden, por lo que no se deben de tener en cuenta en la limitación máxima de 10 Tropas.

INFINITY ARMY

Infinity Army es la herramienta oficial y gratuita de creación de Listas de Ejército de Infinity CodeOne. Esta herramienta te ofrece:

- Interfaz fácil e intuitiva para facilitar al Jugador la creación de sus propias listas. El software de gestión de este programa evalúa la legalidad de cada Lista de Ejército, tanto para partidas estándar como para participar en eventos de Infinity CodeOne.
- Infinity Army contiene todos los Perfiles de Unidad disponibles en Infinity CodeOne totalmente actualizados.

El Infinity Army es la manera más rápida y sencilla de crear las Listas de Ejército y se encuentra disponible de manera completamente gratuita en la web oficial de Infinity: infinitytheuniverse.com

ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES

En Infinity CodeOne, la capacidad de maniobra y de actuación de un ejército se mide según su número de Órdenes. Una **Orden** es un concepto de juego que **permite activar una Tropa** para combatir con ella. Cuanto mayor sea el número de Órdenes de un ejército, mayor será su capacidad de actuación.

TIPOS DE ÓRDENES

ORDEN REGULAR



Las Órdenes Regulares son aquellas que aportan las Tropas que han recibido instrucción militar reglada: Tropas que saben obedecer órdenes, mantener la disciplina bajo fuego enemigo, trabajar en equipo y coordinar sus acciones con las de sus compañeros.

La Orden que la Tropa Regular proporciona a su ejército se suma al cómputo general de la Reserva de Órdenes, y se puede emplear en activar a otra Tropa que pertenezca a su Grupo de Combate.

ORDEN ESPECIAL DE TENIENTE



La Orden Especial de Teniente **no** se suma a la Reserva de Órdenes de su ejército, sino que la conserva exclusivamente para su propio uso. El estado y uso de la Orden del Teniente se considera Información Pública.

IMPORTANTE:

El estado y el uso de toda Orden se considera Información Pública. Los Jugadores deben situar los Tokens de cada una de sus Órdenes, incluyendo la del Teniente, en un lugar de la mesa que resulte visible para su adversario, así como anunciar a su rival su uso para activar una Tropa, incluyendo también la del Teniente.

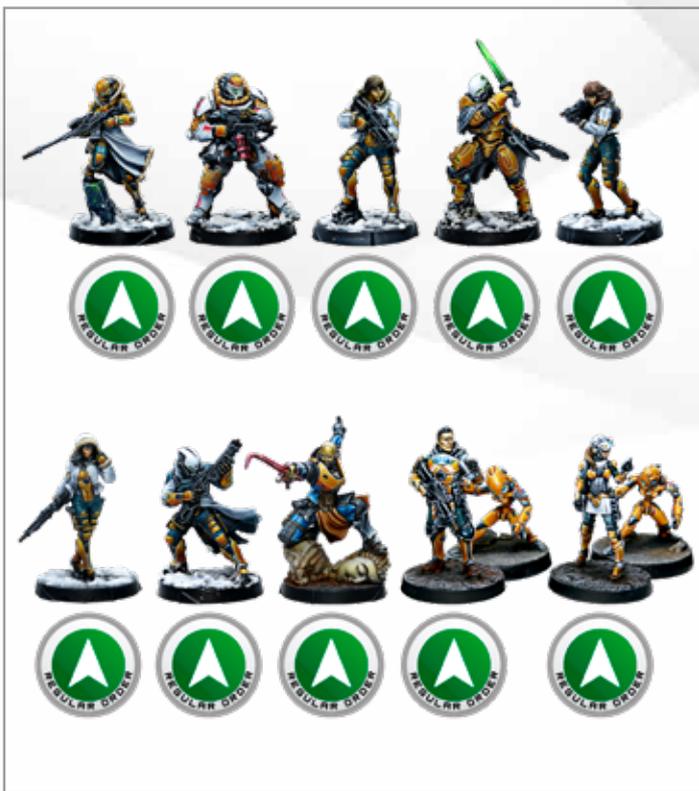
RESERVA DE ÓRDENES

La Reserva de Órdenes es el conjunto de Órdenes Regulares de las que dispone una Lista de Ejército durante el Turno Activo. Cuantas más Tropas Regulares disponga una Lista de Ejército, mayor número de **Órdenes Regulares** tendrá a su disposición.

- Sólo las Órdenes Regulares forman la Reserva de Órdenes. La Orden Especial de Teniente no forma parte de la Reserva de Órdenes.
- La Reserva de Órdenes se recalcula siempre al inicio de cada Turno Activo, en la Fase Táctica (se detalla más adelante en el apartado Secuencia de Juego pág. 24).
- Cada Tropa Regular situada en la mesa de juego ya sea en forma de Miniatura o Marcador, que no se encuentre en ninguno de los estados considerados Nulo, suma su Orden a la Reserva de Órdenes.
- Aquellas Tropas Regulares que, gracias a una Habilidad Especial, no se encuentren presentes en la mesa, sea como Miniatura o Marcador, no podrán aportar su Orden a la Reserva de Órdenes hasta el Turno Activo siguiente a aquel en el que fueron desplegadas efectivamente en el campo de batalla. Su Jugador podrá mantener fuera de la vista de su adversario la Orden que aporta dicha Tropa porque se considera Información Privada.
- No hay límite al número de Órdenes Regulares que se pueden asignar para activar a una misma Tropa durante el Turno Activo, más allá del número de Órdenes del que disponga la Reserva de Órdenes.
- La asignación de Órdenes Regulares de la Reserva de Órdenes se puede alternar entre las distintas Tropas, no es necesario que se asignen de manera continua a la misma Tropa.
- El Jugador no está obligado a hacer uso de todas las Órdenes Regulares que forman la Reserva de Órdenes.



EJEMPLO RESERVA DE ÓRDENES



Lista formada por:

- ▶ 10 Tropas que proporcionan una Reserva de 10 Órdenes
- ▶ 12 Miniaturas (10 Tropas y 2 Periféricos)
- ▶ Los Periféricos no aportan Orden a la Reserva de Órdenes del Jugador ni tampoco se tienen en cuenta para el límite de 10 integrantes en la Lista de Ejército del Jugador.

El Jugador tiene múltiples formas de consumir dichas Órdenes: Las 10 Órdenes Regulares se pueden consumir como se desee. Ya sea para activar hasta 10 Tropas una sola vez cada una, como para activar una única Tropa hasta 10 veces, o para activar diferentes Tropas de manera alterna: 4 Órdenes Regulares a una Tropa, 4 Órdenes Regulares a otra Tropa y 2 Órdenes Regulares a otra distinta, por ejemplo.

Ten en cuenta que para activar un *Periférico* debe consumir la Orden su *Controlador*, en este caso, el Médico o el Ingeniero respectivamente.

RECUERDA:

Una Lista de Ejército en Infinity CodeOne forma un Grupo de Combate de Tropas cuyo número de integrantes no supera un total de 10.

ACTIVACIÓN DE UNA TROPA

COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN

La Orden sirve para **activar** a una Tropa en juego y permitirle ejecutar diferentes Habilidades (Mover, Saltar, Atacar en Cuerpo a Cuerpo...) durante el combate. Para representar su mayor o menor complejidad, las Habilidades se dividen en:

Habilidades Cortas de Movimiento: Se pueden repetir o combinar con otra Habilidad Corta de Movimiento en una misma Orden (en una Orden podrías Mover y Descubrir, por ejemplo). También son combinables con una Habilidad Corta.

Habilidades Cortas: En una misma Orden sólo se pueden combinar con una Habilidad Corta de Movimiento. No se pueden repetir ni combinar con otras Habilidades Cortas.

Habilidades de Orden Completa (o simplemente Orden Completa, para abreviar): Consumen la Orden por completo y no son combinables de ninguna manera.



Por tanto, cada Orden permite a la Tropa activada declarar cualquiera de las siguientes combinaciones de Habilidades:

- ▶ 1 Habilidad de Orden Completa.
- ▶ 1 Habilidad Corta de Movimiento + 1 Habilidad Corta de Movimiento.
- ▶ 1 Habilidad Corta de Movimiento + 1 Habilidad Corta (o viceversa).

IMPORTANTE:

Aunque se declaren de manera secuencial, las dos Habilidades de la Orden se pueden realizar simultáneamente. Por ejemplo, si se declara Mover + Ataque CD (ésta es la Habilidad Corta que en Infinity CodeOne permite disparar) dicho Ataque CD podrá realizarse en cualquier punto del recorrido declarado en el Movimiento, y no necesariamente al final del mismo.

ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA

En Infinity CodeOne, gracias a la **ORA** (Orden de Reacción Automática), la acción nunca para y el Jugador puede actuar también durante el Turno Activo de su adversario, reaccionando con sus Miniaturas y Marcadores cada vez que éste **active** a una de sus Tropas mediante el consumo de una Orden.

La declaración de ORA de las Tropas del Jugador Reactivo se considerará válida en los siguientes casos:

- ▶ Si dispones de Línea de Tiro (LDT) con al menos una de las Tropas que estén siendo activadas por el Jugador Activo.
- ▶ Si se activa una figura enemiga en el interior de su Zona de Control (ZC).
- ▶ Si dispone de alguna Habilidad Especial, arma o Equipo que le permita reaccionar sin LDT.
- ▶ Si se ve afectado por un Arma de Plantilla, o es objetivo de un Programa de Hackeo o de cualquier otro Ataque de Comunicaciones.

Es obligatorio que el Jugador Reactivo declare todas las ORA de aquellas Miniaturas o Marcadores que se considere que cumplen las condiciones

para poder hacerlo, **inmediatamente después** de que el Jugador Activo declare la Orden Completa o la primera Habilidad Corta de la Orden que va a realizar (ver: Secuencia de gasto de una Orden, pág. 23). En caso contrario, dichas Tropas perderán su derecho a ORA frente a esa Orden. Si, al declarar la segunda Habilidad Corta de la Orden, la Tropa activa concede oportunidad de ORA a Tropas enemigas que carecieran de ella en la primera Habilidad Corta de la Orden, entonces éstas obtienen automáticamente derecho a declarar ORA.

Cada vez que el Jugador Activo activa una Tropa consumiendo una Orden concede **una única ORA** a cada Tropa enemiga, independientemente del número de Habilidades que el Jugador Activo declare durante dicha Orden.

La ORA debe seleccionar como **objetivo a una de las Tropas que han sido activadas con la Orden** a la que se está reaccionando.

No se puede reaccionar a una ORA, sólo las Órdenes del Jugador Activo conceden ORA, y únicamente el Jugador Reactivo puede declarar ORA.

No hay límite al número de Tropas que pueden reaccionar al consumo de una Orden por parte de una Tropa enemiga.

IMPORTANTE:

Con una ORA, el Jugador Reactivo sólo puede declarar aquellas Habilidades que señalen expresamente que se pueden utilizar en ORA (Consultar Tabla resumen en pág. 102).

Las ORA siempre disponen de Ráfaga **R1**, salvo que una Habilidad Especial, Equipo o regla de escenario indique lo contrario. En tal caso, si la Tropa Reactiva dispone en ORA de una Ráfaga superior a 1, no podrá repartirla entre diferentes blancos.

“TODO OCURRE A LA VEZ”

En Infinity CodeOne, Órdenes y ORA son simultáneas, independientemente de las Habilidades que se declaren.

Si, por ejemplo, una Tropa activa declara una Orden de Mover + Ataque CD en el que los disparos se realizan al inicio de su Movimiento (por ser la Distancia más adecuada para su arma) y su objetivo reacciona a su vez con un Ataque CD contra ella, realizando sus disparos al final de su Movimiento (por ser la Distancia más adecuada para su arma) se considerará igualmente que ambas acciones son simultáneas y se harán las tiradas de dados que sean necesarias.

IMPORTANTE:

Las ORA se ejecutan de manera simultánea entre sí. De tal modo, si un Marcador de Camuflado (CAMO) consume una Orden para Mover, su adversario puede declarar Descubrir con las Tropas que dispongan de LDT, pero si declara Descubrir con una de sus Tropas y retrasa la ORA de las demás, no podrá declarar con éstas Ataque CD aunque la Tirada de Descubrir de la primera resulte exitosa (ver: Camuflaje pág. 71).

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

Cada vez que el Jugador Activo quiera emplear una Orden (sea del tipo que sea) para activar a una de sus Tropas, deberá seguir los pasos siguientes:

- ▶ **1. Activación:** El Jugador Activo declara qué Tropa va a activar.
 - ▶ **1.1 Consumo de la Orden:** El Jugador Activo retira de la mesa la Orden que va a consumir para activar a su Tropa.
 - ▶ **1.2 Declaración de la primera Habilidad de la Orden:** El Jugador Activo declara la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa que va a utilizar.
Si se declaran movimientos, el Jugador Activo mide la distancia hasta dónde puede mover, declara la ruta seguida y sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.
- ▶ **2. Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba las LDT de sus Tropas hacia la Tropa activa y declara cuáles son sus ORA. Las Tropas no están obligadas a declarar las ORA, pero si una Tropa puede declarar una ORA y no lo hace en este momento, la pierde.
- ▶ **3. Declaración de la Segunda Habilidad de la Orden:** El Jugador Activo declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, en caso de haberla.
Si se declaran movimientos, el Jugador Activo mide la distancia hasta dónde puede mover, declara la ruta seguida y sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.
- ▶ **4. Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba las LDT hacia la Tropa activa de aquellas Tropas que no declararon ORA antes y declara nuevas ORA en caso de haberlas.
- ▶ **5. Resolución:** Se comprueba que las Habilidades, Habilidades Especiales y Equipo declarados cumplen sus respectivos Requisitos, se realizan las mediciones necesarias, se comprueban las Zonas de Control (ZC) y los Modificadores (MOD) a aplicar, y **ambos Jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes**. Si alguna Habilidad, Habilidad Especial o Equipo no cumple sus Requisitos, se considerará que la Tropa ha declarado una Inacción.
 - ▶ **5.1 Efectos:** Los Jugadores aplican los Efectos de las Habilidades, Habilidades Especiales y Equipo que hayan tenido éxito, y realizan las Tiradas de *Salvación*, *el movimiento de Esquivar* o *¡Alarma!*
 - ▶ **5.2 Conclusión:** Fin de la Orden.

IMPORTANTE:

Los Jugadores deben declarar a su adversario todos los detalles relevantes para la ejecución de una Habilidad Corta, Corta de Movimiento o una Orden Completa en el mismo momento en el que se declara. Por ejemplo, si se declara un movimiento, debe señalarse el recorrido completo que realiza la Tropa, o si la Habilidad declarada es un Ataque CD, hay que señalar el Arma utilizada, cuáles van a ser sus objetivos, desde qué punto se dispara, cómo se reparte la Ráfaga del arma entre ellos, etc.

Si se declara una Habilidad y durante la Resolución se constata que incumple algún Requisito, ésta se anula, aunque la Tropa que la ha declarado sigue generando ORA por ella, como si hubiera ejecutado una Inacción, y pierde la munición o Equipo empleados si declaró el uso de un arma o pieza de Equipo Desechable.

INFINITY CODEONE. JUEGO LIMPIO:

A veces puede resultar largo y difícil comprobar todos los Requisitos. Para acelerar el juego, el rival puede ayudar al Jugador Activo con mediciones, comprobar LDT, etc. haciendo el juego más divertido y dinámico. Con el juego limpio salen ganando ambos Jugadores, porque es la base de un buen ambiente de juego.

NOTA:

Algunas Habilidades Especiales, como Despliegue Avanzado, permiten situar a la Tropa fuera de la Zona de Despliegue. Del mismo modo, algunas Habilidades Especiales, como Salto de Combate, permiten que la Tropa no se sitúe en la mesa de juego durante la Fase de Despliegue. Por último, alguna Habilidad Especial, puede modificar las reglas de Despliegue para ambos Jugadores.

INICIATIVA Y DESPLIEGUE

TIRADA DE INICIATIVA

Antes de comenzar la partida, los Jugadores deben realizar una Tirada Enfrentada de la VOL de sus Tenientes. Ambos Jugadores lanzan un d20, comparan el resultado obtenido y quien obtenga el resultado más alto, sin exceder el Atributo VOL de su Teniente, será el ganador de la Tirada de Iniciativa. **El ganador puede optar entre elegir Despliegue o decidir la Iniciativa.** Escoger una de las dos opciones supone ceder a su adversario la otra.

En caso de que ambos Jugadores empaten o fallen, se repetirá la Tirada de Iniciativa.

En la Tirada de Iniciativa, la VOL del Teniente se considera Información Pública.

ELEGIR INICIATIVA

El Jugador que escoge Iniciativa decide **quién dispondrá del primer Turno de Jugador** y quién dispondrá del segundo Turno de Jugador en cada Ronda de Juego. Este mismo orden se mantendrá durante toda la partida.

DECIDIR DESPLIEGUE

El Jugador que escoja Despliegue puede decidir **quién despliega sus Tropas primero y en qué Zona de Despliegue** lo hace.

FASE DE DESPLIEGUE

Tras realizar la Tirada de Iniciativa y optar por Iniciativa o Despliegue se produce la Fase de Despliegue. Durante la Fase de Despliegue, los Jugadores sitúan sus Tropas en la mesa de juego antes de empezar a jugar.

La Fase de Despliegue se resuelve siguiendo los siguientes pasos:

- ▶ **1. Despliegue del Jugador 1:** Siguiendo el orden establecido en la Tirada de Iniciativa por el Jugador que ha escogido Despliegue, el primer Jugador coloca todas sus Tropas **menos una** en el interior de su Zona de Despliegue.
- ▶ **2. Despliegue del Jugador 2:** Una vez ha terminado el Jugador 1, el Jugador 2 sitúa todas sus Tropas **menos una** en el interior de su Zona de Despliegue.
- ▶ **3. Última Figura del Jugador 1:** En este momento, el Jugador 1 coloca la Tropa que se ha reservado en el primer paso.
- ▶ **4. Última Figura del Jugador 2:** Por último, el Jugador 2 sitúa en la mesa la Tropa que ha dejado en reserva.

REGLAS DE DESPLIEGUE

A la hora de situar las Tropas sobre la mesa, se deben seguir las siguientes reglas:

- ▶ La peana de las Tropas debe situarse por completo en el interior de la Zona de Despliegue.
- ▶ No se pueden situar Tropas en contacto de Silueta con Miniaturas, Marcadores y Tokens enemigos o neutrales, ni con Objetivos de un escenario, independientemente de las Habilidades Especiales que tenga la Tropa que está siendo desplegada.
- ▶ En el momento de desplegar una Tropa, el Jugador puede decidir que ésta se encuentre en estado Cuerpo a Tierra. En tal caso, el Jugador situará al lado de dicha Tropa un Token de estado Cuerpo a Tierra (PRONE).
- ▶ Sólo se puede situar una Tropa en un punto en el que su peana quepa por completo, o en aquellos puntos en los que ambos Jugadores hayan convenido previamente que sí se puede, aunque la peana no quepa por completo.
- ▶ El Jugador puede medir el tamaño de las Zonas de Despliegue, las áreas en las que las Tropas con la Habilidad Especial Despliegue Avanzado pueden desplegar, la línea del centro de la mesa y cualquier Zona de Exclusión que el escenario de juego determine.

SECUENCIA DE JUEGO

RONDA DE JUEGO

Una partida de Infinity CodeOne se organiza en una serie de Rondas de Juego, o **Rondas**, que es el marco de tiempo en el que cada uno de los Jugadores tiene la oportunidad de jugar activamente. De tal manera, cada Ronda se compone a su vez de dos Turnos de Jugador, o **Turnos**, uno para cada Jugador.

Al inicio de la Partida se establece el orden de los Turnos de Jugador siguiendo el orden determinado en la Tirada de Iniciativa.



TURNO DE JUGADOR

En cada Turno hay un **Jugador Activo** y un **Jugador Reactivo**. El Jugador Activo es aquel que puede activar sus Tropas y actuar con ellas, mientras que el Jugador Reactivo es el que puede reaccionar a las acciones ejecutadas por las Tropas del Jugador Activo [ver ORA: Orden de Reacción Automática, pág. 22].

Cada Turno de Jugador se compone de las siguientes partes:

- ▶ 1. Inicio del Turno: Fase Táctica
 - ▶ 1.1 Recuento de Órdenes
- ▶ 2. Fase de Órdenes
- ▶ 3. Fase de Estados
- ▶ 4. Fin del Turno

INICIO DEL TURNO: FASE TÁCTICA

Durante la Fase Táctica el Jugador Activo realiza una serie de comprobaciones necesarias antes de poder empezar a activar sus Tropas.

RECUENTO DE ÓRDENES

El Jugador Activo contabiliza las Órdenes que va a tener disponibles durante ese Turno, atendiendo al número, tipo y estado de Tropas de las que dispone.

ÓRDENES REGULARES

Por cada Tropa Regular desplegada en la mesa, como Miniatura o Marcador, que no se encuentre en estado Nulo (Inconsciente, Muerto...), el Jugador Activo añade una Orden Regular a su Reserva de Órdenes.

ORDEN ESPECIAL DEL TENIENTE

El Jugador Activo, si dispone de un Teniente en estado no Nulo desplegado en la mesa, sitúa la Orden Especial del Teniente en un lugar visible.

RECUERDA:

Las Tropas que aún no se han desplegado en la mesa en forma de Miniatura o Marcador (por ejemplo, porque disponen de la Habilidad Especial Salto de Combate) **no aportan su Orden a la Reserva de Órdenes**. Las Órdenes de estas Tropas se consideran Información Privada, por lo que el Jugador podrá mantener fuera de la vista de su adversario las Órdenes de las Tropas aún no desplegadas.

FASE DE ÓRDENES

Esta es la fase principal del Turno de Jugador. Durante esta fase es cuando el Jugador Activo puede emplear su Reserva de Órdenes y su Orden Especial de Teniente para activar sus Tropas. El Jugador Activo no está obligado a consumir todas sus Órdenes, sin embargo, aquellas Órdenes que no haya consumido **no** podrán acumularse para el Turno siguiente.

FASE DE ESTADOS

Una vez el Jugador Activo ha agotado todas sus Órdenes, o ha decidido no utilizar más, ambos Jugadores realizarán las comprobaciones de todos aquellos Estados o Habilidades que lo requieran. Estas tiradas no generan ORA.

También deben retirarse aquellas Órdenes que pudieran quedar en la mesa.

FIN DEL TURNO

Una vez se han realizado todas las comprobaciones, se da por terminado el Turno Activo de Jugador.

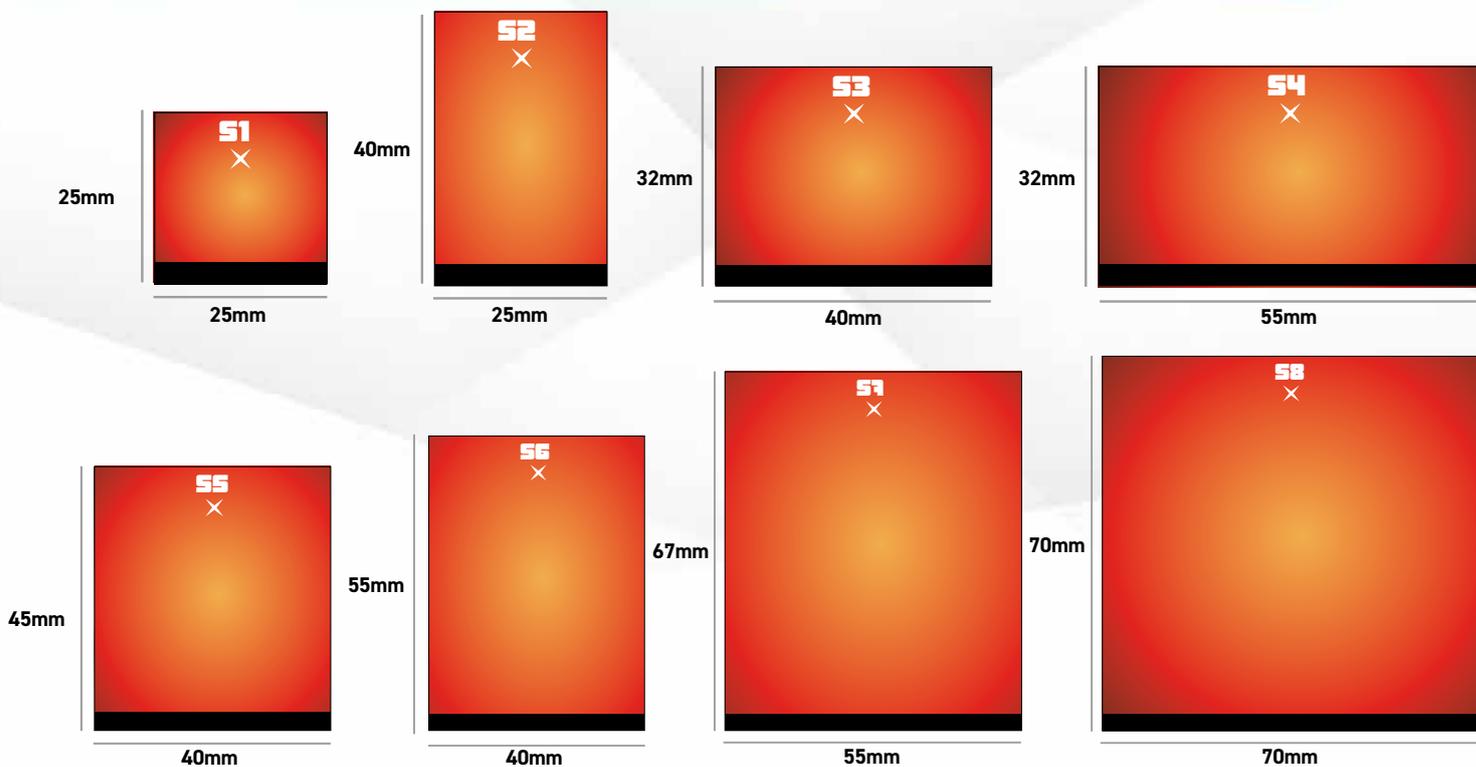
PLANTILLAS DE SILUETA, LÍNEA DE TIRO Y ZONA DE CONTROL

SILUETA

En términos de juego, todas las Tropas ocupan un **volumen fijo** en la mesa. Este volumen fijo se determina por la peana de la Miniatura y la altura de la Tropa, formando un cilindro. Las **Plantillas de Silueta** son elementos de juego que ayudan al Jugador a determinar el volumen de una Tropa y permite establecer su límite de anchura y altura.

En caso de duda respecto al volumen de una Tropa, se sustituye la Miniatura por la Plantilla de Silueta y se comprueba el espacio que ocupa. Todas las partes de la Miniatura que sobresalgan de la peana no se considerarán parte de su volumen.

Dependiendo de la naturaleza o tipo de Unidad a la que pertenezca, cada Tropa dispone en su Perfil del Atributo denominado Silueta (S) que indica qué **Plantilla de Silueta** emplea.



PLANTILLAS DE SILUETA

SILUETA	PEANA	ALTURA	PLANTILLA
X	*	3 mm (ALTURA DE PEANA)	SX
1	25 mm	25 mm	S1
2	25 mm	40 mm	S2
3	40 mm	32 mm	S3
4	55 mm	32 mm	S4
5	40 mm	45 mm	S5
6	40 mm	55 mm	S6
7	55 mm	67 mm	S7
8	70 mm	70 mm	S8

Nota *: En Estado Cuerpo a Tierra, el ancho de la Peana es el correspondiente al del Atributo Silueta de la Tropa.

LINEA DE TIRO (LDT)

En Infinity CodeOne las Tropas tienen un ángulo de visión fijo de 180°, establecidos en la mitad frontal de su peana, tal y como se marca en las peanas de las Miniaturas.

La Línea De Tiro (LDT) sirve para determinar si una Tropa, puede ver a su objetivo. Es una línea imaginaria trazada desde cualquier punto del volumen de su silueta, hasta un punto de cualquier parte del volumen que ocupa otra Miniatura, Marcador, Token u objetivo válido.

Recuerda que el volumen de un elemento de juego está determinado por el valor de su Atributo de Silueta.

Por tanto, una Tropa puede trazar LDT hacia un objetivo siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- ▶ El objetivo, total o parcialmente, debe encontrarse en los 180° frontales de la Tropa, salvo que alguna habilidad especial o pieza de Equipo ignore esta restricción.
- ▶ Se pueda ver una parte como mínimo de 3x3 mm del volumen del objetivo.
- ▶ Se pueda trazar una línea recta entre un punto cualquiera de su Silueta y un punto cualquiera del volumen que ocupa la Silueta del objetivo sin que sea obstruida por ningún obstáculo o Miniatura (aliada o enemiga).

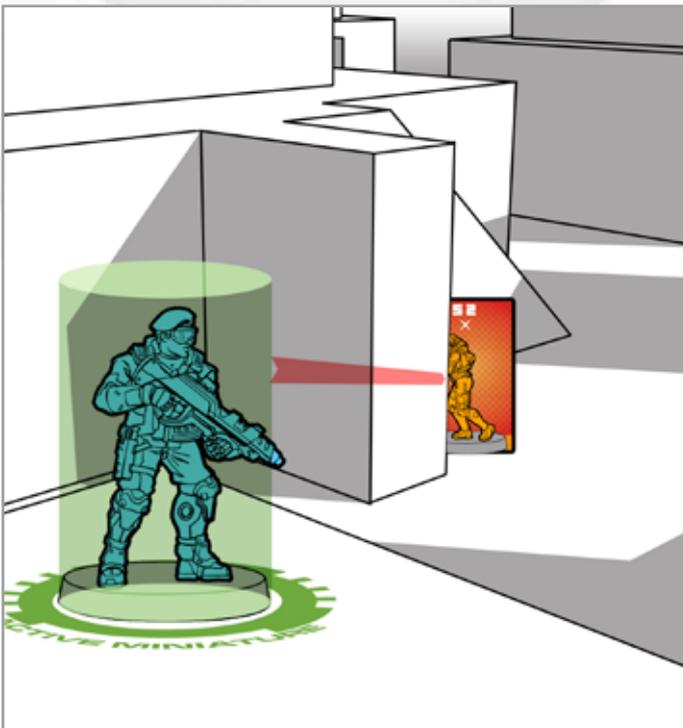
Para facilitar el movimiento y las interacciones durante el juego, debemos tener en cuenta las siguientes excepciones a la hora de trazar la LDT:

- ▶ Si una Tropa puede trazar LDT hacia su objetivo, entonces éste podrá a su vez trazar LDT hacia la Tropa atacante, siempre y cuando el atacante se encuentre dentro de los 180° frontales del objetivo.
- ▶ Una Tropa que ha declarado cualquier Habilidad con la Etiqueta Movimiento dispondrá de una LDT de 360° durante todo su recorrido.
- ▶ Durante su recorrido las Tropas no bloquean la LDT.
- ▶ Los Marcadores no bloquean la LDT.
- ▶ Salvo que se especifique lo contrario, los Marcadores disponen de una LDT de 360°.
- ▶ Las Tropas que se encuentran en Cuerpo a Cuerpo (CC) disponen de una LDT de 360° aplicable únicamente al contacto de Silueta, por tanto, **no** pueden trazar LDT hacia Tropas o elementos de juego con los que no se encuentren en CC.

LDT: CONSEJO DE JUEGO

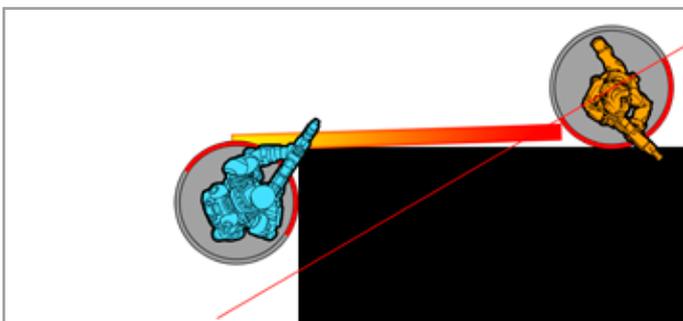
En algunos casos, debido al dinamismo de la Miniatura o la forma de la escenografía, la LDT puede resultar difícil de trazar. En tal caso, los Jugadores deben ponerse de acuerdo en si es posible o no impactar. Generalmente, colocarse a la altura de la figura resulta una buena solución para comprobar si se dispone o no de LDT. Para facilitar la comprobación de la LDT se recomienda el uso de la Plantilla de Silueta, así como de metros, punteros láser... que agilicen el juego.

VOLUMEN Y LÍNEA DE TIRO (LDT)

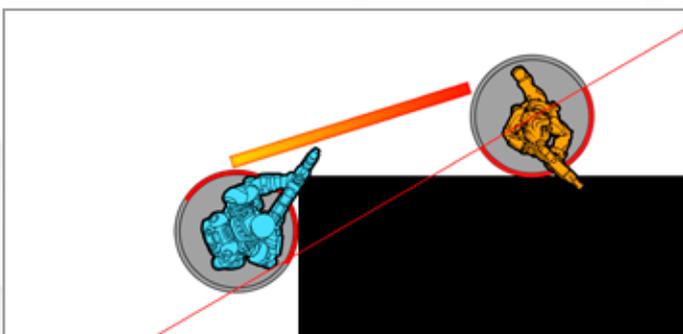


Volumen de una Miniatura y uso de la Plantilla de Silueta para comprobar la LDT.

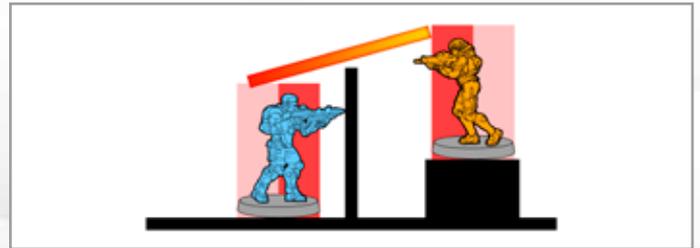
EJEMPLOS DE LDT



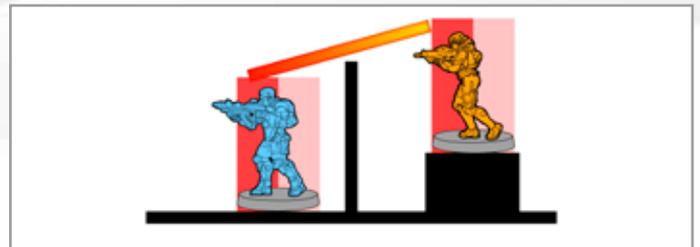
La Tropa naranja no tiene LDT y la Tropa azul sí.



Ambas Tropas tienen LDT.



Ambas Tropas tienen LDT.



La Tropa azul no tiene LDT y la Tropa naranja sí.

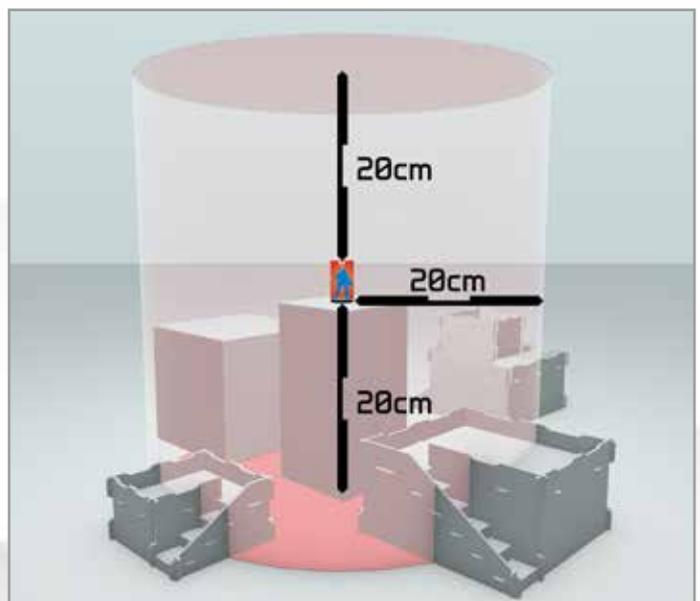
ZONA DE CONTROL (ZC)

Las Tropas son conscientes de lo que sucede en su entorno. Se define la **Zona de Control (ZC)**, como un cilindro imaginario de radio 20 cm partiendo desde el borde de la Silueta de la Miniatura, Token o Marcador, y extendiéndose 20 cm hacia arriba y otros 20 cm hacia abajo desde la Silueta, tal y como indica el gráfico.

ZONA DE CONTROL EN ORA

Cualquier enemigo que entre o actúe dentro de la Zona de Control y fuera de la LDT de una Tropa, le concede la posibilidad de reaccionar, pero **únicamente** usando la Habilidad Común Esquivar o Reset, a menos que dicha Tropa disponga de una Habilidad Especial, arma o pieza de Equipo que le permita actuar sin LDT.

ZONA DE CONTROL



INTERACCIÓN CON ZONAS, PEANAS Y SILUETAS

Es frecuente en este reglamento el uso de una serie de términos que definen la interacción de las Tropas entre sí y con otros elementos de juego.

CONTACTO PEANA CON PEANA / CONTACTO DE SILUETA

Las Tropas se encuentran situadas de tal manera que los volúmenes de sus Siluetas se encuentran en contacto. Este término también se aplica cuando la Tropa tiene su Silueta en contacto con un elemento de juego, que incluso puede no tener peana, como una pieza de escenografía.



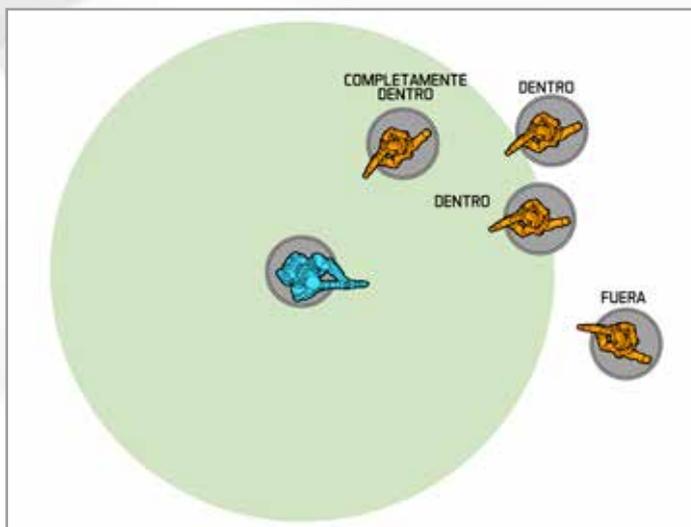
DENTRO DE / EN EL INTERIOR DE

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro de un área de juego definida (como, por ejemplo, una Zona de Control, una Zona de Visibilidad, una Zona de Terreno ...) es necesario que se encuentre en contacto de Silueta con la zona, o que su Silueta se encuentre, al menos parcialmente, en el interior de dicha zona.

COMPLETAMENTE DENTRO DE / INTERIOR DE

Cuando se especifica "completamente dentro de" o "en el interior por completo", entonces es obligatorio que la totalidad de la Silueta se encuentre en el interior de dicha zona.

INTERACCIÓN CON ZONAS



DISTANCIAS Y MEDIDAS

En la mesa de juego, las distancias se miden en centímetros, empleando un metro flexible o una regla.

Para saber la distancia que media entre dos Tropas, se medirá la distancia más corta en línea recta **desde el borde de la Silueta** de una de ellas hasta el borde más cercano de la otra.

Por su parte, para determinar la distancia entre dos objetos o Elementos de Escenografía, se medirá la distancia más corta entre ellos en línea recta.



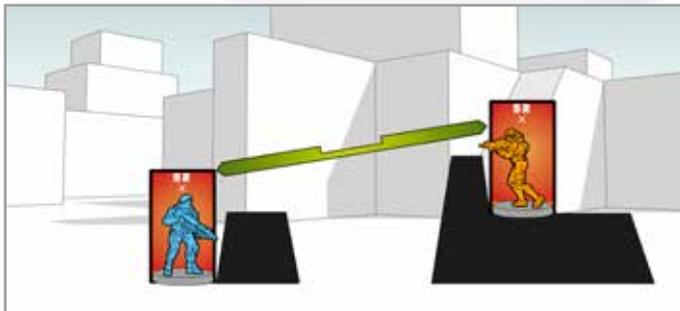
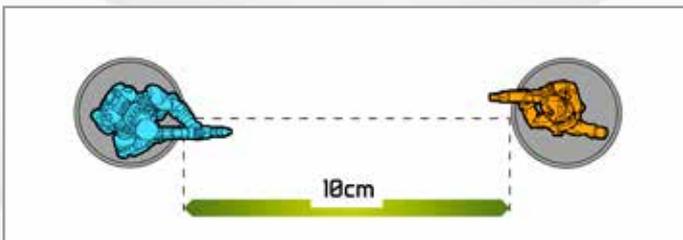
En Infinity CodeOne, por lo general, se recomienda usar siempre como referencia la Miniatura para medir la distancia. De esta manera resulta más sencillo y se agiliza el juego. Únicamente en situaciones puntuales será necesario emplear la Plantilla de Silueta para determinar la distancia exacta que pueda haber entre dos Tropas.

Consejo de Sibylla

RECUERDA:

Como regla general, en Infinity CodeOne las Habilidades que componen la Orden deben declararse antes de efectuar las mediciones [ver Secuencia de Gasto de una Orden, pág. 23].

DISTANCIA ENTRE 2 MINIATURAS



TIRADAS

En Infinity CodeOne se emplean tiradas de dados de 20 caras (**d20** en adelante) como método para determinar si una Tropa tiene éxito al realizar alguna acción. Por ejemplo, para saber si logra impactar contra su objetivo al realizar un disparo, si es capaz de hackear a un adversario, si descubre a una Tropa enemiga camuflada, etc.

La mecánica de juego de Infinity CodeOne se basa en dos tipos de tiradas diferentes, **Normales y Enfrentadas**, y en ambas se utiliza el d20.

ÉXITO EN LA TIRADA

Las Tropas y elementos de juego tienen una serie de Atributos que definen sus aptitudes para realizar las diferentes acciones en el juego. Llamaremos **Valor de Éxito (VE)**, al valor numérico resultante de aplicar los Modificadores pertinentes, tanto positivos como negativos, al Atributo correspondiente para realizar una Habilidad.

Para saber si una Habilidad tiene éxito se lanzan d20 y se compara el resultado del dado con el Valor de Éxito. **Todo resultado Igual o Inferior** al Valor de Éxito, significa que la Habilidad ha sido exitosa.

MODIFICADORES (MOD)

En determinadas ocasiones es necesario sumar o restar Modificadores (en adelante, **MOD**) al Atributo **antes** de efectuar una tirada. Al aumentar o reducir el valor de un Atributo de la Tropa, los MOD reflejan el nivel de dificultad de la Habilidad a ejecutar. Un MOD positivo refleja una Habilidad más sencilla de realizar de lo habitual, mientras que un MOD negativo representa una Habilidad más difícil de lo normal.

IMPORTANTE:

Siempre que en una regla se mencione el valor de un Atributo se estará refiriendo al Valor de Éxito, el que se obtiene cuando se han aplicado **todos** los MOD.

MODIFICADOR MÁXIMO:

La suma total de Modificadores aplicables a una Tirada nunca deberá superar el +12 o el -12.

Cualquier resultado de la suma del total de Modificadores que exceda el límite de +12 o de -12 no será tenido en cuenta, aplicando en tales casos un MOD máximo de +12 o -12, según corresponda.

Los principales MOD que se aplican en juego suelen ser:

- ▶ **Distancia** [ver pág. 45]: modifica los Atributos de CD, FIS y de VOL.
- ▶ **Coberturas** [ver pág. 44]: modifican los Atributos de CD, FIS, VOL y las Tiradas de Salvación.
- ▶ **Habilidades, Armas y Equipo** [ver pág. 62]: modifican diversos Atributos.

En el Perfil de Unidad pueden aparecer Modificadores (MOD) positivos (+) o negativos (-):

- ▶ Un **MOD positivo (+)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente al **poseedor** de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- ▶ Un **MOD negativo (-)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **a los Enemigos**.
- ▶ **El valor** de un Atributo, Ráfaga, Daño... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **al hacer uso** de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

RECUERDA-REDONDEOS:

Siempre que haya que dividir un número en Infinity CodeOne (un resultado de una tirada, un Atributo, un MOD... etc.), se redondea **hacia arriba**. Por ejemplo, la mitad de 5 ($5/2 = 2,5$) sería 3.

EJEMPLO MODIFICADOR (MOD) MÁXIMO



NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	40cm	80cm	120cm	240cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

El Comando Akal declara: Mover + Ataque CD con su Fusil Combi.

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

-6 por Mimetismo del Hac Tao.

-3 por Cobertura.

-6 por Distancia.

La suma total del Modificadores es de -15.

Como el MOD máximo es -12, el Valor de Éxito (VE) será $13 - 12 = 1$.

CRÍTICOS

Los **Críticos** reflejan acciones exitosas que han salido excepcionalmente bien. Cuando el resultado de una tirada coincide con el Valor de Éxito (Recuerda: es el valor del Atributo una vez se han aplicado todos los MOD), se llama Éxito Crítico. Se ha logrado obtener el objetivo de la mejor forma posible, ¡felicidades, ha sido un éxito perfecto!

En las Tiradas Enfrentadas los **Críticos** siempre ganan, independientemente de los resultados que haya obtenido el adversario. Si ambos Jugadores obtienen uno o más Críticos, la Tirada Enfrentada es un empate y se considera que las dos Tropas han fallado.

VALOR DE ÉXITO POR DEBAJO DE 1

En ocasiones, al aplicar varios MOD negativos a un Atributo, su Valor de Éxito puede quedar por debajo de 1. En tal caso, el Jugador ya no precisa efectuar la tirada, ya que se considera un **fallo automático**.

ATRIBUTOS Y VALOR DE ÉXITO POR ENCIMA DE 20

Otras veces es posible que el Atributo sea superior a 20 o que, al acumular MOD positivos a un Atributo, su Valor de Éxito supere el 20. En este caso, se considera que el Valor de Éxito del Atributo será 20. Sin embargo, en sus tiradas, el Jugador sumará al resultado obtenido en el dado aquella cifra que superaba el 20 (por ejemplo, en 23 sumaría 3).

En esta situación, al sumar el valor excedente al resultado del dado, cualquier resultado igual o superior a 20 se considera un Crítico. Los Atributos superiores a 20 (ya sea por aplicar MOD o por aparecer así en el propio Perfil de Tropa) incrementan las posibilidades de obtención de Crítico.

EJEMPLO DE ATRIBUTO Y VALOR DE ÉXITO POR ENCIMA DE 20:

El Caballero de Justicia tiene un valor de Atributo de Cuerpo a Cuerpo (CC) 23. Por tanto, en una Tirada Normal, cualquier resultado obtenido será un éxito. Además, cada vez que realiza una tirada de CC suma 3 al resultado del dado (por ejemplo: $4 + 3 = 7$). Por tal motivo, obtendrá un Crítico si el resultado es 17 o superior: 17 ($17 + 3 = 20$), 18 ($18 + 3 = 21$), 19 ($19 + 3 = 22$), etc.

TIRADAS NORMALES

La Tirada Normal es la tirada básica de Infinity CodeOne. Es el tipo de tirada que se realiza cuando la Tropa no se enfrenta a ningún adversario y únicamente debe medir su propia efectividad al utilizar una Habilidad determinada [por ejemplo, al intentar Descubrir a una Tropa camuflada, al tratar de curar a un aliado empleando la Habilidad Especial Médico ...].

Cuando se realiza una Tirada Normal para saber si una Tropa ha tenido éxito al usar una Habilidad, se tira el d20 y se compara el resultado con el Valor de Éxito del Atributo adecuado. Si el resultado obtenido es **igual o inferior que** el Valor de Éxito, la Habilidad se ejecuta con éxito y la Tropa logra su objetivo.

EJEMPLO DE TIRADA NORMAL:

Un Fusilero tiene un Atributo en su perfil de CD = 12 y tiene que hacer una Tirada Normal de CD con un MOD-3, **teniendo un Valor de Éxito CD = 9**. Así que lanza el d20 y obtiene un 8. Como el Valor de Éxito de CD del Fusilero es 9, la tirada es un éxito. Más adelante, el Fusilero tiene que realizar otra Tirada Normal de CD, pero esta vez el resultado es 12. Como el Valor de Éxito de CD del Fusilero es 9, falla la tirada.

TIRADAS ENFRENTADAS

Las Tiradas Enfrentadas se utilizan cuando se enfrentan dos o más Tropas que son enemigas entre sí, y se quiere saber cuál de ellas actúa antes y de manera más efectiva, logrando así su objetivo, por encima de su adversario.

Al igual que en la Tirada Normal, en una Tirada Enfrentada ambos Jugadores deben realizar las tiradas necesarias por cada una de sus Tropas involucradas en el enfrentamiento, y comparar los resultados de cada dado con el Valor de Éxito adecuado. Los fallos se descartan automáticamente. Sin embargo, a diferencia de la Tirada Normal, los éxitos de las Tropas de cada Jugador deben compararse, además, con los del adversario.

Al hacer la comparativa, los éxitos con un resultado más alto anulan los éxitos del adversario que hayan quedado por debajo, al haber obtenido un resultado inferior.

IMPORTANTE:

Para que una tirada sea Enfrentada, las acciones de **ambas Tropas deben afectarse entre sí**. Si alguna de las dos acciones no afecta a la otra, se hacen Tiradas Normales.

EMPATES

A veces, en las Tiradas Enfrentadas se pueden producir empates. En caso de empatar, ya sea con éxitos simples o con Críticos, entonces se anulan las tiradas, no se aplica ningún efecto y la Orden se considera consumida.

EN GENERAL, ESTOS SERÍAN LOS RESULTADOS POSIBLES:

- ▶ **Ambos fallan.** Por tanto, ninguno logra su objetivo.
- ▶ **Uno falla y el otro tiene éxito.** El que ha tenido éxito gana la Tirada Enfrentada y logra su objetivo.
- ▶ **Ambos tienen éxito.** En este caso, el Jugador que obtuvo la tirada exitosa más alta anula los éxitos de su adversario, ganando la Tirada Enfrentada y logrando su objetivo.
- ▶ **Ambos tienen éxito, pero uno de ellos obtiene un Crítico.** El Jugador que ha obtenido el Crítico gana la Tirada Enfrentada, aunque el resultado de su tirada sea igual o más bajo que el de su adversario.
- ▶ **Ambos obtienen un Crítico.** Los Críticos se anulan mutuamente, con lo que no se aplica ningún efecto. Cualquier resultado en esta Tirada Enfrentada que no sea un Crítico se descarta también.
- ▶ **Uno obtiene un Crítico y su adversario obtiene dos (o más) Críticos.** Al igual que en el caso anterior, los Críticos se anulan sin importar su número.

TIRADA ENFRENTADA: ESQUIVAR Y RESET

En una Tirada Enfrentada, el éxito con las Habilidades Comunes Esquivar y Reset, no afecta o anula la acción del adversario más allá de en lo que atañe a la propia Tropa que ha tenido éxito al declarar Esquivar o Reset. Por ejemplo, esquivar un Ataque que afecta también a otras Tropas evita que la Tropa que ha esquivado sufra dicho Ataque, pero no anula ese Ataque para las demás Tropas.

EJEMPLO TIRADA ENFRENTADA 1 VS 1



NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	40cm	80cm	120cm	240cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

Durante su Turno Activo, el Fusilero declara Ataque CD con su Fusil Combi contra el Zhanshi.

Distancia 37 cm

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

+3 por Distancia.

-3 por Cobertura.

El Valor de Éxito (VE) será $12 + 3 - 3 = 12$.

Durante su Turno Reactivo, el Zhanshi declara como ORA Ataque CD con su Fusil Combi contra el Fusilero.

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

+3 por Distancia.

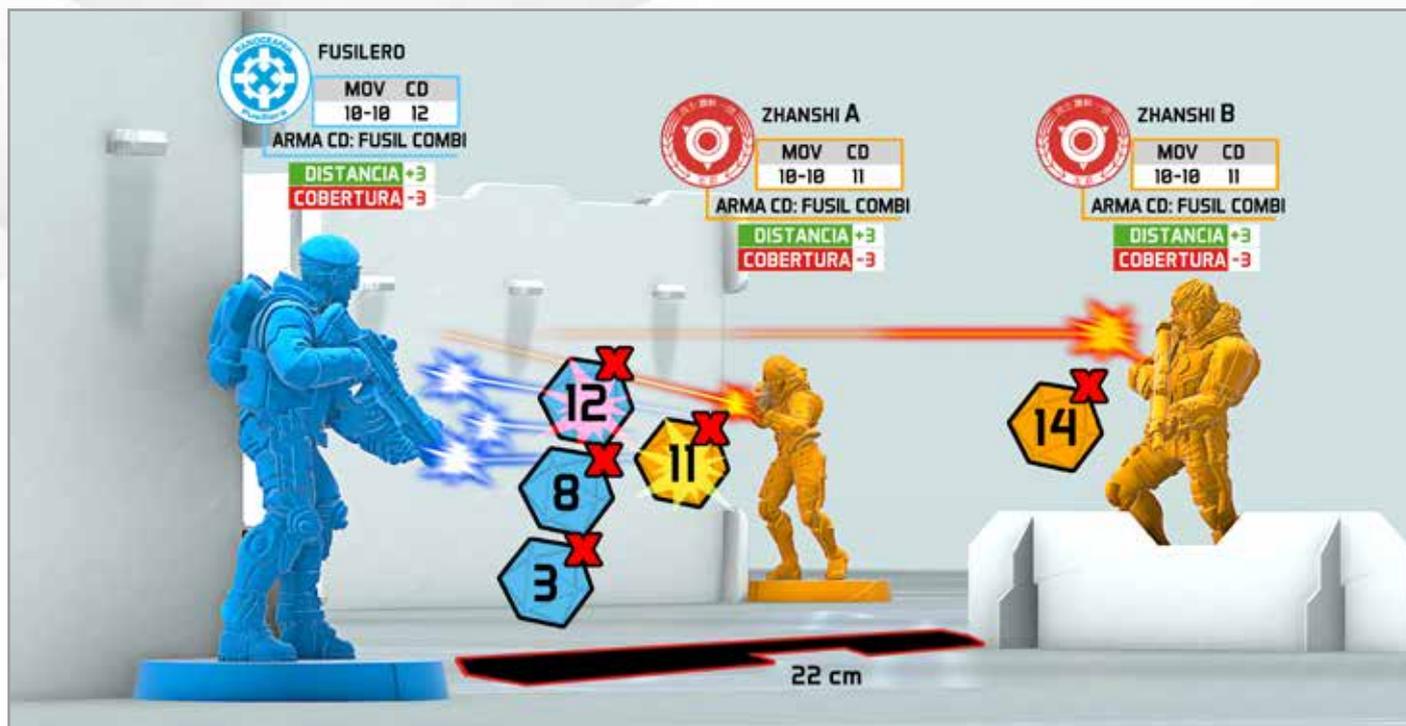
-3 por Cobertura.

El Valor de Éxito (VE) será $11 + 3 - 3 = 11$.

Todas la Tiradas son exitosas, pero, el 7 del Zhanshi gana la Tirada Enfrentada porque anula todos los éxitos inferiores a 7.

El Fusilero recibe un impacto y debe realizar una Tirada de Salvación.

EJEMPLO TIRADA ENFRENTADA Y TIRADA NORMAL



NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	40cm	80cm	120cm	240cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

El Fusilero declara Ataque CD con toda su Ráfaga contra el Zhanshi A, que declara de nuevo una ORA de Ataque CD. El Zhanshi B declara la ORA Ataque CD contra el Fusilero.

Como los Ataques declarados se afectan entre sí, se produce una Tirada Enfrentada entre el Fusilero y el Zhanshi A. El Zhanshi B realizará una Tirada Normal porque los disparos del Fusilero no le afectan.

Distancia 37 cm
Distancia 22 cm

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

+3 por Distancia.
-3 por Cobertura.

El Valor de Éxito (VE) será $12 + 3 - 3 = 12$.

Ambos Zhanshi en su Ataque CD aplicarán los siguientes MOD:

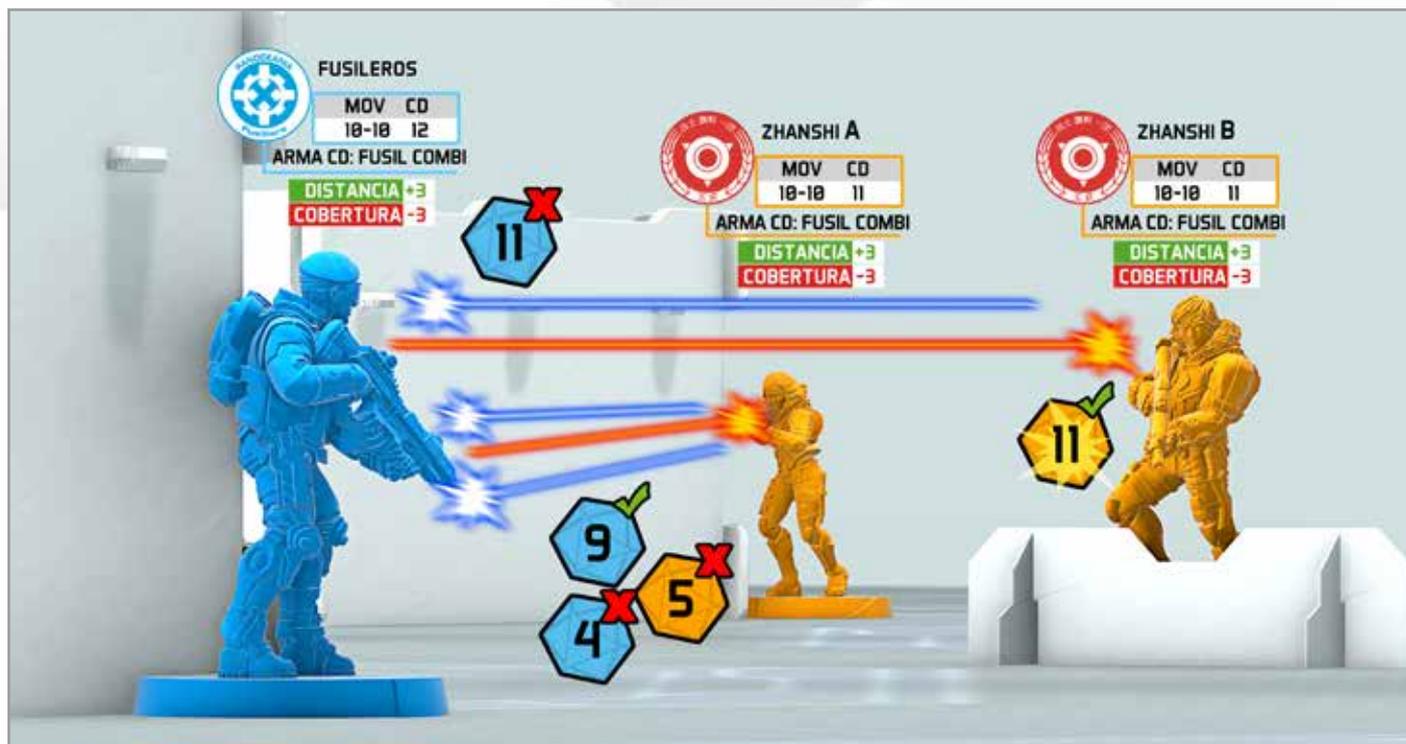
+3 por Distancia.
-3 por Cobertura.

El Valor de Éxito (VE) será $11 + 3 - 3 = 11$.

En la Tirada Enfrentada ambos obtienen Crítico, por tanto, los éxitos se ven anulados y ninguno logra impactar en su objetivo.

Mientras tanto, el Zhanshi B obtiene un 14 en su Tirada, como su Valor de Éxito (VE) era 11, falla el disparo contra el Fusilero.

EJEMPLO DE DOS TIRADAS ENFRENTADAS



NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	40cm	80cm	120cm	240cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

Si el Fusilero reparte la Ráfaga (R) 3 de su Fusil Combi, asignando 2 disparos al Zhanshi A y 1 al Zhanshi B, tendríamos dos Tiradas Enfrentadas.

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

+3 por Distancia.

-3 por Cobertura.

El Valor de Éxito (VE) será $12 + 3 - 3 = 12$.

Ambos Zhanshi en su Ataque CD aplicarán los siguientes MOD:

+3 por Distancia.

-3 por Cobertura.

El Valor de Éxito (VE) será $11 + 3 - 3 = 11$.

En la primera Tirada Enfrentada Fusilero VS Zhanshi A, el 5 anula el 4 del Fusilero y el 9 al ser el éxito más alto gana la Tirada Enfrentada. Por tanto, el Zhanshi A ha recibido un ataque exitoso y deberá realizar una Triada de Salvación.

En la Tirada Enfrentada Fusilero VS Zhanshi B ambos obtienen un 11, un éxito para ambos. Sin embargo, el 11 obtenido por el Zhanshi B es un Crítico y consecuentemente gana la Tirada Enfrentada. Ahora ha sido el Fusilero el que ha recibido un ataque exitoso que, además, ¡ha sido Crítico!

MOVIMIENTO EN INFINITY CODEONE (MÓDULO DE MOVIMIENTO)

En Infinity CodeOne, el movimiento permite a las Tropas desplazarse por la mesa de juego. Esta sección contiene todas las reglas necesarias para efectuar dichos movimientos.

La mecánica del Movimiento se estructura dentro de la secuencia del gasto de una Orden.

El Atributo Movimiento (MOV) del Perfil de Unidad (pág. 18) indica la cantidad de centímetros que puede mover la Tropa. El Atributo de MOV dispone de dos valores, que se aplicarán en función de la cantidad de veces que mueva la Tropa en una misma Orden.

MOVER Y MEDIR

Al declarar cualquier Habilidad con la Etiqueta Movimiento y antes de determinar el punto final del Movimiento se puede **medir** inmediatamente, **desde el borde exterior de la base de la peana, y siempre desde el mismo punto**, y así poder determinar el recorrido de la Miniatura.

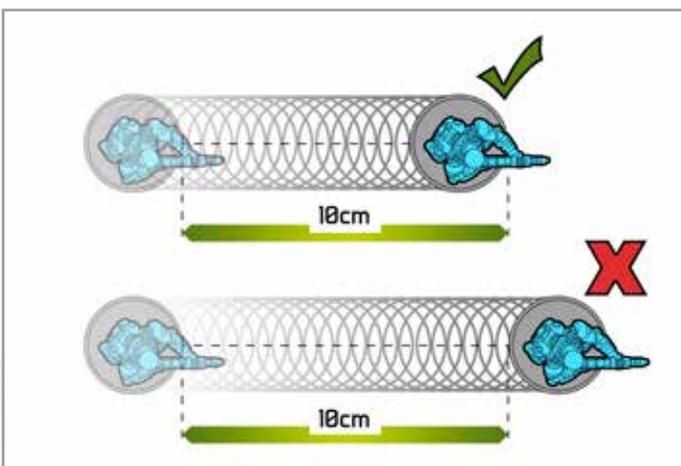
Por tanto, la secuencia de declaración sería:

- ▶ 1. El Jugador declara una Habilidad con la Etiqueta Movimiento.
- ▶ 2. Mide la distancia para saber qué localizaciones puede alcanzar con dicha Habilidad.
- ▶ 3. Determina la posición final de la Tropa y la ruta exacta de su recorrido.
- ▶ 4. Mueve la Miniatura, situándola en la posición final.

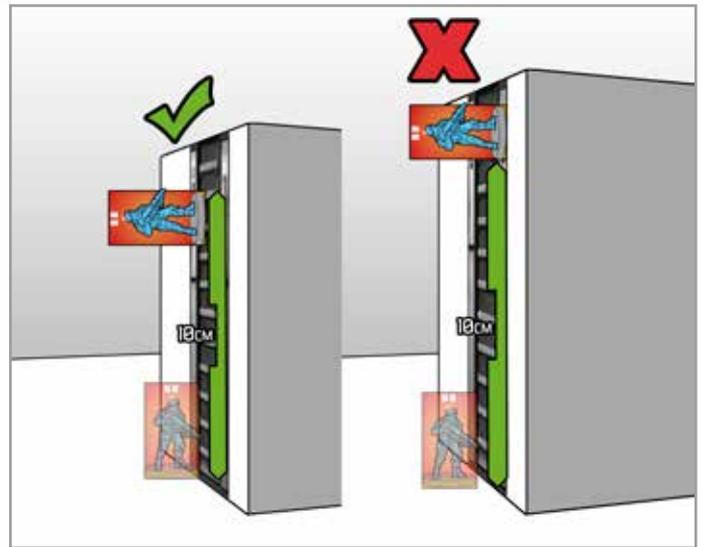
IMPORTANTE:

Al realizar un Movimiento se debe medir siempre desde el mismo punto del borde exterior de la peana.

MEDICIONES HORIZONTALES



MEDICIONES VERTICALES (ESCALERAS Y SUPERFICIES VERTICALES)



MOVER

Habilidad Común básica que permite a las Tropas desplazarse por la mesa de juego.

MOVER

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

REQUISITOS

La comprobación de Requisitos de esta Habilidad se realiza en el momento de su declaración.

- ▶ La peana de la Tropa ha de encontrarse durante todo el recorrido en contacto con la superficie sobre la que pretende mover.
- ▶ La superficie por la que se desplaza la Tropa ha de tener una anchura igual o superior a la mitad de su peana.
- ▶ La Tropa debe poder situarse al final del Movimiento sobre una superficie que tenga un tamaño igual o superior al de su peana.

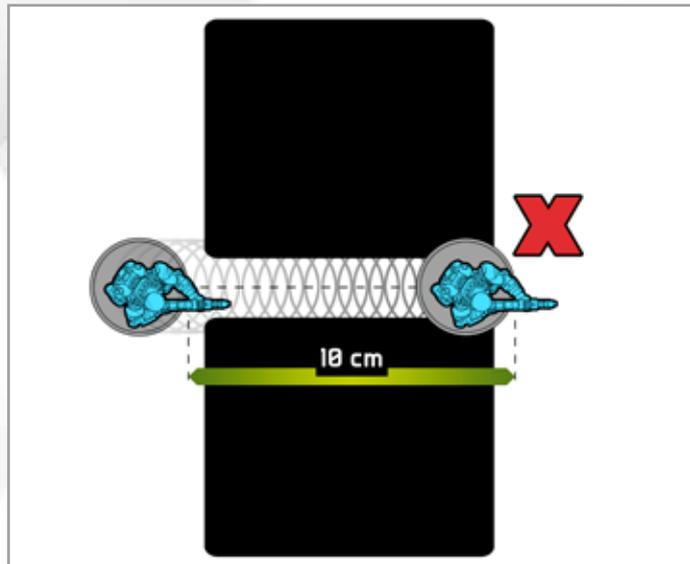
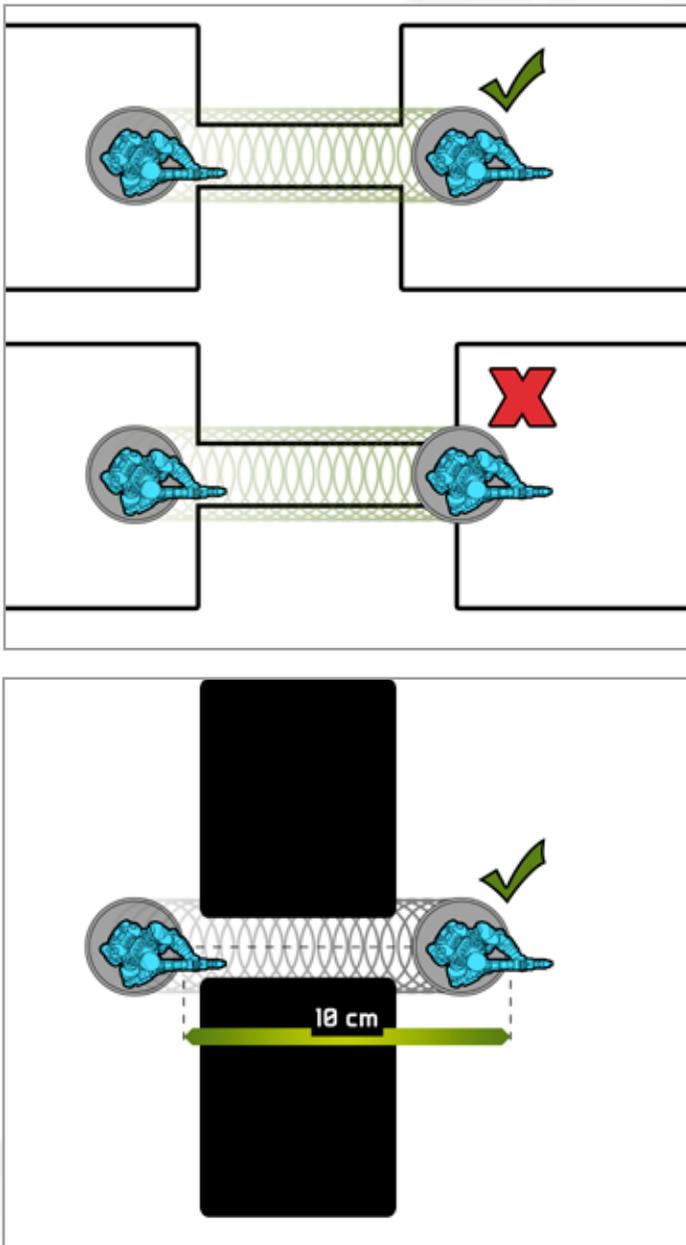
EFECTOS

- ▶ Permite a la Tropa usar el Atributo MOV para desplazarse por la mesa de juego.
- ▶ Declarando Mover, la Tropa podrá recorrer la cantidad de centímetros que marca el primer valor de su Atributo de MOV.

- ▶ Si en una misma Orden, esa Tropa declara de nuevo Mover, entonces en esa segunda Habilidad Corta de la Orden podrá recorrer la cantidad de centímetros marcada por el segundo valor de su Atributo de MOV.
- ▶ Mover aplica las Condiciones generales de Movimiento, así como el apartado de Mover y Medir.

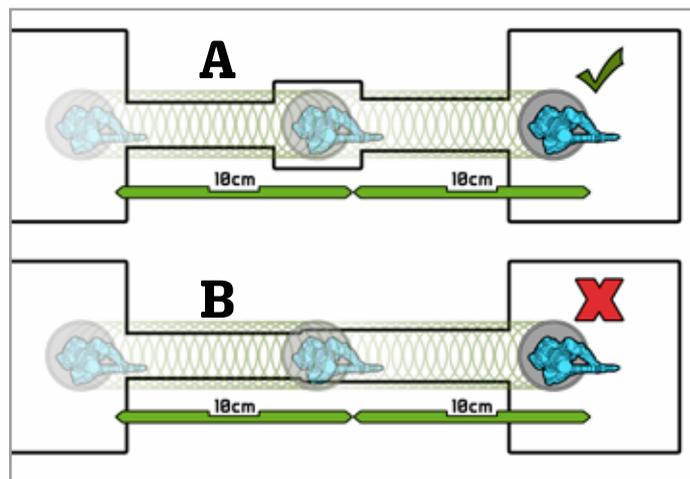
EJEMPLO 1

Mover sobre pasarelas y pasillos estrechos.



EJEMPLO 2

Orden (Mover + Mover) sobre superficies de tamaño inferior a la peana.



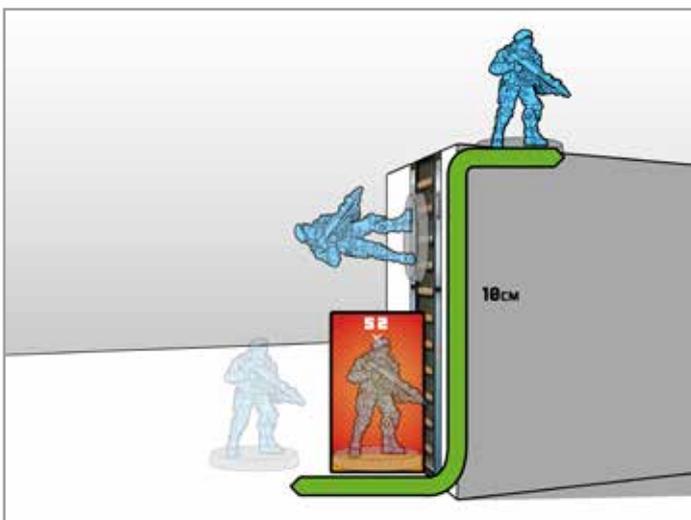
A pesar de que en ambos casos la Distancia recorrida son 20 cm, en el caso B, no es posible realizar el recorrido por no haber una superficie válida al final del primer valor de Movimiento.

CONDICIONES GENERALES DE MOVIMIENTO

- ▶ Para medir el movimiento de una Tropa por la mesa de juego, se medirá la totalidad del recorrido que va a realizar (incluyendo, por ejemplo, si ha de sortear obstáculos), y siempre desde el mismo punto de la peana.
- ▶ No es obligatorio mover el total de los centímetros que indican los valores de MOV, la Tropa podrá mover sólo una parte de ellos, si así lo quisiera.
- ▶ Una Tropa puede sortear cualquier obstáculo cuya altura sea igual o inferior a la altura de la Plantilla de Silueta que determine su Atributo de Silueta sin verse obligada a declarar Saltar o Preparar. Este movimiento no tendrá en cuenta la altura del obstáculo para determinar el recorrido, por lo que no consume centímetros del movimiento de la Tropa, pero sí se tendrá en cuenta su posición al subir dicho obstáculo a efectos de LDT.

- ▶ Las Miniaturas, Marcadores o Tokens **aliados** cuya Plantilla de Silueta tiene una altura igual o inferior a la de la Tropa tampoco obstaculizan su Movimiento. Una Tropa no podrá finalizar su Movimiento sobre una Miniatura, Marcador o Token aliado.
- ▶ Durante todo su recorrido, una Tropa dispone de una LDT de 360°.
- ▶ Al finalizar su Movimiento, una Tropa puede quedar encarada hacia donde su Jugador prefiera.
- ▶ Una Tropa que entre en contacto de Silueta con un Enemigo durante su Movimiento dejará de mover de manera automática, aunque el recorrido especificado fuera más allá del Enemigo.
- ▶ Al declarar cualquier Habilidad Corta u ORA con la Etiqueta Movimiento, una Tropa puede cambiar su estado de Normal a Cuerpo a Tierra, y viceversa, **al inicio de su Movimiento**, pero ello afectará a la cantidad de centímetros que puede desplazarse por la mesa de juego.
- ▶ Independientemente del tipo de movimiento que se realice, Mover, Saltar, Trepar, etc. éste no puede provocar, en ningún caso, la caída al vacío de la Tropa. En caso de que no disponga de otro punto al que Mover, Saltar, Trepar... la Tropa no ejecuta el movimiento y se considera que realiza una Inacción.
- ▶ La Tropa siempre moverá hasta el punto final declarado por su Jugador, aunque sea para acabar en estado Nulo o Inmovilizado por haber recibido uno o varios Ataques exitosos durante el recorrido.

MOVER: ESCALERAS DE MANO Y ESCALERAS

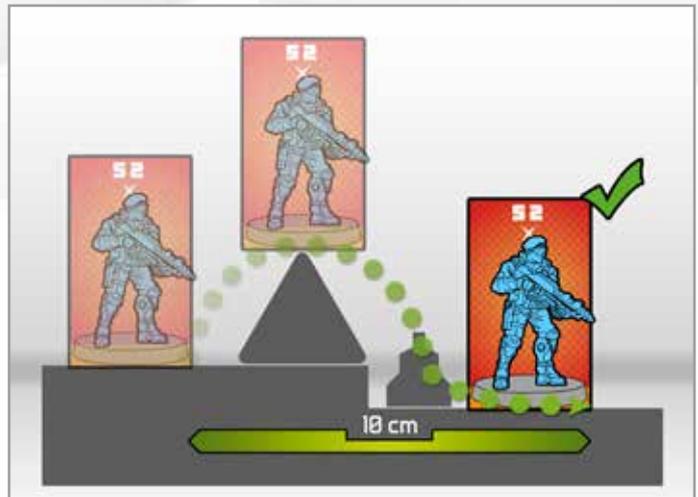


Aquellas piezas de escenografía que representen escaleras o escaleras de mano permiten a la Tropa considerar esas superficies verticales y diagonales como si fueran una superficie horizontal. Por tanto, la Tropa puede emplear cualquier Habilidad u ORA con la Etiqueta Movimiento sin necesidad de declarar Saltar ni Trepar, y sin

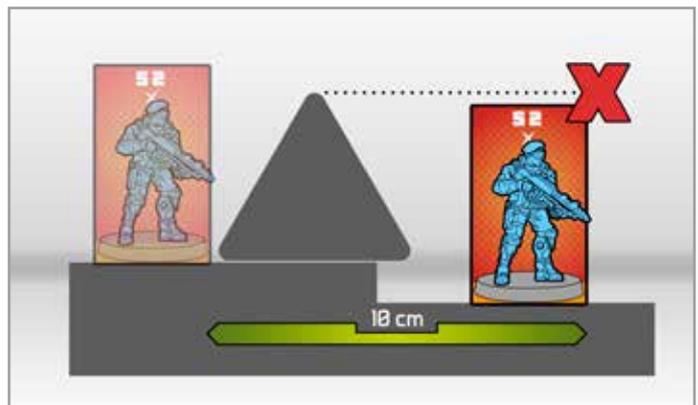
aplicar las restricciones por Saltar y Trepar. La distancia recorrida se mide a lo largo de la superficie por la que se desplaza la Tropa, tal y como se ve en el diagrama.

MOVER Y OBSTÁCULOS

Ejemplo de Mover sobre un obstáculo de una altura inferior a la de la Silueta.



La Tropa puede sortear el obstáculo sin tener que declarar Saltar o Trepar, pues la altura del obstáculo es inferior en ambos lados a la altura de su Plantilla de Silueta.



En cambio, en la segunda imagen, la Tropa no podría sortear el obstáculo sin declarar Saltar o Trepar, pues, el obstáculo no es inferior a la altura de su Plantilla de Silueta en ambos lados.

RECUERDA:

Cuando se declara Mover, la Tropa siempre moverá hasta el punto final declarado por su Jugador, aunque sea para acabar en estado Nulo o Inmovilizado por haber recibido uno o varios Ataques exitosos durante el recorrido.

CUERPO A TIERRA

ACTIVACIÓN



- ▶ En la **Fase de Despliegue**, el Jugador puede desplegar una Tropa con un Token de Estado de Cuerpo a Tierra (PRONE) a su lado.
- ▶ El Jugador realiza una **Habilidad u ORA que tenga la Etiqueta Movimiento, indicando que pasa a estado Cuerpo a Tierra**. De tal modo, cualquier Movimiento realizado durante dicha Habilidad u ORA se ejecutará en estado Cuerpo a Tierra por completo, con la consecuente reducción de los valores de sus Atributos de MOV y de S.
No obstante, si la Tropa se encontraba en LDT con algún enemigo antes de activar el estado Cuerpo a Tierra, se considerará que continúa en LDT al inicio de la Habilidad u ORA.
- ▶ Si la Tropa cae en estado **Inconsciente** también aplicará este estado, a menos que sea una Unidad tipo TAG, ya que dicho Tipo de Unidad no puede activar este estado.

EFEKTOS

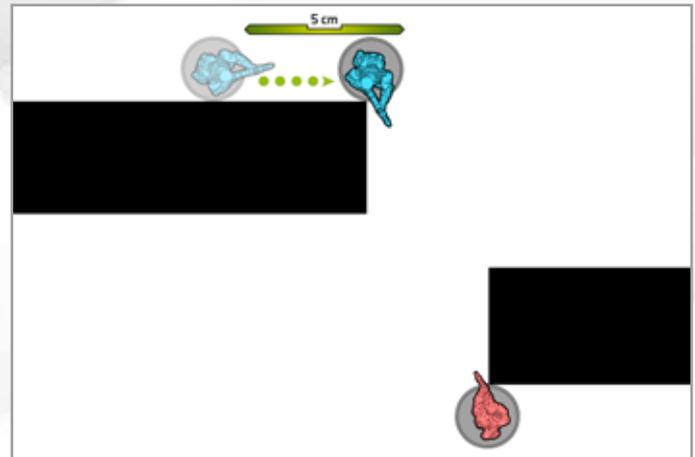
- ▶ Una Tropa en estado Cuerpo a Tierra tiene un valor de Silueta X, el equivalente a la altura y anchura de su peana.
- ▶ En este estado, la Tropa verá reducidos a la mitad sus valores de MOV y Bonos de movimiento al realizar cualquier Habilidad con la Etiqueta Movimiento (Mover, Esquivar...).
- ▶ Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad, a menos que en su redacción especifiquen lo contrario.

CANCELACIÓN

- ▶ Al declarar una Habilidad u ORA con la Etiqueta Movimiento, el Jugador puede cancelar automáticamente este estado al inicio de su movimiento. Es obligatorio que así lo anuncie a su adversario al declarar dicha Orden u ORA. De este modo, la Tropa ejecutará dicho Movimiento aplicando sus valores normales de MOV y de S.
- ▶ La cancelación del estado **Inconsciente** supone también la cancelación automática del estado Cuerpo a Tierra.



EJEMPLO DE MOVER

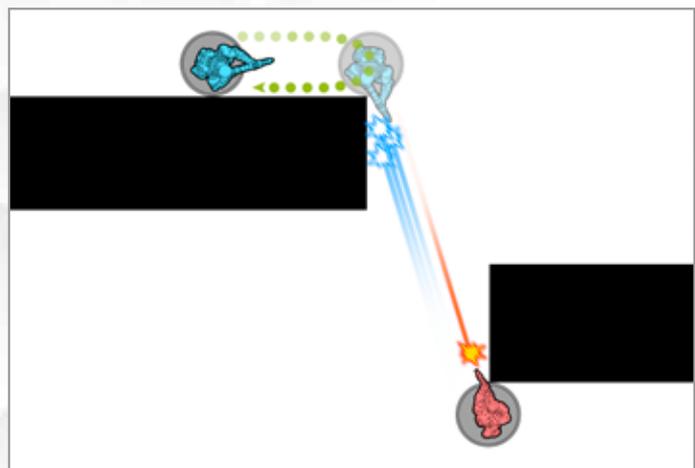


Durante su Turno Activo, el Fusilero se encuentra pegado a una pared, tras un edificio, en Cobertura Total, sin LDT hacia un Zhanshi. El Fusilero declara la primera Habilidad Corta de la Orden: Mover.

Por lo que el Jugador medirá la distancia de la trayectoria, determinando su dirección y recorrido, y después moverá la peana del Fusilero un poco, de manera que sobresale por la esquina del edificio lo suficiente para obtener LDT, pero sin asomarse del todo, manteniéndose en Cobertura Parcial.



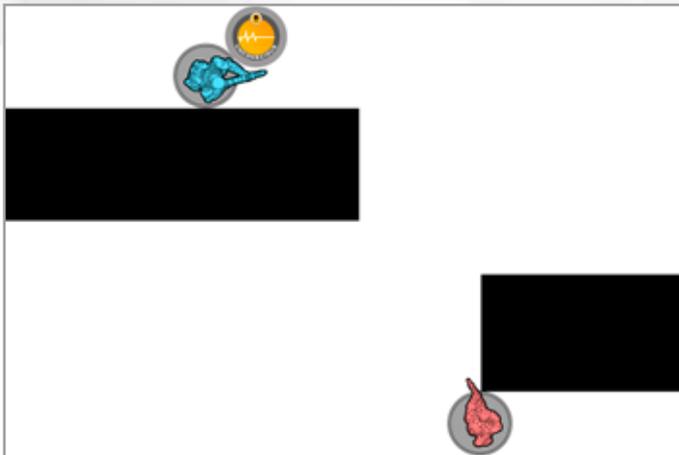
Una vez asomado, la Tropa vuelve a su posición inicial, realizando un movimiento de ida y vuelta, y quedando de nuevo en Cobertura Total.



Una vez que el Zhanshi comprueba que obtiene LDT con el Fusilero, declara su ORA: Ataque CD.

El Fusilero, por su parte, declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, que también será un Ataque CD.

En la Tirada Enfrentada, el Zhanshi deberá aplicar los MOD por Cobertura Parcial.



Si el Zhanshi ganara esta Tirada Enfrentada, y el Fusilero fallara su Tirada de Salvación, entonces debería situarse un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la figura del Fusilero, en la posición final de su movimiento, en Cobertura Total.

SALTAR

Esta Habilidad Común permite salvar obstáculos de cierta altura que las Tropas se puedan encontrar en la mesa de juego.

SALTAR

ORDEN COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

REQUISITOS

La comprobación de Requisitos de esta Habilidad se realiza en el momento de su declaración.

- ▶ Al final de su movimiento, la Tropa ha de poder situarse sobre una superficie que tenga una anchura igual o superior a la de su peana.

EFEKTOS

- ▶ Permite realizar un movimiento en horizontal para atravesar un hueco, o en vertical para salvar una altura, en diagonal o en parábola, moviendo el **primer valor del Atributo de MOV**.
- ▶ Saltar es una Habilidad Común que no requiere Tirada para su realización.
- ▶ Para poder Saltar se debe medir la distancia vertical, horizontal, diagonal o parabólica que haya entre el punto de partida y el de **aterrizaje**, midiendo desde el borde exterior de la base de la peana.
- ▶ Durante la Orden en la que una Tropa ejecuta la Habilidad Saltar no se beneficia de los MOD de **Cobertura Parcial**.
- ▶ Saltar aplica las Condiciones generales de Movimiento, así como el apartado de Mover y Medir.



Sibylla explica
Medición de parábolas: La manera más sencilla de medir un recorrido parabólico es mediante un metro flexible, curvándolo según sea necesario.

EJEMPLO 1

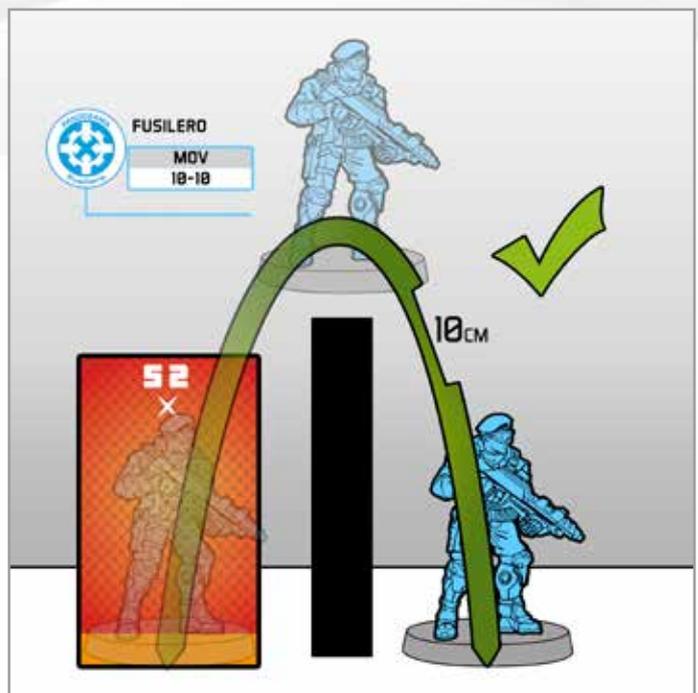


Gráfico 1

Durante su Turno Activo, el Fusilero debe superar un obstáculo de 4,5 cm de altura. Al tratarse de una altura superior a la de su Plantilla de Silueta, el Fusilero debe declarar Saltar para poder sortearlo (Gráfico 1).



EJEMPLO 2

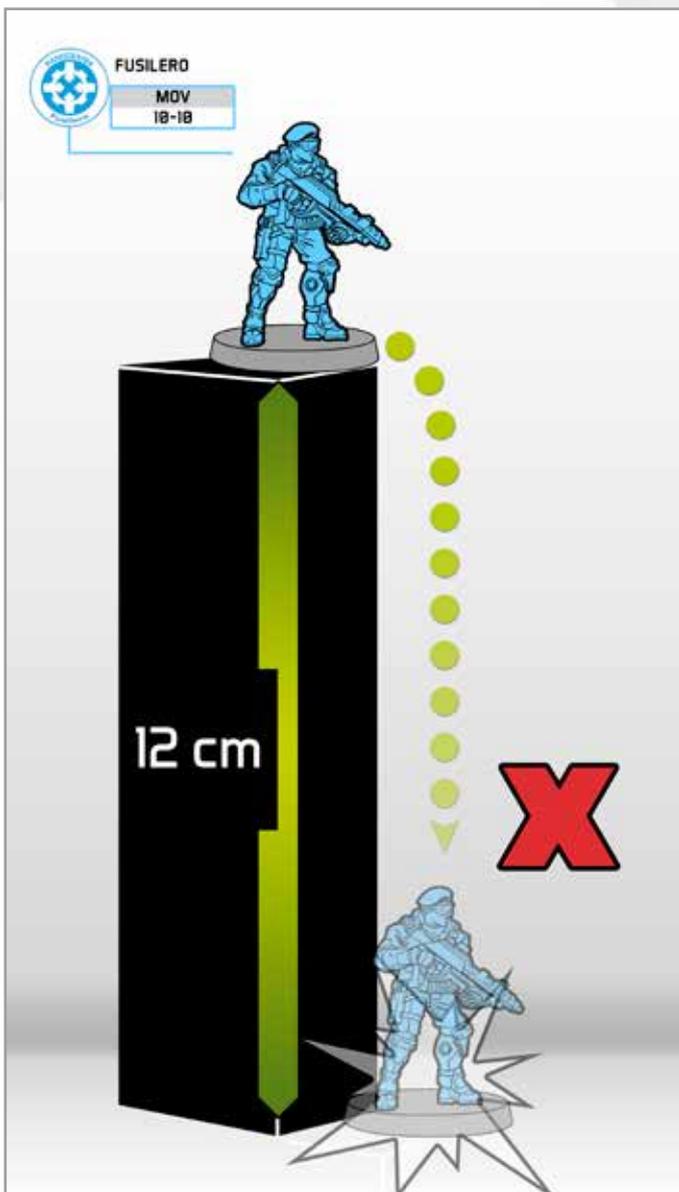


Gráfico 2

Como máximo puede saltar su primer valor del Atributo MOV: 10cm.

Durante su Turno Activo, el Fusilero decide bajar desde la azotea de un edificio por la vía rápida, saltando hacia abajo. Declara Saltar y mide la altura del edificio, siendo ésta de 12 centímetros, sin embargo, el primer valor del MOV del Fusilero es 10 cm. Al superar la distancia de su primer valor del Atributo MOV, el Fusilero no podrá realizar ese salto y, como no dispone de un punto de aterrizaje alternativo que sea seguro, se considera que ha declarado una Inacción (Gráfico 2).

EJEMPLO 3

Durante su Turno Activo, el Fusilero declara que va a Saltar desde una azotea a otra. Mide la distancia, comprueba que se corresponde con su primer valor de MOV y que el punto de aterrizaje tiene una anchura superior al de la peana, por lo que puede escoger ese punto para aterrizar y realizar el salto (Gráfico 3).

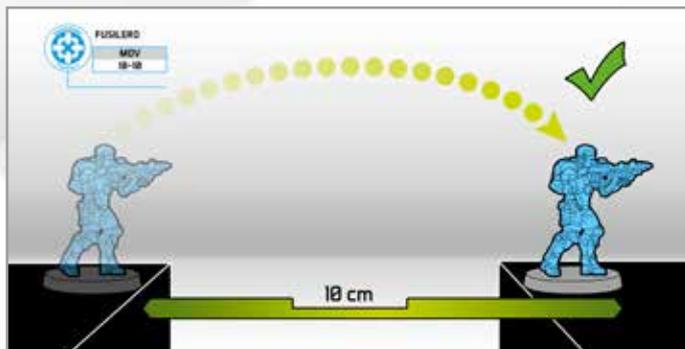


Gráfico 3

Si la distancia fuera superior o no pudiese situar su peana, entonces el Fusilero no podrá llevar a cabo ese salto, debiendo escoger otro punto de aterrizaje. Si esto no fuera posible, se considerará que ha realizado una Inacción y permanecerá en el mismo sitio.

TREPAR

Esta Habilidad Común permite a las Tropas escalar y desplazarse por superficies verticales.

TREPAR

ORDEN COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

REQUISITOS

La comprobación de Requisitos de esta Habilidad se realiza en el momento de su declaración.

- ▶ Es necesario que la peana de la Tropa se encuentre en contacto con una superficie vertical.
- ▶ La superficie por la que la Tropa pretende Trepar debe tener una anchura igual o superior a la mitad de su peana.
- ▶ Al final de su movimiento, la Tropa ha de poder situarse sobre una superficie que tenga una anchura igual o superior a la de su peana.

EFECTOS

- ▶ Permite a la Tropa mover en vertical –escalando– el primer valor de su Atributo de MOV, midiendo desde el borde exterior de la base de su peana.
- ▶ Trepar es una Habilidad Común que no requiere Tirada para su realización.
- ▶ A efectos de visualización, mientras realiza la Habilidad Trepar, la Tropa se encontrará con, al menos, la mitad de la base de su peana en contacto con la superficie vertical.
- ▶ Trepar sólo permite mover sobre superficies verticales, en una Orden de Trepar no se puede mover sobre una superficie horizontal, aunque el valor de MOV de la Tropa supere la distancia a Trepar. Por tanto, la Tropa **terminará su movimiento de Trepar** en el momento en que alcance una superficie horizontal, colocando la Tropa en dicha superficie (ver Ejemplo).
- ▶ Trepar aplica las Condiciones generales de Movimiento, así como el apartado de Mover y medir.

IMPORTANTE:

Las Tropas no se pueden desplegar sobre superficies verticales, ni durante la **Fase de Despliegue** ni durante el juego.

Mientras permanezca sobre una superficie vertical, una Tropa no podrá declarar otra Habilidad que no sea Trepar.

Una Tropa que se encuentre trepando, o sobre una superficie vertical, **no** se beneficia de los MOD de **Cobertura Parcial**.

Una Tropa que se encuentre trepando o sobre una superficie vertical y entre en estado Inconsciente situará el Token correspondiente a su lado de manera normal. Aun trepando, las Tropas en estado Inconsciente se hallan también en estado Cuerpo a Tierra, excepto aquellos Tipos de Unidad que no puedan activar este estado.

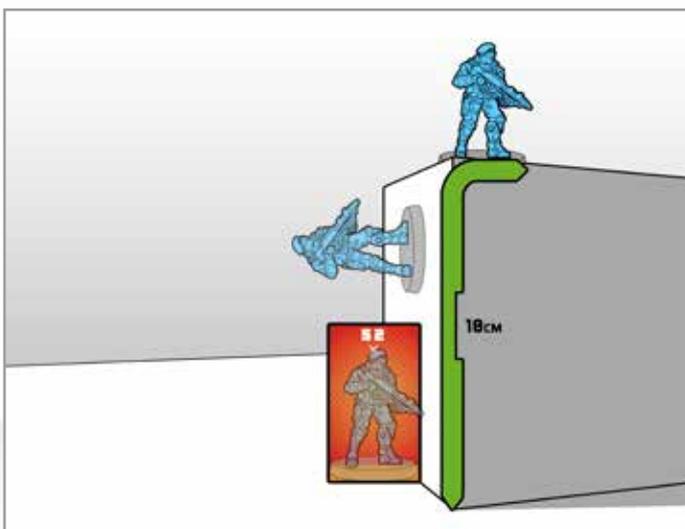
RECUERDA:

Una Tropa que en Turno Reactivo se encuentre en una superficie vertical **no tiene derecho a ORA**. Esto se debe a que en superficies verticales sólo se puede Trepar, y Trepar es una Orden Completa que no se puede declarar en Turno Reactivo.

RECUERDA:

Cualquier altura en la mesa de juego que sea **superior** a la altura de la **Plantilla de Silueta** –determinada por el Atributo de Silueta de la Tropa– exige declarar la Habilidad Común Saltar o la Habilidad Común Trepar para poder sortearla.

TREPAR EJEMPLO 1



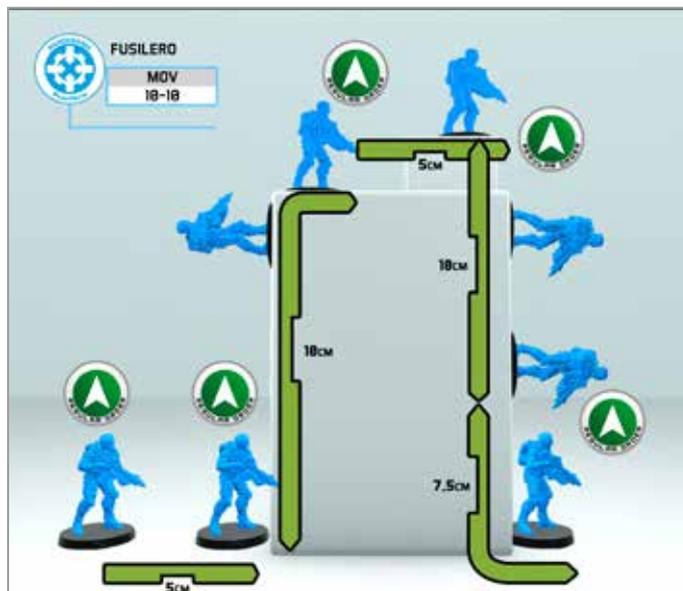
Una Tropa que se encuentra en contacto con un obstáculo declara la Habilidad Trepar. Al medir se constata que el primer valor del Atributo MOV (10cm) de la Tropa es suficiente para colocarse en la parte superior.

TREPAR EJEMPLO 2

Consumiendo una Orden, una Tropa declara la Habilidad Mover hasta encontrarse en contacto con un obstáculo. Con una segunda Orden declara la Habilidad Trepar, constata que con los 10 cm llega a la parte superior colocando la Tropa en la superficie horizontal.

A continuación, el Jugador declara una tercera Orden para llegar hasta el borde del obstáculo. Como no ve a ningún enemigo ni hay ORA, su segunda Habilidad de la Orden será una Inacción. Consumiendo una cuarta Orden, el Jugador declara Trepar y baja 10 cm. Finalmente, con una quinta Orden, la Tropa termina su movimiento al otro lado en la base del obstáculo. Recuerda que una Tropa **terminará su movimiento** de Trepar en el momento en que alcance una superficie horizontal.

Si en algún momento el Jugador hubiera decidido no consumir más Órdenes en dicha Tropa, ésta habría permanecido en la posición horizontal o vertical en la que se encontrase hasta que se consumieran más Órdenes en ella, o acabe en estado Muerto.



COMBATE EN INFINITY CODEONE (MÓDULO DE COMBATE)

En Infinity CodeOne, el combate permite a las Tropa efectuar Ataques. Existen tres tipos de Ataques: A Distancia (CD), Cuerpo a Cuerpo (CC) y los Ciberataques (Hackeo). Esta sección contiene todas las reglas necesarias para resolver Ataques. La mecánica del Combate ya sea CC, CD o Hackeo, se estructura dentro de la secuencia del gasto de una Orden u ORA y se basa en los diferentes tipos de Tiradas de Infinity CodeOne.

TIPOS DE ARMAS

En Infinity CodeOne todas las armas disponen de su propio perfil de juego, y algunas de ellas incluso reglas especiales de uso que se explican en el apartado Municiones y Armamento (ver pág. 58). No obstante, el reglamento también incluye una Tabla de Armas (ver pág. 98) para referencia rápida y uso en juego.

Las armas en Infinity CodeOne se dividen en las siguientes categorías:

- ▶ **Armas CD:** aquellas armas que disponen de rangos y MOD por distancia o utilizan una Plantilla para afectar a un área de la mesa de juego.
- ▶ **Armas de Melé:** aquellas que **sólo** pueden ser usadas en Combate Cuerpo a Cuerpo y disponen de la Propiedad CC.
- ▶ **Armas Mixtas:** aquellas que disponen de rango y MOD por distancia y también de la Propiedad CC, por tanto, tienen un Modo de uso como Arma de Melé y otro Modo de uso como Arma CD.
- ▶ **Armas Posicionables:** Armas que pueden ser situadas sobre la mesa de juego, convirtiéndose en un elemento independiente de su portador. Disponen de la Propiedad Arma Posicionable.

RÁFAGA (R)

En Infinity CodeOne durante el Turno Activo una Tropa debe lanzar tantos dados como indique la Ráfaga (R) de su Arma o pieza de Equipo al realizar un Ataque.

El Jugador debe especificar en el momento de declarar el Ataque:

- ▶ El Arma, Equipo o Habilidad Especial que va a utilizar.
- ▶ Cómo divide la Ráfaga (R) del Arma, Equipo o Habilidad Especial entre uno o varios objetivos. En este caso todos los Ataques se deben declarar desde el mismo punto.
- ▶ Además, si el Arma, Equipo o Habilidad Especial dispone de diferentes Municiones u opciones, debe declarar en ese mismo momento cuál de ellas va a emplear.

Si durante la Resolución de la Orden se comprueba que alguno de los dados de la Ráfaga (R) asignada a un objetivo no cumplen los Requisitos necesarios, entonces dichos dados se perderán. El resto de los dados de la R que cumplan los Requisitos se resolverán con normalidad.

RÁFAGA EN TURNO REACTIVO (ORA)

En términos generales, **en ORA el valor de R se reduce a 1**, aunque algunas reglas o Habilidades Especiales pueden modificar este valor. En caso de que la Miniatura objetivo haya declarado Mover + cualquier Habilidad Corta o Corta de Movimiento, el Jugador Reactivo puede declarar la ORA en cualquier punto del recorrido del movimiento de la Tropa activa.

MODIFICADORES (MOD)

Tanto en Turno Activo como Reactivo pueden existir Modificadores (MOD) que afecten a la Ráfaga (R) y que se aplican al declarar el Ataque. También hay MOD que se aplican a la Tirada de Ataque y que se aplican en paso Resolución de la Orden. Estos MOD se explican en la sección de Tipos de Combate (CD, CC o Hackeo) que les corresponda.

TIRADAS DE ATAQUE

Una vez se han establecido todos los MOD, los Jugadores realizan las Tiradas de Ataque CD, CC o Hackeo empleando el Atributo correspondiente, que, por lo general, aunque no exclusivamente, es CD, CC, FIS o VOL. El orden en el que se realizan las Tiradas de Ataque es indiferente.

TIRADA NORMAL

Si las Habilidades declaradas por el objetivo no afectan al Ataque, el Jugador realizará una Tirada Normal (ver [Tiradas](#), pág. 29).

El Jugador realizará tantas Tiradas como indique el valor de la Ráfaga según las haya asignado a cada objetivo.

TIRADA ENFRENTADA

Si las Habilidades declaradas por el objetivo afectan al atacante (declarando Ataque CD, por ejemplo), entonces se realizará una Tirada Enfrentada (ver [Tiradas](#), pág. 29).

Ambos Jugadores realizarán tantas Tiradas como indique el valor de la Ráfaga que hayan asignado al enfrentamiento.

CRÍTICOS

Un Crítico es un éxito automático. Generalmente, cada Crítico obtenido en la Tirada de Ataque provoca que el objetivo deba realizar una Tirada de Salvación adicional.

Si el Ataque no obliga al objetivo a realizar una Tirada de Salvación, entonces el efecto del Crítico se especificará en el correspondiente Ataque, Munición Especial...

NOTA:

Algunos tipos de Munición que cargan ciertas armas en Infinity CodeOne modifican los efectos del Ataque, ya sea obligando a efectuar más de una Tirada de Salvación por cada éxito obtenido, reduciendo el valor de BLI o de PB del objetivo, etc. Esto afecta también al funcionamiento del Crítico. Las Tiradas de Salvación adicionales debido a un Crítico conservan el Atributo y las Propiedades del arma que lo ha producido salvo que se indique lo contrario.

RECUERDA:

En las Tiradas Enfrentadas los **Críticos** siempre ganan, independientemente de los resultados que haya obtenido el adversario. Si ambos Jugadores obtienen uno o más Críticos, la Tirada Enfrentada es un empate y se considera que las dos Tropas han fallado.

DAÑO

En Infinity CodeOne, el Daño es la capacidad de un Arma, Ataque, Habilidad Especial, pieza de Equipo, Programa de Hackeo... para causar algún tipo de detrimento o perjuicio a su objetivo. Este valor de Daño, expresado de forma numérica, se indica en el perfil del arma o en la propia explicación de dicha Habilidad Especial, Equipo, etc.

Sin embargo, este Daño no se suele aplicar directamente al objetivo, pues éste, generalmente, tiene derecho a realizar una Tirada de Salvación para saber si su blindaje (BLI) o protección biotecnológica (PB) evitan que sufra dicho Daño.

Cada éxito no anulado, obtenido en una Tirada de Ataque obliga al objetivo a realizar, generalmente, una Tirada de Salvación.

En el texto de descripción de la Munición, Ataque, Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hackeo... empleado en el Ataque se indica si el objetivo, cuando realice la Tirada de Salvación, debe utilizar el Atributo de BLI o de PB, algún otro, o alguna combinación de ellos.

TIRADA DE SALVACIÓN

La Tirada de Salvación funciona igual que las restantes Tiradas de la mecánica de juego de Infinity CodeOne.

Los impactos causan, generalmente, la pérdida de un punto del Atributo Heridas/ EST en el objetivo cuando el **resultado de la Tirada de Salvación es igual o menor al Daño del Ataque**. En estos casos la Tropa sufre Daño y su perfil de Atributos y su estado se pueden ver alterados.

Para calcular el Daño del Ataque el Jugador debe restar al Daño del Arma:

- ▶ El Atributo BLI/PB del objetivo según corresponda.
- ▶ [-3] MOD por Cobertura Parcial si la hubiera.
- ▶ Aplicar otros MOD [+ o -] por Habilidades Especiales o reglas si los hubiera.

Una vez conocido el valor del **Daño del Ataque** el Jugador lanza un d20 por cada impacto y compara el resultado:

- ▶ Tirada de Salvación fallida:

Si el resultado es igual o inferior que el Daño del Ataque, el **impacto es exitoso** y el objetivo sufre generalmente la pérdida de un punto de su Atributo Heridas/ EST. O bien, se ve afectado por un estado perjudicial.

- ▶ Tirada de Salvación superada:

Si el resultado es superior al Daño del Ataque, **el impacto no causa Daño** al objetivo y su perfil de Atributos y su estado no se ven alterados.

HERIDAS Y ESTRUCTURA



Generalmente, cada impacto exitoso reduce en 1 punto el Atributo Heridas/ EST del objetivo del Ataque. Para representarlo, se sitúa a su lado un Token de Estado Herida (WOUND) con un valor numérico que indique cuántos puntos de Heridas/ EST ha perdido, o un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) si la Tropa ha perdido tantos puntos de Heridas/ EST que pasa a dicho estado.

RECUERDA:

Determinados tipos de Munición, Ataques, Equipo, Programas de Hackeo... exigen la realización de más de una Tirada de Salvación por cada Ataque exitoso (por ejemplo, la Munición DA obliga a realizar 2 Tiradas de Salvación por cada Ataque exitoso). Otras, en cambio, pueden provocar la pérdida de más de 1 punto de Heridas/ EST con cada impacto exitoso o provocar un cambio en el estado del objetivo.

En tales casos, estos efectos especiales se indican en la propia regla o Tabla de Armas.

INCONSCIENCIA Y MUERTE

Si el valor del Atributo Heridas/ EST de una Tropa llega a 0, entonces la Tropa pasa a estado Inconsciente.

En cambio, si el Atributo Heridas/ EST llega a cualquier **valor por debajo de 0**, la Tropa pasa a estado Muerto.

INCONSCIENTE

Nulo.

ACTIVACIÓN

- ▶ Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas/ EST, pero ni uno más, activa este estado.

EFFECTOS

- ▶ Una Tropa en este estado no puede declarar Órdenes ni ORA.
- ▶ Las Tropas en estado Inconsciente se encuentran también en estado **Cuerpo a Tierra**, excepto aquellos Tipos de Tropa que no puedan asumir dicho Estado.
- ▶ La Tropa en este estado **no** aporta su Orden al Jugador durante la Fase Táctica.
- ▶ Las piezas de Equipo y Habilidades Especiales Automáticas dejan de funcionar.
- ▶ Las Tropas en este estado se consideran bajas a la hora de efectuar el cálculo de Puntos de Victoria.



CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, las Tropas con Atributo **Heridas** precisan de un **Médico**, mientras que aquellas Tropas que poseen el Atributo **Estructura (EST)** precisan de un **Ingeniero**.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Médico/Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Inconsciente, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).
- ▶ El estado Inconsciente puede ser cancelado también mediante el uso de piezas de Equipo o Habilidades Especiales que así lo indiquen en su descripción.
- ▶ La cancelación del estado **Inconsciente** supone también la cancelación automática del estado **Cuerpo a Tierra**.

MUERTO

Nulo.

ACTIVACIÓN

- ▶ Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas/ EST, y además el de Inconsciente o Embrión Shasvastii, pasa automáticamente a estado Muerto.
- ▶ Si una Tropa en estado Inconsciente o Embrión Shasvastii pierde uno o más puntos de su Atributo Heridas/ EST, pasa automáticamente a estado Muerto.

EFFECTOS

- ▶ La Tropa debe ser retirada de la mesa de juego.
- ▶ La Tropa ya no aportará su orden a la Reserva de Órdenes en los sucesivos Turnos de Jugador.
- ▶ Al efectuar el cálculo de Puntos de Victoria, el Jugador no puede contabilizar aquellas Tropas suyas que se encuentren en este estado.

CANCELACIÓN

- ▶ El estado Muerto es irreversible y no se puede cancelar, a menos que se esté jugando un escenario o misión con una Regla Especial que indique lo contrario. En tal caso, el Jugador deberá cumplir las condiciones que la regla especifique para cancelar este estado.

COMBATE A DISTANCIA (CD)

El combate a Distancia, el intercambio de disparos, los tiroteos, son el núcleo del combate moderno y, por tanto, de Infinity CodeOne.

ATAQUE CD

Habilidad que permite combatir en Combate a Distancia, disparando un Arma CD o cualquier otra arma o equipo que permita realizar esta Habilidad Común.

ATAQUE CD

HABILIDAD CORTA/ ORA

Ataque.

REQUISITOS

- ▶ Disponer de un Arma CD, una Habilidad o una pieza de Equipo que permita efectuar un Ataque CD.

- ▶ Es **obligatorio disponer de LDT** con el objetivo, excepto que se vaya a emplear un Arma CD, Habilidad Especial o Equipo que no requiera de LDT para su uso.
- ▶ No encontrarse en estado **Trabado** durante la fase de Activación de la Orden.

EFFECTOS

- ▶ Permite emplear el Atributo CD (o el que indique el arma) para establecer un Combate a Distancia (CD).
- ▶ Al declarar un Ataque CD el Jugador debe escoger qué Arma CD, Habilidad Especial o Equipo, que permitan efectuar Ataques CD, empleará de las disponibles en el perfil de esa Tropa.
- ▶ En caso de que se disponga de varios objetivos y de un Arma CD, Habilidad Especial o Equipo con un valor de **Ráfaga** superior a 1, el Jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga al declarar el Ataque CD.
- ▶ Todos los disparos se deben declarar desde el mismo punto.
- ▶ Igualmente, al declarar un Ataque CD, debe indicar qué Tipo de Munición va a emplear en toda la **Ráfaga**, en caso de que el arma escogida disponga de varios Tipos de Munición diferentes.

MOVER + ATAQUE CD (Y VICEVERSA)

Como las Habilidades de la Orden son simultáneas, se puede declarar el Ataque CD en cualquier punto del recorrido de la Habilidad Mover. En caso de dividir la Ráfaga entre varios objetivos, todos los disparos se deben declarar desde **el mismo punto del recorrido**. Lo más habitual es escoger aquel punto en el que se dispone de la mayor ventaja: LDT clara, menor Cobertura de los objetivos, distancia óptima del arma...

MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CD

Antes de efectuar la Tirada, o Tiradas, del Ataque CD, el Jugador debe comprobar todos los MOD que deba aplicar. Hay MOD que afectarán al valor numérico de la tirada, al Atributo y otros podrán afectar a la Ráfaga (R) de la tirada de Ataque CD. Los MOD existentes son los siguientes:

- ▶ Cobertura
- ▶ Distancia
- ▶ Habilidades Especiales, Armas, piezas de Equipo o Estados.

COBERTURA

El término Cobertura se aplica a aquellos Elementos de Escenografía que obstaculizan total o parcialmente la LDT e impiden o dificultan la ejecución de los Ataques CD.

EFFECTOS

- ▶ Si el objetivo se encuentra en **Cobertura Total**, el atacante no podrá declarar Ataque CD con armas, Habilidades Especiales o Equipo que requieran **LDT**.
- ▶ Si el objetivo se encuentra en **Cobertura Parcial**, el atacante aplicará un MOD de -3 a su Tirada de Ataque CD y el objetivo del Ataque CD reduce en -3 el Daño del Ataque para la Tirada de Salvación, si ésta fuera necesaria.

TIPOS DE COBERTURA:

► Cobertura Total

Cobertura Total es aquella que impide completamente la visión de una Tropa, bloqueando totalmente la LDT hacia su Silueta.

Se considera que una Tropa se encuentra en Cobertura Total cuando algún Elemento de Escenografía impide completamente su visión, bloqueando totalmente la LDT hacia su Silueta.

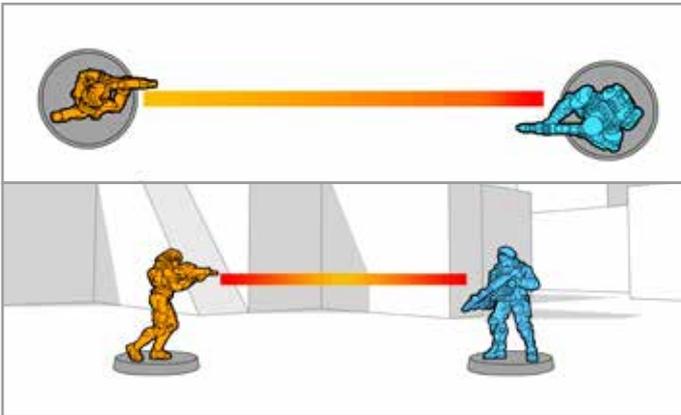
► Cobertura Parcial

Cobertura Parcial es aquella que **no** permite que el atacante obtenga una visión completa de la Silueta del objetivo de su Ataque CD.

Se considera que una Tropa se encuentra en Cobertura Parcial cuando se halla en contacto con un Elemento de Escenografía que **no** permite al atacante obtener una visión completa de su Silueta.

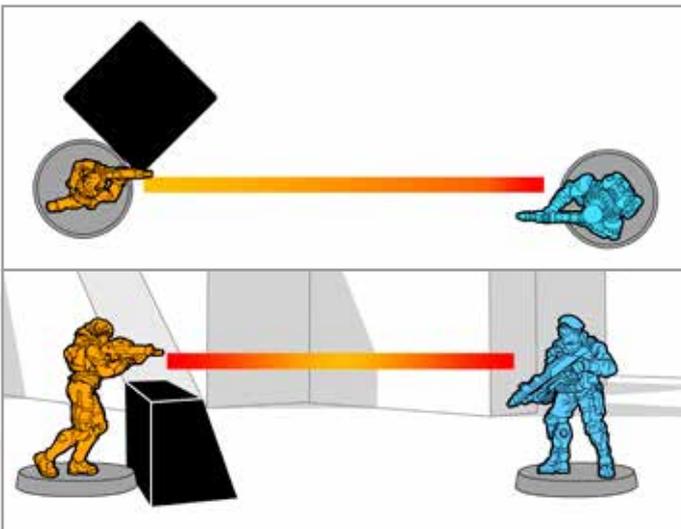
LÍNEA DE TIRO Y COBERTURA

SIN COBERTURA

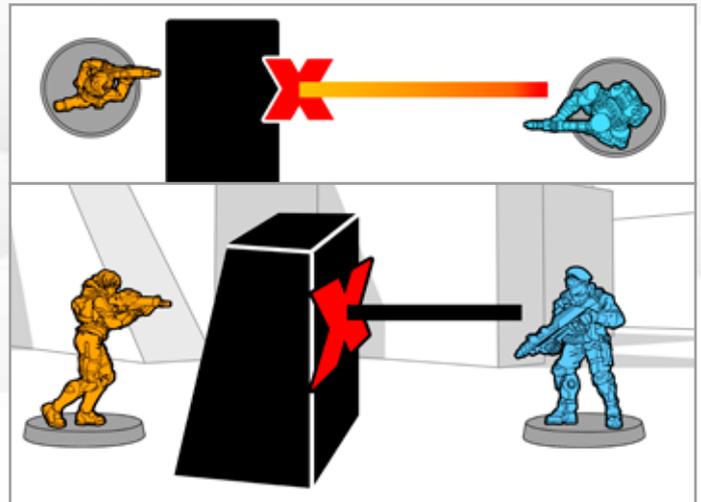


COBERTURA PARCIAL

Cobertura Parcial por encontrarse en contacto con un Elemento de Escenografía que cubre parte de la Silueta del objetivo.



COBERTURA TOTAL



DISTANCIA

Cada Arma CD, Equipo o Habilidad Especial que permite realizar un Ataque CD impone una serie de MOD de Distancia a su portador que, como bien indica su nombre, dependen de la distancia que haya entre el atacante y su objetivo.

Si el objetivo se encuentra más allá del valor máximo de Distancia del Arma CD, Equipo o Habilidad Especial, entonces el Ataque CD se considera un fallo automático (la Orden se consume, el arma si es Desechable pierde un uso, etc.).

Por ejemplo, para el Fusil COMBI tenemos los valores siguientes:

FUSIL COMBI



Fusil Combi

Propiedades:

Daño: 13

R: 3

Munición: N

Atributo T. Salvación: BLI

MODIFICADORES POR DISTANCIA

40cm	80cm	120cm	240cm
+3	-3	-6	

- Si la distancia entre la Tropa y el Objetivo está comprendida entre 0 y 40 cm, la Tropa tiene un MOD de +3 a la tirada del Ataque CD por distancia.
- Si la distancia es superior a 40 cm pero igual o inferior a 80 cm, la Tropa tiene un MOD de -3 a la tirada del Ataque CD por distancia.
- Si la distancia es superior a 80 cm pero igual o inferior a 120 cm, la Tropa tiene un MOD de -6 a la tirada del Ataque CD por distancia.
- Si la distancia es superior a 120 cm, el Ataque CD falla automáticamente.

HABILIDADES ESPECIALES, ARMAS, EQUIPO O ESTADOS

Determinadas Habilidades Especiales Armas, piezas de Equipo o Estados imponen MOD a las tiradas de Ataque CD. Estas Habilidades Especiales Armas, piezas de Equipo o Estados se explicarán en los apartados correspondientes de este reglamento.

ARMAS Y EQUIPO DE PLANTILLA

Las Armas CD y el Equipo de Plantilla de Área de Efecto son aquéllas que afectan no sólo al objetivo principal, sino a un área de la mesa de juego, que **determina la propia Plantilla**.

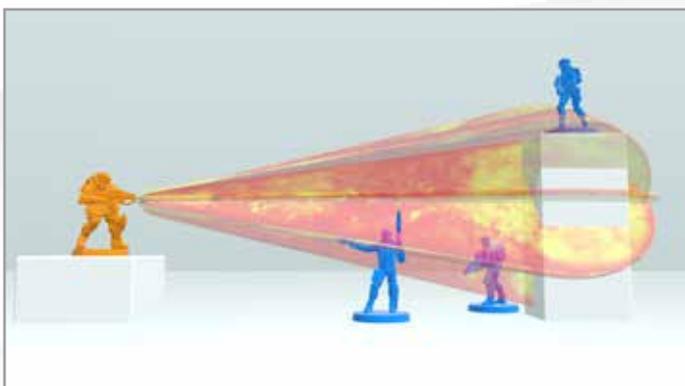
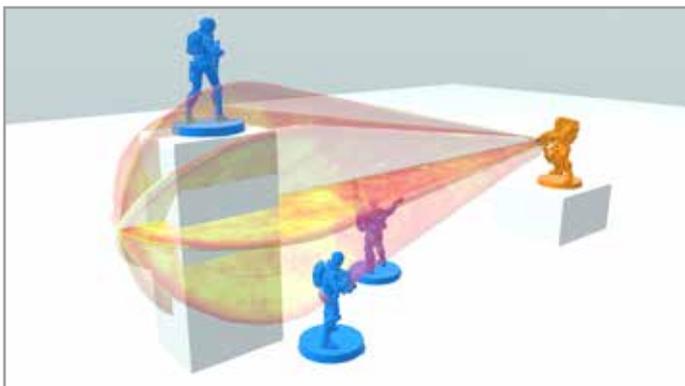
TIPOS DE PLANTILLAS

En este Reglamento se presentan tres modelos diferentes de Plantilla empleadas por las Armas y el Equipo de Plantilla, y que son: Plantilla Circular, Plantilla de Lágrima Grande y Plantilla de Lágrima Pequeña.

La altura de las Plantillas empleadas por Armas y Equipo de Plantilla es igual a su radio, o a la mitad de su anchura (excepto en el caso de aquellas Municiones que especifiquen otra cosa en sus Propiedades).

ÁREA DE EFECTO

En Infinity, el Área de Efecto de una Plantilla determina la zona donde actúa y afecta la declaración de uso de dicha Plantilla. Por ejemplo, al declarar un Ataque con un Arma de Plantilla, todas las Tropas u objetivos que se encuentren dentro o en contacto con su Área de Efecto se verán afectadas por dicha declaración de Ataque.



EFEKTOS

- ▶ Cuando se emplea un Arma o Equipo de Plantilla, cualquier Tropa cuya peana o Plantilla de Silueta se encuentre en contacto con la Plantilla, o situada total o parcialmente bajo ésta, debe considerarse afectada por dicha arma o pieza de Equipo.
- ▶ Cualquier Tropa afectada por un Arma o Equipo de Plantilla tiene derecho a declarar **Esquivar** como segunda Habilidad Corta de la Orden u ORA, **aunque no disponga de LDT** con la Tropa que declara el Ataque.
- ▶ Como regla general, para **Esquivar** un Ataque con un Arma de Plantilla se debe superar una **Tirada de FIS**.
- ▶ Como excepción a esta regla, se deberá superar una **Tirada de FIS-3** para Esquivar un Ataque con un Arma de Plantilla en los casos siguientes:
 - ▶ Si el objetivo del Ataque con un Arma de Plantilla **carece de LDT** con el atacante.
 - ▶ Si el Arma de Plantilla es un **Arma Posicionable** (Minas, por ejemplo).
 - ▶ El Área de Efecto de una Plantilla puede afectar a Tropas Aliadas siempre que la Plantilla carezca del Atributo Daño y no provoque ningún Estado.

IMPORTANTE:

Las Tropas a las que les afecta un Arma de Plantilla no se benefician del MOD de -3 al Daño del Ataque por **Cobertura Parcial**.

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA

Tal y como indica su nombre, son las que sitúan la Plantilla directamente a partir del borde de la Silueta de la propia Tropa que la está empleando, o centrada sobre ella en el caso de las Plantillas Circulares.

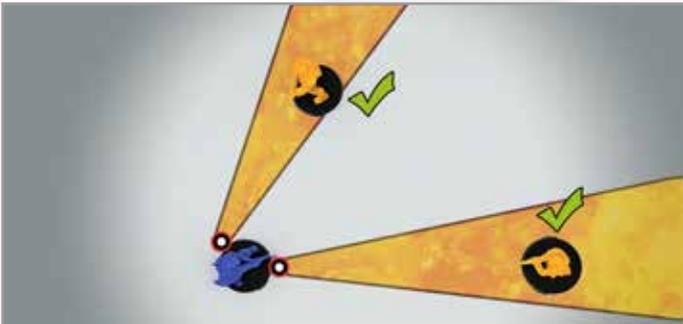
EFEKTOS

- ▶ No precisan efectuar Tirada de CD para impactar.
- ▶ Debe situarse la Plantilla **al realizar la declaración del Ataque** para poder determinar qué Tropas se ven afectadas por dicho Ataque y se especifiquen la segunda Habilidad Corta de su Orden o las posibles ORA.
- ▶ **Plantilla Directa de Lágrima** (Chain Rifle, Lanzallamas, etc.): Debe colocarse el vértice de la Plantilla de Lágrima (Punto de Origen/Blast Focus) en contacto con el borde de la Silueta de la Tropa que declara el Ataque, y todas las Tropas que se vean afectadas por la Plantilla sufrirán también el Ataque. Al situar la Plantilla, ésta nunca podrá atravesar la Silueta de la Tropa que declara el Ataque [ver ejemplo].
- ▶ **Plantilla Directa Circular**: Debe colocarse el centro de la Plantilla Circular (Punto de Origen/Blast Focus) sobre el centro de la peana de la Tropa que declara el Ataque, y todas las Tropas que se vean afectadas por la Plantilla sufrirán también el Ataque.
- ▶ Para **Esquivar** un Arma de Plantilla Directa se debe superar una **Tirada Normal de FIS** (o FIS-3 en los casos antes mencionados).
- ▶ Si una Tropa que se ve afectada por un Arma de Plantilla Directa declara un Ataque contra el atacante que emplea esa arma, dicho Ataque será una Tirada Normal (si el arma, Habilidad Especial, etc. empleada requiere de Tirada). En la Resolución de la Orden,

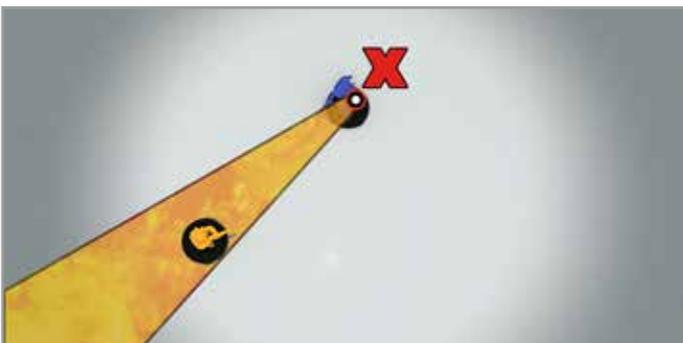
la Tropa deberá realizar una Tirada de Salvación, ya que este tipo de Arma de Plantilla afecta a sus objetivos de forma directa, sin necesidad de efectuar Tirada.

- ▶ Aquellas Armas de Plantilla Directa que posean un **valor de Ráfaga (R) superior a 1**, permiten colocar la Plantilla tantas veces por Orden como indique su valor de R, y repartir esta R entre objetivos distintos si se quisiera.

EJEMPLOS DE COLOCACIÓN PLANTILLAS DIRECTAS



Arma de Plantilla Directa, Punto de Origen (Blast Focus) y colocación de la Plantilla.



La colocación de la Plantilla no puede atravesar la propia Silueta de la Tropa.

IMPORTANTE:

Para **Esquivar** un Ataque con varias Plantillas Directas en la misma Orden, únicamente debe superarse una sola Tirada Normal de FIS [o FIS-3], permitiendo a la Tropa esquivar todas las Plantillas con una única Tirada.

IMPORTANTE:

A pesar de encontrarse en contacto con la Plantilla, aquella Tropa que declare un Ataque con un arma de Plantilla Directa no se verá afectada por ella, a menos que así lo indique la descripción de la propia arma o tipo de Munición.

ARMAS DE PLANTILLA, ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA TOTAL

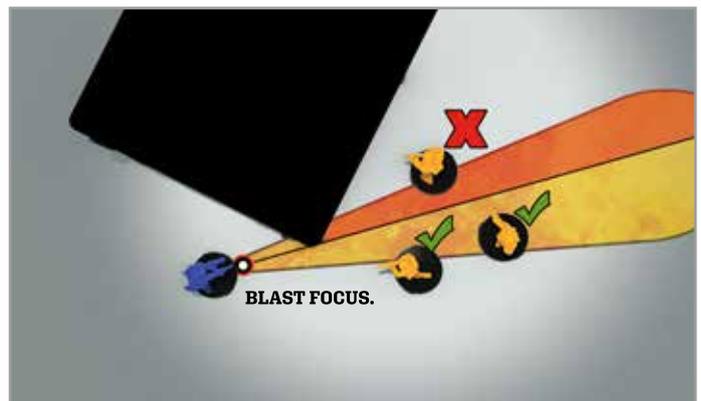
El Área de Efecto de una Plantilla puede verse determinada por la presencia de Elementos de Escenografía en la mesa de juego tal y como se aprecia en los gráficos.

Las diferentes Plantillas de Infinity CodeOne poseen un **Punto de Origen** (Blast Focus) que sirve para determinar si una Tropa se ve afectada o no por una Plantilla, o si el Área de Efecto de una Plantilla ha sido bloqueada por una Cobertura Total a causa de algún Elemento de Escenografía. Para que una Tropa se considere afectada por la Plantilla, debe poder trazarse LDT entre el Punto de Origen de la Plantilla y la Tropa en cuestión, sin que dicha LDT se vea bloqueada por la Cobertura Total.

El Punto de Origen (Blast Focus) se ubica en el centro de la Plantilla Circular y en el vértice de las Plantillas de Lágrima.

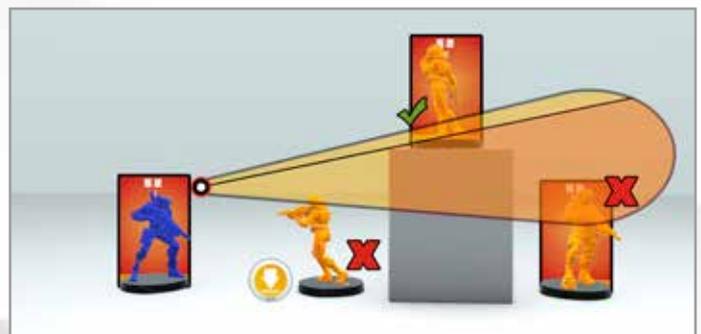
El Punto de Origen sólo puede establecer LDT dentro del Área de Efecto de la propia Plantilla.

EJEMPLO PLANTILLA DIRECTA: ÁREA DE EFECTO, PUNTO DE ORIGEN Y ESCENOGRAFÍA



El Elemento de Escenografía cubre por completo a la Tropa enemiga. Por tanto, no se puede trazar LDT desde el Punto de Origen (Blast Focus) y por ello la Tropa no se ve afectada por el Área de Efecto.

EJEMPLO PLANTILLA DIRECTA: ÁREA DE EFECTO, COLOCACIÓN Y COBERTURA TOTAL



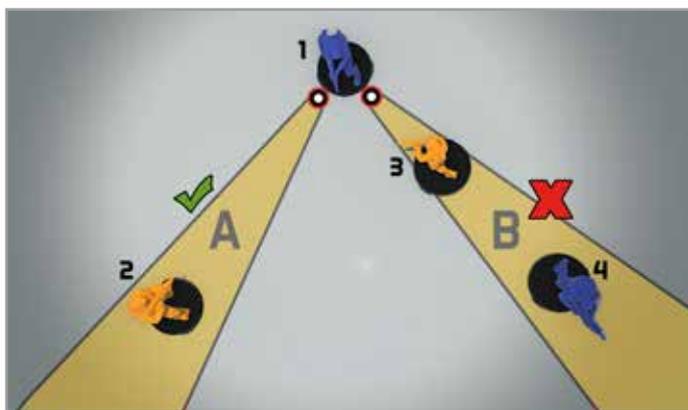
La Tropa enemiga no se ve afectada por la Plantilla ya que, al estar en estado Cuerpo a Tierra, su Silueta es X, por lo que tiene la altura de su peana. Si no estuviera Cuerpo a Tierra se vería afectada por la Plantilla.

ARMAS DE PLANTILLA Y TROPAS ALIADAS Y NEUTRALES

No está permitido declarar Ataques contra Tropas **Aliadas o Neutrales, ni tampoco** Ataques que las afecten, salvo que la Plantilla carezca de valor en el Atributo Daño y no provoque algún Estado. Por tanto, si al declarar un Ataque con un Arma de Plantilla, una Tropa aliada o Neutral se encontrara dentro o en contacto con la Plantilla, ese disparo se anularía (pero no otros disparos de esa misma Ráfaga que no tuvieran aliados o Neutrales en su Área de Efecto). Todas aquellas Tropas reactivas que estuvieran en el Área de Efecto del disparo anulado tienen derecho a declarar ORA.

En este caso de disparo anulado, si se hubiera empleado un arma con la Propiedad Desechable, se consideraría igualmente consumido el uso declarado inicialmente.

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA, TROPAS ALIADAS Y NEUTRALES



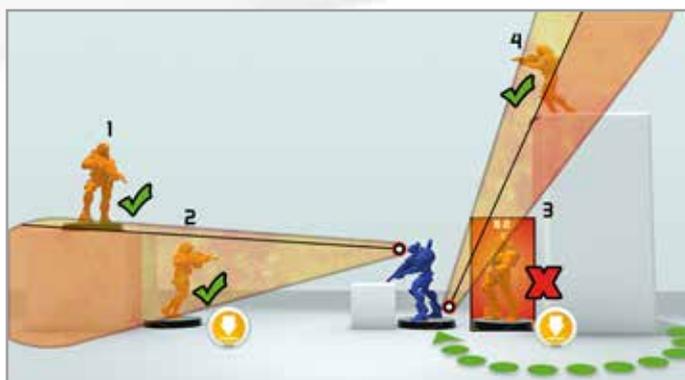
La Tropa 1 dispone de R2 con su Chain-colt, al declarar Ataque CD contra las Tropas 2 y 3 se comprueba que la Plantilla B afecta a la Tropa 4 (Aliada o Neutral). Por tanto, la Plantilla B se anula.

Las Tropas 2 y 3 pueden declarar ORA con normalidad.

ARMAS DE PLANTILLA SOBRE UN COMBATE CC

Las Armas de Plantilla colocadas sobre un grupo de Tropas trabadas en un Combate CC afectarán siempre a **todas** las Tropas participantes, aunque por la colocación de la Plantilla, ésta sólo entrara en contacto con alguna de ellas. Los Jugadores deben tener esto en cuenta, ya que no se pueden efectuar Ataques contra Tropas Aliadas.

EJEMPLO PLANTILLA DIRECTA CON RÁFAGA (R2): ÁREA DE EFECTO, COLOCACIÓN Y TROPAS A DISTINTOS NIVELES



Durante su Turno Activo, un Betatrooper con Nanopulser (R+1), Arma CD de Plantilla Directa, declara Mover y Ataque CD con R2 desde el punto que ha designado para realizar el Ataque CD, el Betatrooper puede colocar cada Plantilla libremente, afectando a diferentes objetivos si lo desea.

El Betatrooper afecta a 3 de los 4 enemigos que tiene a su alcance. Al ser Plantillas Directas, los Ataques declarados como ORA no serán Tiradas Enfrentadas.

La Tropa nº3 al estar en estado Cuerpo a Tierra no se ve afectada por la Plantilla, pues esta no toca su peana.

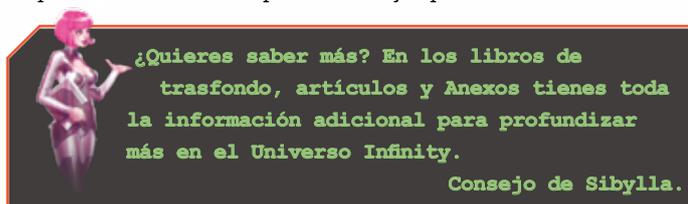
NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	40cm	80cm	120cm	240cm					
FUSIL MULTI (MODO RÁFAGA)	+3	-3	-6		13	3	AP	BLI	
FUSIL MULTI (MODO ANTIMATERIAL)	+3	-3	-6		13	1	DA	BLI	
FUSIL COMBI BREAKER	+3	-3	-6		13	3	AP	PB	
	20cm	40cm	60cm	240cm					
MEDIKIT	+3	0	-6		-	1	-	-	No Letal.*

ATAQUE CD CONTRA UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Si se declara un Ataque CD contra una Tropa enemiga que se encuentra trabada en Combate Cuerpo a Cuerpo se debe aplicar siempre un **MOD de -6** por cada una de las Tropas aliadas trabadas en dicho CC (además de los MOD por Distancia, Cobertura, Mimetismo... que correspondan al objetivo).

PERFIL DE ARMAS (ARMAS CD Y ARMAS DE PLANTILLA)

En Infinity todas las armas disponen de su propio perfil de juego, y algunas de ellas incluso reglas especiales de uso. En este capítulo se señala cómo leer dicho perfil y se detalla cada arma de manera individualizada en la Tabla de Armas pág 98. Para explicar cómo se lee un perfil de Arma CD se empleará como ejemplo el Fusil MULTI.



Las armas MULTI son un ejemplo de armas que disponen de más de un Modo de Disparo. Cada Modo de Disparo tiene una **Ráfaga (R)** y **Munición** diferente asociadas. El Jugador decidirá qué Modo de Disparo desea utilizar cada vez que declare un Ataque CD.

La Distancia señala el alcance en centímetros (cm) que tiene el arma. En este caso el Fusil MULTI tiene un alcance de 0 a 120 cm, este alcance está dividido en diferentes rangos que aportan diferentes MOD a la tirada de Ataque CD, tal y como se explicó en el Modificador por Distancia (ver pág. 45).

El **Daño** señala la capacidad destructiva del arma. Cuanto mayor sea el valor de Daño, más potente será el arma.

La **Ráfaga (R)** es el número de dados que debe lanzar el Jugador Activo al declarar el Ataque CD. **Recuerda que en Turno Reactivo el Valor de Res 1**, salvo que una regla o Habilidad lo modifique.

La columna de **Munición** indica qué tipo de Munición emplea el arma. En caso de que un arma pueda disponer de más de un tipo de Munición se indicarán las diferentes opciones separando cada tipo de Munición mediante el símbolo "/". En este caso, al declarar un Ataque CD la Ráfaga (R) se deberá emplear siempre el mismo tipo de Munición.

Sin embargo, el símbolo "+" situado entre dos tipos de Munición indica que se combinan los efectos de ambos.

EJEMPLO 1

Un Fusil MULTI en Modo Ráfaga dispone de Munición AP y R3. Esto implica que, si el Jugador declara Ataque CD, entonces lanzará 3 dados empleando Munición AP. Mientras que, si decide utilizar en cambio el Modo Antimaterial, dispondrá solamente de 1 dado, pero aplicando Munición DA.

EJEMPLO 2

Un arma que emplea Munición AP+DA supone que, por cada impacto que reciba el objetivo, éste deberá realizar 2 Tiradas de Salvación (por la Munición DA) con el valor del Atributo correspondiente reducido a la mitad (por la Munición AP).

La columna de **Atributo** para la Tirada de Salvación indicará el Atributo o Atributos necesarios (BLI, PB, FIS, BLI+PB...etc.) para saber si se evita o no el daño o efecto de cada uno de los impactos recibidos. Del mismo modo que con la Munición, puede llegar a ser necesario efectuar esta tirada empleando diferentes Atributos o combinaciones de ellos (ver Daño pág. 43).

Las **Propiedades** son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo. Todas ellas están explicadas en el Apartado Etiquetas y Propiedades (ver pág. 92). La aparición de un * en este apartado indicará al Jugador que dicha arma o pieza de Equipo dispone de un funcionamiento particular explicado en el apartado correspondiente del reglamento.

A continuación, os mostramos dos ejemplos más de cómo interpretar la Tabla de Armas que podrás consultar por completo en la pág 98.

EJEMPLO 3

El perfil del Fusil Combi Breaker indica que, por cada impacto que reciba el objetivo, éste deberá realizar una Tirada de Salvación con el valor de su Atributo PB reducido a la mitad.

EJEMPLO 4

El MediKit es una pieza de Equipo que se considera un Arma CD No Letal. Por tanto, en la Tabla de Armas se indican sus MOD por distancia. Además, en el apartado Propiedades se señala con un * que se trata de un Equipo o Arma que dispone de un uso y explicación particular en el reglamento.

COMBATE CUERPO A CUERPO (CC)

El combate urbano, la lucha por la posesión de un edificio, o los abordajes espaciales de nave a nave se producen muchas veces en entornos reducidos, propiciando el combate cuerpo a cuerpo con armas blancas (cuchillos, machetes, sables, espadas, garras, etc...) y otro tipo de armas que denominaremos de manera genérica Armas de Melé.

ATAQUE CC

Habilidad que permite combatir en Cuerpo a Cuerpo, golpeando al adversario que se encuentra en contacto de Silueta.

ATAQUE CC

HABILIDAD CORTA/ ORA

Ataque.

REQUISITOS

- Disponer de un Arma de Melé, una Habilidad o una pieza de Equipo que permita efectuar un Ataque CC.

- ▶ Encontrarse en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga u Objetivo.

EFECTOS

- ▶ Permite emplear el Atributo CC para combatir en Cuerpo a Cuerpo (CC).
- ▶ Al declarar un Ataque CC las Tropas sólo podrán emplear aquellas armas que dispongan de la Propiedad **CC**.
- ▶ En caso de que se disponga de varios objetivos y de un valor de **Ráfaga** superior a 1, el Jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga al declarar el Ataque CC.
- ▶ En el paso Resolución de la Orden se comprueban que MOD deben aplicarse y se realizan las tiradas de Ataque CC empleando el Atributo correspondiente.
- ▶ Por cada éxito obtenido en las Tiradas de Ataque CC, el objetivo deberá realizar una Tirada de Salvación (Ver Daño pág. 43).
- ▶ **Coup de Grâce:** Si el Objetivo Enemigo se encuentra en Estado Inconsciente o Embrión Shasvastii, en el momento de declarar Ataque CC, sin necesidad de realizar tirada el objetivo pasa automáticamente de estado Inconsciente a estado Muerto sin que pueda realizar Tirada de Salvación.

INTERACCIÓN CON UN COMBATE CUERPO A CUERPO

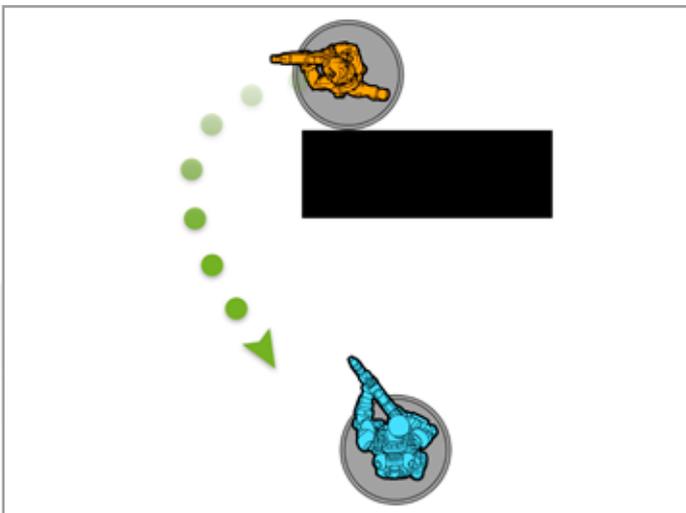
Cualquier Tropa que entre en contacto de Silueta con una Miniatura Aliada en estado **Trabado** podrá únicamente declarar Ataque CC, Esquivar u otra Habilidad relacionada que se pueda emplear en CC. Por ejemplo, en estas circunstancias no se permite declarar Habilidades como Médico o Ingeniero sobre una Tropa en estado Trabado.

SECUENCIA DE MOVIMIENTO Y CC

Es habitual que el Combate CC esté relacionado con un Movimiento, en cuyo caso la secuencia de juego más común sería la siguiente:

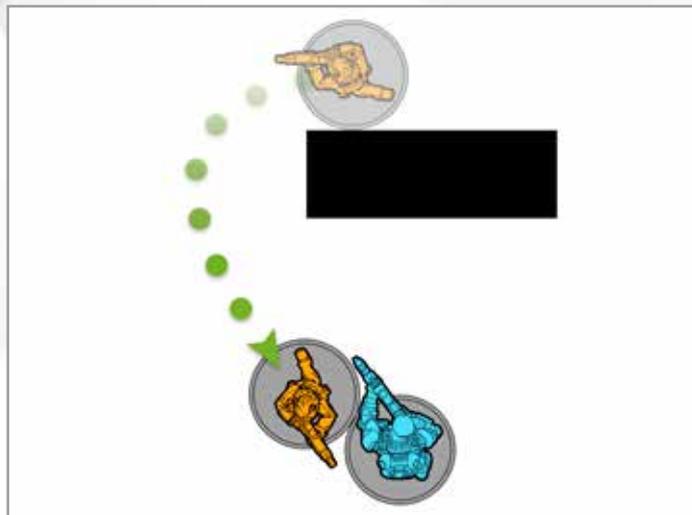
▶ Paso 1:

El Jugador Activo (Naranja) consume una Orden y declara Mover.



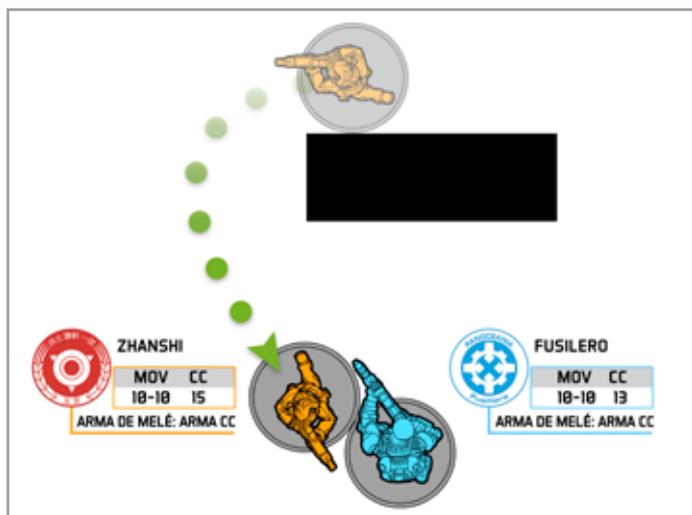
▶ Paso 2:

El Jugador Reactivo (Azul) declara como ORA Ataque CC.



▶ Paso 3:

El Jugador Activo (Naranja) declara como segunda Habilidad Corta de la Orden Ataque CC.



▶ Paso 4:

Se realiza la Tirada Enfrentada pertinente.

- ▶ Tirada Enfrentada:
- ▶ Jugador Activo: 1 Dado en CC.
- ▶ Jugador Reactivo: 1 Dado en CC.



EJEMPLO DE COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Turno Activo:

En la imagen tenemos un Fusilero [Azul] y un Zhanshi Yishēng Médico con su Periférico Servidor Yáoziào [Naranja].

► Paso 1:

El Jugador Activo [Naranja] consume una Orden y declara Mover.



► Paso 2:

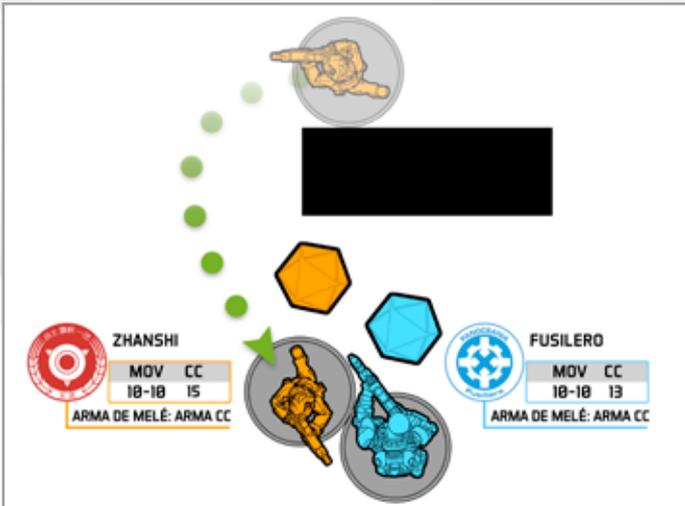
El Jugador Reactivo [Azul], declara como ORA Ataque CD contra el Médico.



► Paso 3:

La Tropa Activa declara Ataque CC. El Jugador selecciona al médico para realizar dicho Ataque CC.

El Médico obtiene un MOD de +1R por tener en contacto con el objetivo a su Periférico [Servidor].



MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CC

Antes de efectuar la Tirada, o Tiradas, de Ataque CC, el Jugador comprobará todos los MOD que debe aplicar. Son los siguientes:

- Combate CC contra varios enemigos.
- Habilidades Especiales, Armas y Equipo.

COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Esta regla se aplica cuando más de 2 Tropas se encuentran trabadas en CC y se activa alguna de ellas.

En Turno Activo:

Cuando se declare un Ataque CC el Jugador debe seleccionar a **una** Tropa o Periférico activado por la Orden, dicha **Tropa o Periférico** realizará el Ataque CC y obtendrán un MOD de +1 a R por cada Tropa o Periférico aliado, en estado **no** Nulo ni Inmovilizado, que se encuentre en contacto de Silueta con su objetivo.

En Turno Reactivo:

El Jugador Reactivo, al declarar las ORA, si decide declarar Ataque CC debe seleccionar **sólo a una** Tropa o Periférico en estado Trabado. Dicha Tropa realizará un Ataque CC y tendrá un MOD de +1 a R por cada **Tropa o Periférico aliado** que se encuentre en estado Trabado con la Tropa Activa. Para aplicar este MOD sólo se contabilizan aquellas Tropas Aliadas que se encuentran en estado **no** Nulo ni Inmovilizado, y que no han declarado Esquivar, Inacción o Reset.

En un Combate CC sólo es posible declarar Ataque CC, Esquivar, Inacción o Reset.

El número máximo de Miniaturas que pueden estar en contacto de Silueta con una Miniatura que disponga de una peana de 25 mm es **4**.

El número máximo de Miniaturas que pueden estar en contacto de Silueta con una Miniatura que disponga de una peana de 40 mm, o superior, es **6**.

EJEMPLO DE COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Turno Reactivo:

Llegado el Turno Activo del Jugador Azul, éste declara Mover + Ataque CC sobre el Combate CC del ejemplo anterior:

► Paso 1:

El Jugador Activo (Azul), consume una Orden y declara Mover hasta entrar en contacto con el Periférico (Servidor).



► Paso 2:

Como las Tropas implicadas en un Combate CC no disponen de LDT fuera del Cuerpo a Cuerpo, no pueden declarar Ataque CD. Por tanto, el Jugador Reactivo (Naranja), sólo puede declarar Ataque CC, Reset, Inacción o Esquivar con su Periférico (Servidor).

Decide declarar Ataque CC como ORA con su Periférico (Servidor).



► Paso 4:

Se realizan las mediciones para el Ataque CD y se tiran los Dados.

Tirada Enfrentada:

- Jugador Activo: 2 Dados en CC.
- Jugador Reactivo: 1 Dado en CD.



► Paso 3:

Como segunda mitad de la Orden, el Jugador Activo declara Ataque CC.

El Fusilero obtiene un MOD de +1R por su compañero en CC con el Periférico (Servidor).

El Periférico **no** obtiene MOD de +1R porque su Controlador no está en CC con la Tropa Activa.



► Paso 4:

Se realizan las Tiradas pertinentes.

Tirada Enfrentada:

- Jugador Activo: 2 Dados en CC.

- Jugador Reactivo: 1 Dado en CC.



HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO

Determinadas Habilidades Especiales, Armas y Equipo imponen MOD a las tiradas de Ataque CC, se pueden consultar en el reglamento (ver Habilidades Especiales, Armamento y Equipo, aunque se recomienda que estos conceptos se apliquen según aparezcan en el juego).

ESTADO TRABADO

TRABADO

ACTIVACIÓN

- Este estado se activa cuando la Tropa se encuentra en contacto de Silueta con una Tropa Enemiga, y ambas se hallan en un estado **no** Nulo o Inmovilizado.

EFFECTOS

- Las Tropas en estado Trabado se consideran en Combate CC.
- Las Tropas en este estado sólo pueden declarar **Ataque CC, Esquivar, Inacción, Reset** y aquellas Habilidades que especifiquen que pueden ser empleadas en Combate CC o en estado Trabado.
- Aquellas Tropas que se encuentran en estado Trabado no pueden trazar LDT fuera de su Combate CC.
- Al declarar Ataque CD sobre una Tropa en estado Trabado se deberá aplicar la regla Ataque CD contra un Combate CC (ver pág. 49).
- Las Armas de Plantilla colocadas sobre un grupo de Tropas en estado Trabado afectarán siempre a **todas** las Tropas participantes, aunque por la colocación de la Plantilla, su Área de Efecto sólo entrara en contacto con alguna de ellas.

CANCELACIÓN

- Este estado se cancela cuando la Tropa en cuestión deja de encontrarse en contacto de Silueta con una Tropa Enemiga.
- El estado Trabado se cancela si en el paso 5.1 Efectos de la Orden todas las Tropas Enemigas en contacto de Silueta se encuentran en un estado considerado Nulo o Inmovilizado.
- Una Tropa también podrá cancelar el estado Trabado si supera una Tirada de **Esquivar**, sea Normal o Enfrentada. En tal caso, deberá romper el contacto de Silueta, moviéndose hasta 5 cm para separarse del enemigo.
En caso de no poder romper el contacto de Silueta, moviéndose hasta una posición válida, entonces la Tropa permanecerá en estado Trabado sin desplazarse.

PERFIL DE ARMAS DE MELÉ

En Infinity todas las armas disponen de su propio perfil de juego, y algunas de ellas incluso reglas especiales de uso. En este capítulo se señala cómo leer dicho perfil y se detalla cada arma de manera individualizada. Para explicar cómo se lee un perfil de Arma de Melé se empleará como ejemplo el Arma CC.

TABLA DE ARMAS					
NOMBRE	DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
ARMA CC	FIS	1	N	BLI	CC
ARMA CC EXP	FIS	1	EXP	BLI	CC
ARMA CC MONOFILO	12	1	N	BLI	CC, BLI=0, ESTADO: MUERTO

La **Distancia** señala el alcance en centímetros (cm) que tiene el arma. En este caso las armas CC carecen de distancia.

El **Daño** señala la capacidad destructiva del arma. Cuanto mayor sea el valor de Daño, más potente será el arma.

La **Ráfaga (R)** es el número de dados que debe lanzar el Jugador Activo al declarar el Ataque CC. **Recuerda que en Turno Reactivo el Valor de Res 1**, salvo que una regla o Habilidad lo modifique.

La columna de **Munición** indica qué Tipo de Munición emplea el arma, en el caso de que un arma pueda disponer de más de un Tipo de Munición se indicarán las diferentes opciones separando las Municiones mediante una "/". En este caso, al declarar un Ataque CC, la Ráfaga **R** se deberá aplicar siempre el mismo Tipo de Munición.

Sin embargo, el símbolo "+" situado entre dos Tipos de Munición indica que se combinan los efectos de ambos.

La columna de **Atributo** para la Tirada de Salvación indicará el Atributo o Atributos necesarios (BLI, PB, FIS, BLI+PB...etc.) para saber si se evita o no el daño o efecto de cada uno de los impactos recibidos. Del mismo modo que con la Munición, puede llegar a ser necesario efectuar esta tirada empleando diferentes Atributos o combinaciones de ellos (ver Daño pág. 43).

Las **Propiedades** son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo. Todas ellas están explicadas en el Apartado Etiquetas y Propiedades (ver pág. 92).

RECUERDA

Cuando en Daño se refleja el Atributo FIS, en lugar de un valor numérico, entonces, será el Atributo de Físicas del portador del Arma de Melé lo que determine el valor de Daño del arma.

EJEMPLO

En el caso del Arma CC Monofilo, sus propiedades indican que el objetivo verá reducido el valor de su BLI a 0 para la Tirada de Salvación y que, en caso de sufrir Daño, en lugar de perder un punto del Atributo Heridas o EST, pasará directamente a Estado Muerto.



¿Quieres saber más? En los libros de trasfondo, artículos y Anexos tienes toda la información adicional para profundizar más en el Universo Infinity.

Consejo de Sibylla.

COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

En Infinity CodeOne, las tareas de infoguerra y de cibercombate, definidos como Hackeo, recaen en los Hackers, que son aquellas Tropas equipadas con Dispositivos de Hacker.

COMENZANDO A HACKEAR

Según su naturaleza, los Programas de Hackeo permiten al Hacker actuar de manera agresiva o defensiva, apoyar a otras Tropas, interactuar con la escenografía, etc.

RECUERDA:

A la hora de crear Listas de Ejército en el Infinity Army, al igual que tendrás un resumen de las armas que tienen tus Tropas, vendrá incluido un resumen de los Programas de Hackeo.

DISPOSITIVOS DE HACKER Y PROGRAMAS DE HACKEO: CARACTERÍSTICAS

Los Dispositivos de Hacker y los Programas de Hackeo que cargan se caracterizan por poseer las siguientes particularidades:

- ▶ Actúan en Zona de Hackeo.
- ▶ No necesitan LDT para actuar, a menos que la descripción del propio Programa de Hackeo señale lo contrario.

Se benefician, si es el caso, del estado Marcado del objetivo.

ZONA DE HACKEO

Este término se aplica al Área de Efecto de los Programas de Hackeo. En Infinity CodeOne esta Área de Efecto coincide con la Zona de Control (ZC) del propio Hacker.

HACKER

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio.

EFECTOS

- ▶ El Hacker está equipado con un Dispositivo de Hacker que le permite utilizar Programas de Hackeo según el tipo de Dispositivo que utilice.

TABLA DE PROGRAMAS DE HACKEO

NOMBRE	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	DAÑO	R	OBJETIVO	TIPO DE HAB.	ESPECIAL
CARBONITA	0	0	13	2	TAG, IP, REM, HACKER	HAB. CORTA/ORA	MUN. DA, ESTADO: INMOVILIZADO-B, NO LETAL.
SPOTLIGHT	0	0	--	1	--	HAB. CORTA/ORA	ESTADO: MARCADO, NO LETAL.

DISPOSITIVO	PROGRAMA 1	PROGRAMA 2
DISP. HACKER	CARBONITA	SPOTLIGHT

LEYENDA DE LA TABLA REFERENCIA RÁPIDA DE PROGRAMAS DE HACKEO

Los Programas de Hackeo otorgan una serie de MOD y ventajas a su poseedor que se reflejan en tablas que constan de los siguientes elementos:

- ▶ **MOD de Ataque.** Un MOD que se aplica al Atributo de VOL del poseedor al utilizar un Programa de Hackeo.
- ▶ **MOD al Adversario.** Un MOD que se aplica al Atributo de una Tropa enemiga cuando se realiza una Tirada Enfrentada.
- ▶ **Daño.** Valor utilizado para determinar el Daño al aplicar un Programa de Hackeo exitoso. A menos que se indique lo contrario, el Atributo utilizado en la Tirada de Salvación para resistir el Daño de un Programa de Hackeo es **PB**.
- ▶ **Ráfaga.** Valor que señala el número de dados por Orden que permite lanzar dicho Programa de Hackeo en Turno Activo. Cuando el valor de R es superior a 1, puede concentrarse en un único objetivo, o repartirse entre varios.
Sin embargo, en Turno Reactivo **el valor de R será siempre 1**, a menos que se especifique lo contrario.
- ▶ **Objetivo.** Tipo de Tropa susceptible de ser objetivo del Programa de Hackeo.
- ▶ **Tipo de Habilidad.** Indica el tipo de Habilidad (Orden Completa, Habilidad Corta, ORA...) que se debe consumir para emplear dicho Programa de Hackeo.
- ▶ **Especial.** Reseña los efectos especiales que puede aplicar el poseedor de dicho Programa de Hackeo. Esta sección puede indicar, además, el **estado** que induce en el objetivo, o el tipo de **Munición** o **Propiedades** que puedan aplicarse.

Salvo que se indique lo contrario el alcance de los programas siempre es Zona de Hackeo.

PROGRAMAS DE HACKEO

CARBONITA

H. CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

- ▶ El objetivo sólo puede ser una Tropa enemiga con la Característica Hackeable (IP, TAG, REM...) o un Hacker del enemigo.

EFFECTOS

- ▶ En Turno Activo, la Ráfaga 2 de este Programa permite realizar dos Tiradas de VOL a repartir entre uno o varios objetivos.
- ▶ Cada éxito, al ser Munición DA, supone que el objetivo debe realizar dos Tiradas de Salvación contra Daño 13.
- ▶ Debido a la Propiedad Estado: Inmovilizado-B, si el objetivo falla una o más Tiradas de Salvación, no perderá puntos de Heridas/EST, sino que pasará a estado **Inmovilizado-B** situando a su lado un Token de Estado **Inmovilizado-B** (IMM-B).
- ▶ Un Crítico con Carbonita obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
- ▶ El alcance de este programa es de Zona de Hackeo.



Sibylla Explica

Por cada Crítico recibido con Carbonita el objetivo debe realizar 3 Tiradas de Salvación, 2 por el impacto con Munición DA y 1 más por la tirada de salvación adicional.

ESTADO INMOVILIZADO-B

INMOVILIZADO-B

ACTIVACIÓN

- ▶ La Tropa sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, Programa de Hackeo, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.



EFFECTOS

- ▶ Una Tropa en estado Inmovilizado-B no puede declarar ningún tipo de Habilidad, Ataque ni ORA, excepto Reset con un MOD de -3 a VOL.
- ▶ Las Habilidades Automáticas y piezas de Equipo siguen funcionando, pero deben aplicar las restricciones antes mencionadas.
- ▶ Las Tropas en estado Inmovilizado-B siguen proporcionando su Orden a la Reserva de Órdenes de su ejército.

CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Reset, aplicando un MOD de -3 a VOL.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Inmovilizado-B, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).

SPOTLIGHT

H. CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

- ▶ No es necesario que el objetivo disponga de la Característica Hackeable para ser blanco de este Programa de Hackeo.

EFFECTOS

- ▶ Tanto en Turno Activo como Turno Reactivo, la Ráfaga 1 de este programa permite realizar una Tirada de VOL contra su objetivo.
- ▶ Un éxito supone que el objetivo pasa a estado Marcado, situando a su lado un Token de Estado Marcado (TARGETED), en contacto de Silueta.
- ▶ El alcance de este programa es de Zona de Hackeo.
- ▶ Un éxito Crítico con Spotlight impone a su objetivo el estado Marcado directamente.

RECUERDA:

El objetivo de un Programa de Hackeo o de un Ataque de Comunicaciones tiene derecho a declarar **Reset**, sin importar qué Tipo de Tropa se trate (IL, IM, IP...), y aunque este Programa de Hackeo o Ataque de Comunicaciones se realice desde fuera de su LDT.

ESTADO MARCADO

MARCADO

ACTIVACIÓN

- ▶ La Tropa sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, Programa de Hackeo, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.



EFFECTOS

- ▶ Cualquier Tropa que declare un Ataque CD, Programa de Hackeo o un Ataque de Comunicaciones contra una Tropa en estado Marcado obtiene un **MOD de +3** al Atributo que emplee al realizar dicho Ataque.
- ▶ Una Tropa en este estado deberá aplicar un **MOD de -3** al Atributo VOL en sus Tiradas de **Reset**.
- ▶ Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales y piezas de Equipo que continúan funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Reset, aplicando un MOD de -3 a VOL.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Marcado, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).

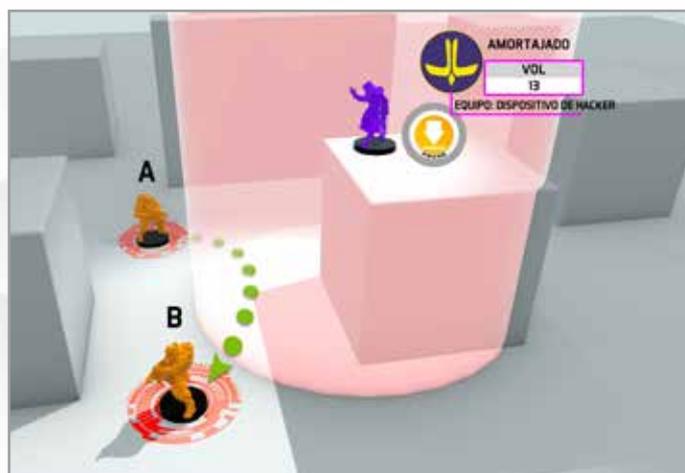
EJEMPLO COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

▶ Paso 1:

El Jugador Activo declara Mover con su Jujak desde el punto A al B.

El Jugador Reactivo declara el uso del Programa de Hackeo Carbonita con su Amortajado Hacker.

El Jugador Activo declara Reset ante la posibilidad de que el Jujak haya pasado por dentro de la ZC del Hacker. No declara Ataque CD para enfrentarse al Hacker porque es obvio que durante todo su recorrido carece de LDT con el Amortajado Hacker.



► Paso 2:

Se comprueba que, efectivamente, durante su Movimiento, el Jujak entró en la ZC del Hacker y se realizan las Tiradas Enfrentadas.

Tirada Enfrentada:

Jugador Activo, Reset [Tirada de VOL, en este caso no hay MOD que aplicar]: 1 d20 con Valor de Éxito (VE) = 13.

Jugador Reactivo, Carbonita [Tirada de VOL, en este caso no hay MOD que aplicar]: 1 d 20 con VE = 13.

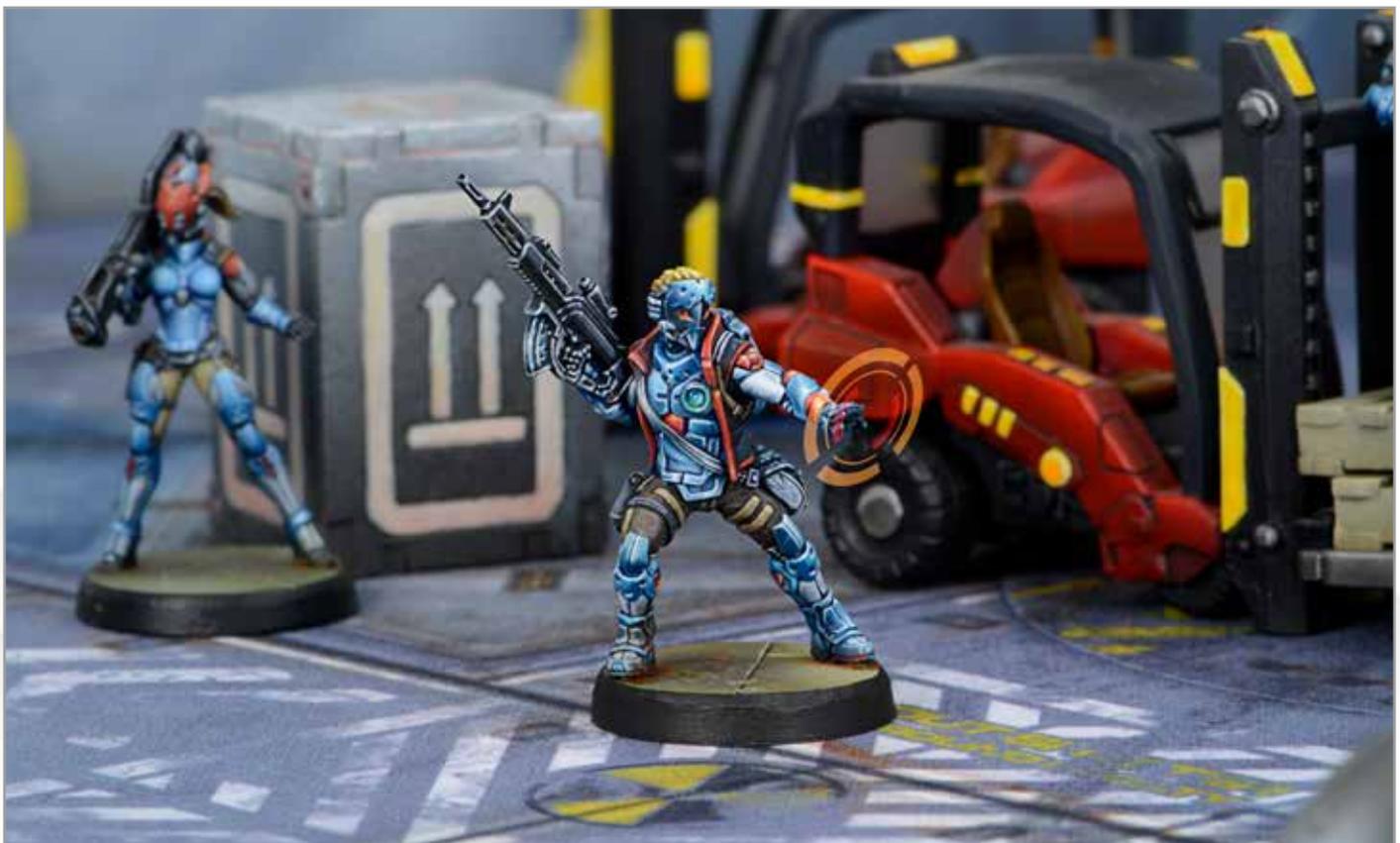
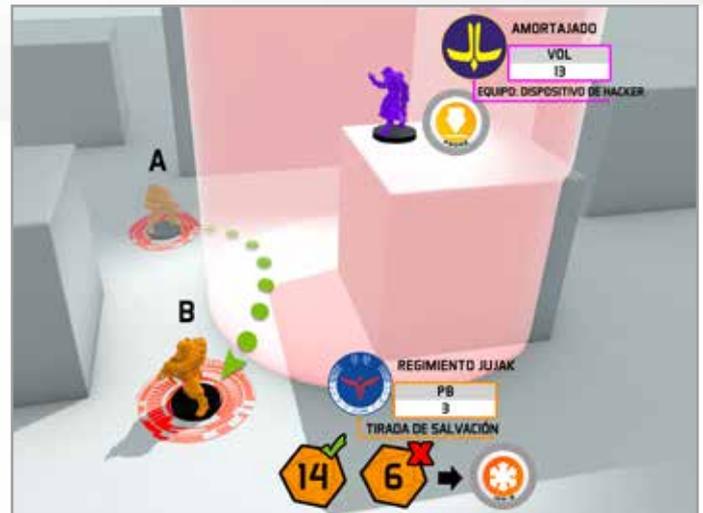
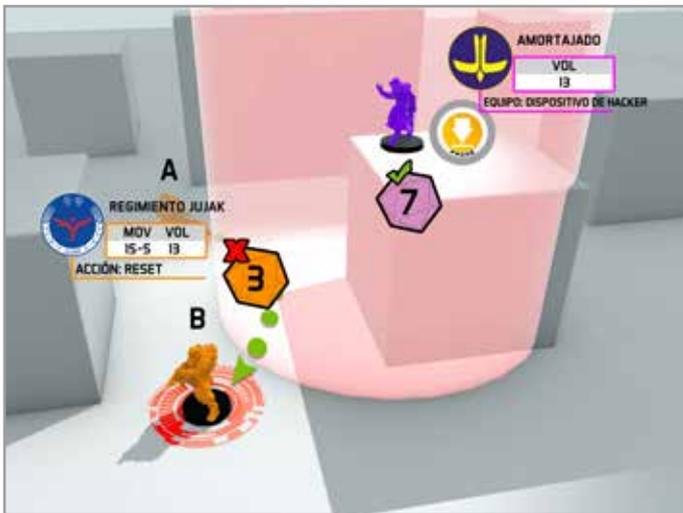
Ambos tienen éxito, pero el 7 anula el 3.

► Paso 3:

Por tanto, tras el ganar la Tirada Enfrentada el Amortajado Hacker, el Jujak debe realizar 2 Tiradas de Salvación debido a la Munición DA contra un Daño 13.

Daño del Ataque = 10 (13 - 3 por su PB).

En consecuencia, debido al 6, el Jujak sitúa un Token de estado Inmovilizado-B (IMM-B) a su lado.



MUNICIÓN Y ARMAMENTO EN INFINITY CODEONE

En el oficio de la guerra, las armas son las herramientas del soldado. En Infinity CodeOne hay una amplia variedad de armas, algunas muy modernas e híper-sofisticadas, y otras mucho más básicas y rudimentarias, pero en las manos adecuadas cualquiera de ellas puede ser absolutamente letal.

MUNICIÓN

En Infinity CodeOne las armas disponen de diversos Tipos de Munición, cada uno de ellos con efectos diferentes y características propias. Los Tipos de Munición disponibles en Infinity CodeOne son los siguientes:

- ▶ Normal [N]
- ▶ Doble Acción (DA - Double Action)
- ▶ Explosiva (EXP - Explosive)
- ▶ Paralizante (PARA - Paralysis)
- ▶ Perforante [AP - Armour Piercing]

El Tipo de Munición que carga cada arma aparece reflejada en el apartado Munición de la Tabla de Armas.

En términos de juego, cada Tipo de Munición tiene un efecto concreto sobre las distintas protecciones de las Unidades y estructuras en Infinity CodeOne. Por tanto, tal y como indica la Tabla de Armas, según el arma que se utilice variará el Atributo necesario en la Tirada de Salvación (BLI, PB, FIS) para saber si se evita o no el daño de cada uno de los impactos recibidos.

RECUERDA:

Ciertos efectos de algunos Tipos de Munición pueden obligar a dividir algún Atributo, en tales casos podría ser necesario realizar un Redondeo.

Redondeos:

Siempre que haya que dividir un número en Infinity (un resultado de una Tirada, un Atributo, un MOD... etc.), se redondea hacia arriba. Por ejemplo, la mitad de 5 ($5 / 2 = 2,5$) sería 3.

MUNICIÓN NORMAL (N)

La Munición Normal es la habitual en la mayor parte de las armas, y carece de efectos especiales.

MUNICIÓN NORMAL (N)

TIRADA

- ▶ La Munición Normal [N] obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación por cada impacto recibido.

EFFECTOS

- ▶ En caso de fallar la Tirada de Salvación, la Munición Normal [N] causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas/ EST.
- ▶ Un Crítico con Munición Normal obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.

MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA - DOUBLE ACTION)

Esta Munición es un tipo de calibre ligero de alto impacto.

MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA)

TIRADA

- ▶ La Munición de Doble Acción [DA] obliga a su objetivo a realizar **dos** Tiradas de Salvación por cada impacto recibido.

EFFECTOS

- ▶ Con la Munición DA cada Tirada de Salvación fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas/ EST.
- ▶ Aunque el objetivo falle la primera de ellas, o caiga en estado Inconsciente, debe realizar igualmente la Tirada de Salvación restante.
- ▶ Un Crítico con Munición DA obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.



Sibylla Explica

Por cada Crítico recibido con Munición DA el objetivo debe realizar 3 Tiradas de Salvación: 2 por el impacto con Munición DA y 1 más por la Tirada de Salvación adicional.

MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP - EXPLOSIVE)

Munición especialmente diseñada para generar daños masivos por deflagración al entrar en contacto con el blanco.

MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP)

TIRADA

- ▶ La Munición Explosiva [EXP] obliga a su objetivo a realizar **tres** Tiradas de Salvación por cada impacto recibido.

EFFECTOS

- ▶ Con la Munición EXP cada Tirada de Salvación fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas/ EST.
- ▶ Aunque el objetivo falle alguna de ellas, o caiga en estado Inconsciente, debe realizar igualmente las Tiradas de Salvación restantes.
- ▶ Un Crítico con Munición EXP obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.



Sibylla Explica

Por cada Crítico recibido con Munición EXP el objetivo debe realizar 4 Tiradas de Salvación: 3 por el impacto con Munición EXP y 1 más por la Tirada de Salvación adicional.

MUNICIÓN PARALIZANTE (PARA - PARALYSIS)

Munición diseñada especialmente para no causar daño, pero dotada de la potencia como para inmovilizar a cualquier adversario.

MUNICIÓN PARALIZANTE (PARA)

No letal.

TIRADA

- ▶ La Munición Paralizante (PARA) obliga a su objetivo a realizar una Tirada de FIS-6 por cada impacto recibido.

EFFECTOS

- ▶ En caso de fallar la Tirada de FIS-6, la Munición Paralizante (PARA) provoca que su objetivo pase a estado Inmovilizado-A, colocando un Token de Estado Inmovilizado-A (IMM-A) a su lado.
- ▶ Un Crítico con Munición Paralizante (PARA) obliga a su objetivo a realizar una Tirada de FIS-6 adicional.
- ▶ Esta Munición no tiene efecto sobre objetivos que carezcan de Atributo FIS. En tal caso, el objetivo no efectuará tirada e ignorará los efectos de esta Munición.

EJEMPLO

En el caso del Riotstopper Pesado, un arma de Plantilla Directa que carga Munición Paralizante, si impacta a un objetivo con un Atributo de FIS 12, dicha Tropa deberá realizar una Tirada de FIS -6 (12 - 6 = 6). Por lo que, toda Tirada que sea igual o inferior a 6 implicará que el objetivo evitará pasar a estado Inmovilizado-A. De lo contrario, deberá colocar un Token de estado Inmovilizado-A en contacto con su peana.

ESTADO INMOVILIZADO-A

INMOVILIZADO A



ACTIVACIÓN

- ▶ La Tropa sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFFECTOS

- ▶ Una Tropa en estado Inmovilizado-A no puede declarar ningún tipo de Habilidad ni ORA, excepto Esquivar con un MOD de -6 a FIS.
- ▶ Las Habilidades Automáticas y piezas de Equipo siguen funcionando, pero deben aplicar las restricciones antes mencionadas.
- ▶ Las Tropas en estado Inmovilizado-A siguen proporcionando su Orden a la Reserva de Órdenes de su ejército.

CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Esquivar, aplicando un MOD de -6 a FIS.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) que, en contacto de Silueta con la Tropa en estado Inmovilizado-A, consuma una Habilidad Corta de la Orden y supere una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen) permite cancelar este estado.

EJEMPLO: ATAQUE CD VS TROPA EN ESTADO INMOVILIZADO-A



Supongamos que un Zhanshi se encuentra en estado Inmovilizado-A.

Con una Orden un Betatrooper declara Mover + Ataque CD con su Spitfire contra el Zhanshi.

En este estado, el Zhanshi únicamente puede declarar como ORA Esquivar, con un MOD -6.

Por tanto, se produce una Tirada Enfrentada de 4 disparos del Spitfire contra 1 Tirada de Esquivar.

En la Tirada de Esquivar el Zhanshi aplicará los siguientes MOD:

- ▶ -6 por el estado Inmovilizado-A.

Con un Atributo de FIS = 10, el Valor de Éxito (VE) será $10 - 6 = 4$

En la Tirada de Ataque CD el Betatrooper aplicará los siguientes MOD:

- ▶ +3 por Distancia.
- ▶ -3 por Cobertura.

Con un Atributo de CD = 13, el Valor de Éxito (VE) será $13 + 3 - 3 = 13$.

Resolución:

El Zhanshi falla la Tirada de Esquivar, por lo que recibe 3 impactos de Spitfire, ya que el 14 es un fallo para el Betatrooper.

MUNICIÓN PERFORANTE (AP - ARMOUR PIERCING)

Es un tipo de Munición especialmente diseñada para penetrar la protección de las armaduras y vehículos más pesados.

MUNICIÓN PERFORANTE (AP)

TIRADA

- ▶ La Munición Perforante (AP) obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación por cada impacto recibido, reduciendo a la mitad el valor de BLI o PB (BLI/2 o PB/2) según indique el arma utilizada.

EFFECTOS

- ▶ La Munición AP reduce el valor de BLI o PB a la mitad, redondeando siempre hacia arriba. Por tanto, cuando BLI o PB es superior a 0, el valor mínimo a considerar será 1.
- ▶ En caso de fallar la Tirada de Salvación, la Munición AP causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas/ EST.
- ▶ Un Crítico con Munición AP obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional con el Atributo de BLI/PB reducido a la mitad.

MUNICIÓN COMBINADA

En Infinity CodeOne algunas armas pueden combinar los efectos de más de un tipo de Munición. Tales armas indicarán los diferentes tipos de Munición que combinan unidos por un símbolo de adición (AP+DA, por ejemplo).

La Munición Combinada funciona como una única Munición que suma los efectos de las diferentes municiones que la componen.

Por tanto, cuando se obtiene un Crítico con una Munición Combinada, el objetivo debe realizar una Tirada de Salvación adicional. Dicha Tirada de Salvación adicional aplicará los efectos de los diferentes tipos de Munición que la forman, si corresponde.

EJEMPLOS DE MUNICIÓN COMBINADA

Un Impacto con Munición AP+DA obliga a su objetivo a realizar dos Tiradas de Salvación (por la Munición DA) con el Atributo de BLI o PB reducido a la mitad (por la Munición AP).

Un Crítico con Munición AP+DA obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional con el Atributo de BLI o PB reducido a la mitad.

De tal manera, por cada Crítico con munición AP+DA el objetivo debe realizar 3 Tiradas de Salvación (2 por Munición DA + 1 por Crítico) con el Atributo de BLI o PB reducido a la mitad.

Un Crítico con Munición AP+EXP obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional con el Atributo de BLI o PB reducido a la mitad.

De tal modo, por cada Crítico con munición AP+EXP el objetivo debe realizar 4 Tiradas de Salvación (3 por Munición EXP + 1 por Crítico) con el Atributo de BLI o PB reducido a la mitad.

ARMAS

En Infinity CodeOne todas las armas disponen de su propio perfil de juego, y algunas de ellas incluso reglas especiales de uso. En este capítulo se detallan aquellas armas que necesitan una explicación específica. No obstante, el reglamento también incluye una Tabla de Armas (ver pág. 98) para referencia rápida y uso en juego.

RECUERDA:

Un **MOD positivo (+)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **al poseedor** de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.

Un **MOD negativo (-)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **a los Enemigos**.

El **valor** de un Atributo, Ráfaga, Daño... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **al hacer uso** de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

MINAS

Las Minas son un tipo de Arma Posicionable que resulta muy eficaz para controlar pequeñas zonas del campo de batalla y condicionar los movimientos de las Tropas del enemigo. Existen diferentes variantes de Minas, todas ellas funcionan del mismo modo, pero se caracterizan por cargar diferentes tipos de Munición Especial con sus respectivas propiedades específicas.

MINAS

Camuflado, Posicionable, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña).

EFFECTOS

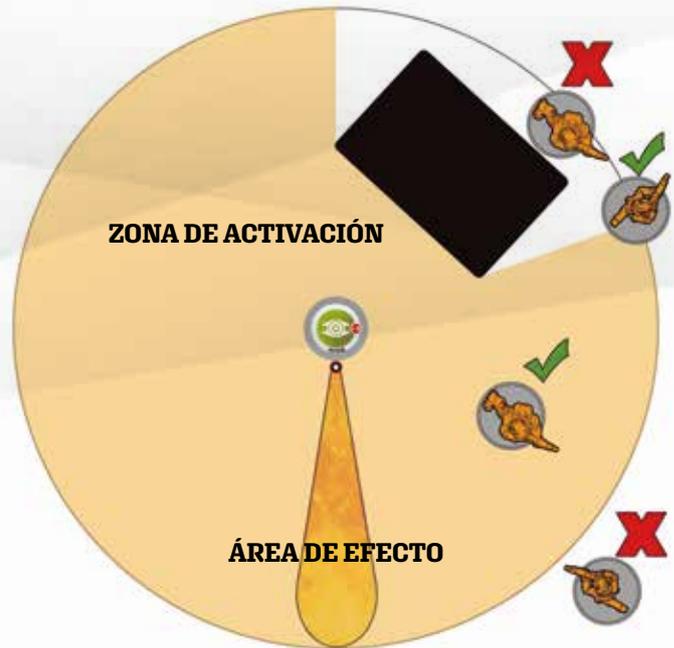
- ▶ Cuando el Jugador declare la Habilidad común Situar Posicionable, en lugar de situar un Token que represente a la Mina, situará un Marcador de Camuflado (CAMO [-3]).
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO [-3]) deberá sustituirse por un Token de Mina (MINE [-3]) si ésta es descubierta por el enemigo.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO [-3]) y el Token de Mina (MINE [-3]) aplican los MOD de la Habilidad Especial Mimetismo [-3].
- ▶ Una Mina tiene una LDT de 360°.
- ▶ Como Arma de Plantilla Directa, cuando cualquier tipo de Mina detona sitúa una **Plantilla de Lágrima Pequeña** aplicando el Daño y Munición especificada en la Tabla de Armas.
- ▶ La Plantilla de Lágrima Pequeña se situará de modo que afecte a la Miniatura o Marcador enemigo que causó su detonación.
- ▶ Una Mina **no** detonará si la Plantilla de Lágrima Pequeña afecta a una Tropa aliada, aunque ésta se halle incluso en estado Inconsciente.
- ▶ Una vez situada sobre la mesa de juego, una Mina detonará cuando una **Miniatura o Marcador enemigo** declare o ejecute una **Habilidad u ORA dentro de su Zona de Activación**. En este caso, si al colocar la Plantilla de Lágrima Pequeña se constata que la Miniatura o Marcador no se encuentra dentro de la Zona de Activación, la Mina **no detona ni se revela**.
- ▶ Una vez la Mina ha detonado, deberá retirarse de la mesa de juego.

- ▶ Una Mina es un Arma de Plantilla y también un Arma Posicionable, por tanto, para Esquivar su efecto es necesario superar una Tirada de FIS-3.
- ▶ La Zona de Activación de una Mina (sea en forma de Marcador de Camuflado [CAMO[-3]] o Token de Mina [MINE [-3]]) es el área dentro de un radio del tamaño de una Plantilla de Lágrima Pequeña situada en contacto con el borde de la peana de la Mina.
- ▶ La Zona de Activación excluye cualquier área que se encuentre en Cobertura Total desde el Punto de Origen de la Plantilla de Lágrima Pequeña (Ver gráfico).
- ▶ No se puede situar una Mina en la mesa de juego de modo que haya un Marcador de Camuflado (CAMO) dentro de su Zona de Activación. La única excepción a esta regla sería que hubiera una figura enemiga no camuflada dentro de la Zona de Activación.

RECUERDA:

El movimiento de Esquivar durante el punto 5.1 de la Secuencia del Gasto de una Orden no genera ORA ni activa Equipos o Armas Posicionables.

EJEMPLO MINAS



NOMBRE	DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTOS T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
MINA ANTI-PERSONA	13	1	N	BLI	CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE (*)

MINA ANTI-PERSONA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	X

PISTOLA (PISTOL)

Hay diferentes tipos de Pistolas, pero todas ellas son Armas CD que disponen de dos modos de uso.

El Modo Ráfaga emplea el Atributo CD para efectuar Ataques CD. Por su parte, el Modo CC emplea el Atributo CC para realizar Ataques CC en Combate Cuerpo a Cuerpo.

NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTOS T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20cm	40cm	60cm	240cm					
PISTOLA [MODO RÁFAGA]	+3	0	-6		11	2	N	BLI	[*]
PISTOL [MODO CC]					11	1	N	BLI	CC, [*].

HABILIDADES Y EQUIPO EN INFINITY CODEONE

En Infinity CodeOne hay una serie de Habilidades y piezas de Equipo que permiten a la Tropa actuar durante el juego. En este apartado también se explicará el funcionamiento general de la anotación en el Perfil de Unidad para tener una comprensión simple y rápida de la información que aportan las Habilidades y Piezas de Equipo de una Tropa.

MODIFICADORES (MOD)

En primer lugar y lo más importante es identificar los Modificadores (MOD) [+] bonus o [-] penalizadores que aparecerán en el Perfil de Unidad:

RECUERDA:

Un **MOD positivo (+)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **al poseedor** de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.

Un **MOD negativo (-)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **a los Enemigos**.

El **valor** de un Atributo, Ráfaga, Daño... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente **al hacer uso** de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

IMPORTANTE:

Los MOD que modifiquen el valor de Ráfaga (R) sólo se aplicarán en Turno Activo.

Los MOD impuestos en Habilidades, Habilidades Especiales o piezas de Equipo pueden afectar de formas diferentes a su poseedor o a aquellas Tropas enemigas que actúen contra él. Por ejemplo:

- ▶ Ataque CD (+1R) indica que cuando su poseedor declare un Ataque CD en su Turno Activo deberá aplicar un MOD de +1 a la Ráfaga de su Arma CD. Sin embargo, en Turno Reactivo no podrá aplicar ese MOD si declara Ataque CD como ORA.
- ▶ Mimetismo (-3) señala que una Tropa que declare un Ataque CD o Descubrir contra su usuario deberá aplicar un MOD adicional de -3 a su tirada.
- ▶ Salto de Combate (FIS=10) indica que, al efectuar la Tirada de FIS que requiere esta Habilidad, se deberá aplicar un valor de FIS 10 sin importar el valor de FIS que señale el Perfil de Unidad del poseedor de esta Habilidad Especial.

NIVELES, ETIQUETAS Y PROPIEDADES

En el caso de **diferentes Niveles**, si sólo se indica uno de ellos significa que el Jugador únicamente puede utilizar dicho Nivel.

La aparición de la palabra "Total" indicará que de entre todos los niveles, el Jugador podrá elegir qué Nivel utilizará en cada Orden u ORA que declare.

Los Efectos y Propiedades de las diferentes Habilidades y piezas de Equipo de los que disponga una Tropa son combinables entre sí, respetando en todo caso la Etiqueta Retroalimentación.

IMPORTANTE:

Retroalimentación: El uso de una Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hackeo... con la Etiqueta Retroalimentación es incompatible con el de cualquier otra Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hackeo ... que disponga de esta misma Etiqueta o Propiedad. Ver Etiquetas y Propiedades pág 92.

HABILIDADES COMUNES Y ESPECIALES EN INFINITY CODEONE

Las diferentes acciones que una Tropa puede ejecutar en Infinity se denominan Habilidades. Hay dos tipos de Habilidades: las Comunes, que pueden declarar todas las Tropas, y las Especiales, que sólo están al alcance de aquellas que poseen esa entrada específica en su Perfil de Unidad.

Las Habilidades, tanto Comunes como Especiales, tendrán etiquetas que señalan características definitorias como referencia rápida. Puedes consultar todas las Etiquetas y Propiedades en la pág. 92.

En Infinity las Habilidades Comunes y Especiales se categorizan de la siguiente manera:

HABILIDADES AUTOMÁTICAS

Las Habilidades Automáticas son aquellas que no requieren del consumo de Orden/ORA ni de Tirada para poder ser utilizadas.

HABILIDADES DE DESPLIEGUE

Las Habilidades de Despliegue son aquellas que se utilizan en la Fase de Despliegue o durante la partida, al efectuar el despliegue de las Tropas. Las Habilidades de este tipo deberán atenerse a lo contemplado en las reglas de Despliegue, excepto en aquellas excepciones que se señalen de manera concreta en su descripción.

HABILIDADES CORTAS

Estas Habilidades precisan del consumo de 1 Habilidad Corta para que su poseedor pueda utilizarlas.

HABILIDADES CORTAS DE MOVIMIENTO

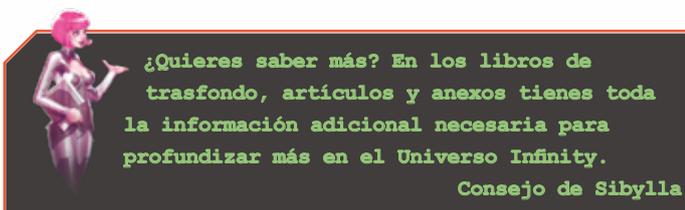
Estas Habilidades precisan del consumo de 1 Habilidad Corta de Movimiento para que su poseedor pueda utilizarlas

HABILIDADES DE ORDEN COMPLETA

Las Habilidades de Orden Completa son las que necesitan del consumo de 1 Orden Completa para poder utilizarse. Este tipo de Habilidades sólo se pueden emplear en el Turno Activo.

HABILIDADES DE ORA

Estas Habilidades necesitan del consumo de 1 ORA para poder utilizarlas.



HABILIDADES COMUNES EN INFINITY CODEONE

Las Habilidades Comunes son aquellas que cualquier Tropa de Infinity puede realizar sin necesidad de que posean una entrada específica o se mencionen en su Perfil de Unidad.

¡ALARMA!

Las Tropas son conscientes de lo que sucede a su alrededor, además, están conectadas a sus compañeros por lo que los ataques no pasan desapercibidos.

¡ALARMA!

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional, Sin Tirada.

REQUISITOS

- ▶ La Tropa **no** puede haber sido activada por Orden u ORA en esa misma Orden.
- ▶ La Tropa, o una Tropa aliada dentro de su Zona de Control, ha sido objetivo de un Ataque.

EFECTOS

- ▶ Al final de la Orden, en su Conclusión, tras haber realizado las Tiradas de Salvación pertinentes, aquellas Tropas que cumplan los Requisitos pueden girar sobre sí mismas, sin desplazarse, para modificar el ángulo de su LDT según prefiera su Jugador.
- ▶ Este movimiento es automático, no requiere de Tirada y no genera ORA por producirse en el paso Conclusión de la Secuencia de la Orden.

ATAQUE CC

Habilidad común que permite realizar Ataques a Cuerpo a Cuerpo. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity CodeOne en la pág. 42.

ATAQUE CD

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity CodeOne en la pág. 42.

DESCUBRIR

Habilidad que permite localizar enemigos que se encuentran en la mesa de juego en forma de Marcador, obligándolos a revertir a estado de Miniatura.

DESCUBRIR

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO / ORA

REQUISITOS

- ▶ Es necesario disponer de LDT con el objetivo.
- ▶ Esta Habilidad no puede repetirse contra el mismo Objetivo en una misma Orden.

EFECTOS

- ▶ Si la Tropa supera una Tirada Normal de VOL, aplicando los mismos MOD que en un Ataque CD (Cobertura, Distancia, Mimetismo ...), el objetivo se ve obligado a sustituir su Marcador por la Miniatura o por el Token de Arma o Equipo que corresponda.
- ▶ Si una Tropa falla la Tirada de VOL al tratar de Descubrir a un Marcador, no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente Turno de Jugador. Su Jugador también podría tratar de Descubrir dicho Marcador empleando otra Tropa distinta a aquella que falló la Tirada de VOL.
- ▶ Una Tropa revelada que haya vuelto a entrar en estado Camuflado en ese mismo *Turno de Jugador* no cuenta como el mismo Marcador.
- ▶ Una Tropa que falla la tirada de VOL al tratar de Descubrir a un Marcador, puede intentar Descubrir a **otro** Marcador distinto.
- ▶ La Habilidad Descubrir posee su propia Tabla de MOD por Distancia, al igual que si se tratara de un Arma CD.

NOMBRE	DISTANCIA			
	20cm	80cm	120cm	240cm
DESCUBRIR	+3	0	-3	-6

RECUERDA:

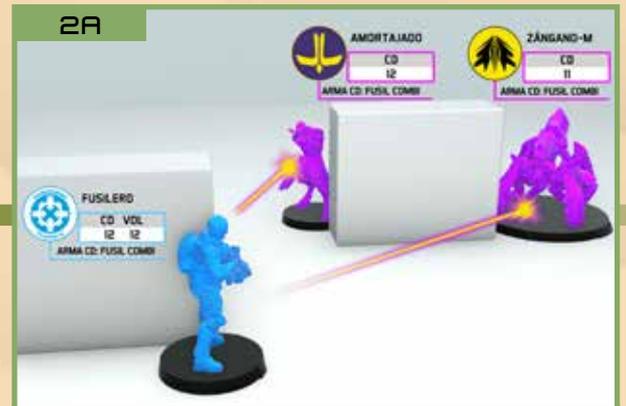
Descubrir es una Habilidad Corta de Movimiento, por tanto, se puede combinar con cualquier otra Habilidad Corta de Movimiento o Habilidad Corta. (Ver Activación de una Tropa pág. 22)

EJEMPLO DESCUBRIR + ATAQUE CD



El Fusilero declara Descubrir como primera Habilidad de la Orden.

EL AMORTAJADO Y EL REMOTO DECLARAN ATAQUE CD



El Jugador Reactivo declara sus ORA:
El Remoto Zángano declara Ataque CD con su Fusil Combi.
El Marcador de Camuflaje [-3] declara Ataque CD con su Fusil Combi.

EL AMORTAJADO NO DECLARA NINGUNA ORA Y EL REMOTO DECLARA ATAQUE CD



El Jugador Reactivo declara sus ORA:
El Remoto Zángano declara Ataque CD con su Fusil Combi.
El Marcador de Camuflaje [-3] no declara ORA.

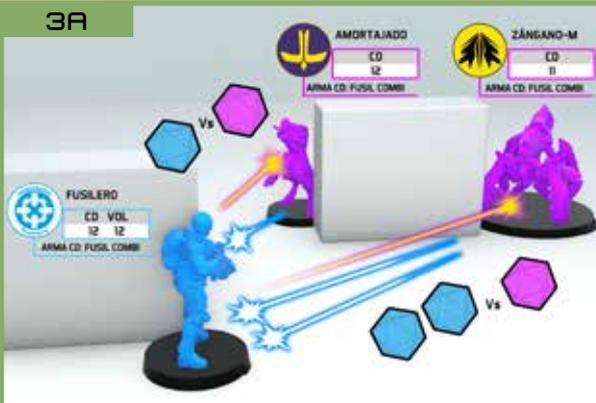


El Fusilero declara la segunda Habilidad de la Orden: Ataque CD.
Reparte la R3 de su Fusil Combi asignando dos disparos al Remoto y uno al Marcador de Camuflaje.
Antes de realizar las Tiradas de combate, se resuelve la Tirada de Descubrir, dicha Tirada tiene los siguientes MOD:

- 3 por Mimetismo.
- +3 por Distancia.
- 3 por Cobertura.

Tirada Descubrir: VOL 12, VE = 9 [12 - 3 + 3 - 3].

3A



Como el Marcador de Camuflaje declara una ORA que lo revela, la Tirada de Descubrir ya no es necesaria y se producen las Tiradas Enfrentadas pertinentes.

MOD Fusilero VS Amortajado:
 +3 por Distancia. +3 por Distancia.
 -3 por Cobertura. -3 por Cobertura.
 -3 por Mimetismo.

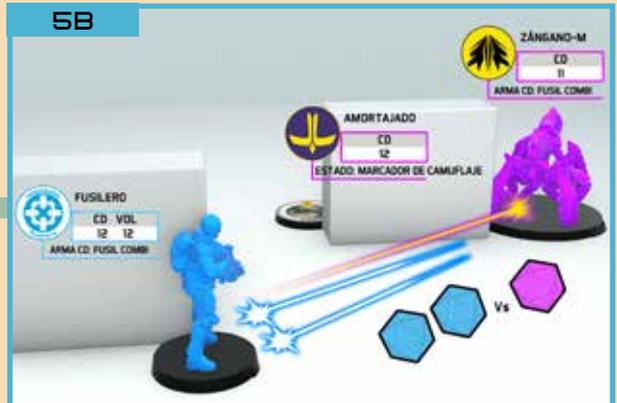
MOD Fusilero VS Remoto:
 +3 por Distancia. +3 por Distancia.
 -3 por Cobertura. -3 por Cobertura.

4B



Si la Tirada de Descubrir no tiene éxito:
 El disparo asignado al Marcador de Camuflaje se pierde. El Jugador no podrá declarar Descubrir contra ese Marcador de Camuflaje hasta el siguiente Turno de Jugador.

5B



Al cancelarse el disparo asignado al Marcador de Camuflaje se produce sólo la Tirada Enfrentada del Fusilero contra el Remoto.

4B



Si la Tirada de Descubrir ha tenido éxito, se sustituye el Marcador de Camuflaje por la Miniatura del Amortajado.

5B



Se produce una Tirada Normal del Fusilero contra el Amortajado y una Tirada Enfrentada del Fusilero contra el Remoto. Aplicando los MOD correspondientes a cada Tirada tal y como se indica en la Imagen (3A).

IMPORTANTE:

Una combinación habitual en una Orden es: **Descubrir + Ataque**, maniobra táctica que, excepcionalmente, permite declarar un Ataque contra Tropas en estado Camuflado.

Si el objetivo en estado Camuflado se revela al declarar su ORA, ya no sería necesario realizar la Tirada de Descubrir antes del Ataque CD.

Si el objetivo en estado Camuflado no declara ninguna ORA que lo revele, la Tropa deberá superar una Tirada de Descubrir antes de resolver el Ataque contra él.

Del mismo modo, se puede Descubrir a una Tropa y Atacar a otra diferente si el Jugador Activo así lo prefiere.

ESQUIVAR

Esta Habilidad Común permite a una Tropa desplazarse y evitar, en su caso, Ataques que se hayan declarado contra ella. Además, también le permite girarse hacia un enemigo que se encontraba fuera de su LDT.

ESQUIVAR

HABILIDAD CORTA / ORA

Movimiento.

REQUISITOS

Para poder Esquivar se debe cumplir una de las siguientes condiciones:

- ▶ La Tropa es la Tropa Activa.
- ▶ En Turno Reactivo se dispone de una ORA válida.
- ▶ La Tropa se ve afectada por un Arma de Plantilla.

EFFECTOS

- ▶ Permite realizar una Tirada Enfrentada para evitar todos los Ataques de los enemigos, que se produzcan en una Orden u ORA, sin importar el valor de la Ráfaga (R) [por ejemplo, Esquivar todos los golpes en un Combate Cuerpo a Cuerpo o los disparos de varios oponentes].
- ▶ La Tropa que declara Esquivar realizará una Tirada Enfrentada de su Atributo de FIS contra el Atributo que esté empleando su adversario para realizar su Ataque (CD, CC, FIS o VOL).
- ▶ Si la Tropa no realiza una Tirada Enfrentada [por no ser objetivo de un Ataque o no ha sido afectada por un Arma de Plantilla, por ejemplo] realizará una Tirada Normal de FIS.
- ▶ Esquivar no permite evitar los Programas de Hacking ni otros Ataques de Comunicaciones, para ello se debe declarar la Habilidad Reset [Ver Reset pág. 68].
- ▶ Una Tirada **exitosa de Esquivar permite mover** hasta un máximo de 5 cm. Este movimiento:
 - ▶ Se mide, declara y realiza durante el paso Efectos de la Secuencia de Gasto de una Orden. Si ambos Jugadores disponen de Tropas que han Esquivado con éxito, entonces el Jugador Activo moverá sus Tropas primero y a continuación el Jugador Reactivo moverá las suyas.
 - ▶ No genera ORA ni activa Equipos o Armas Posicionables.
 - ▶ Esquivar aplica las Condiciones Generales de Movimiento, así como el apartado Mover y Medir del Módulo de Movimiento.

- ▶ El desplazamiento declarado en una Esquivar **permite entrar en estado Trabado** [Ver Estado Trabado pág. 53] **con una Tropa enemiga**, siempre y cuando el movimiento sea suficiente para entrar en contacto de Silueta
- ▶ Esquivar permite cancelar el estado Trabado o Inmovilizado-A (IMM-A) si se supera la tirada, sea Normal o Enfrentada, aplicando cualquier MOD de estado.

IMPORTANTE:

En ORA, si la Tropa Activa se encuentra dentro de la **Zona de Control**, pero fuera de **LDT**, la Tropa Reactiva aplicará un **MOD de -3** a su Tirada de **FIS**.

Para Esquivar un Arma de Plantilla **careciendo de LDT** hacia el atacante se debe aplicar un **MOD de -3** a su Tirada de **FIS**.

También se deberá aplicar un **MOD de -3** a su Tirada de **FIS** en caso de que el Arma de Plantilla que se quiera Esquivar sea un **Arma Posicionable**.

EJEMPLO ESQUIVAR Y TRABADO

▶ Paso 1:

El Fusilero declara Mover como primera Habilidad Corta de la Orden.

El Zhanshi declara Esquivar como ORA para tratar de llegar al cuerpo a cuerpo y frenar así el avance del Fusilero.

El Fusilero declara Ataque CD como segunda Habilidad de la Orden.

El Valor de Éxito para el Fusilero será 15 (12 + 3).

- ▶ CD = 12.
- ▶ + 3 por Distancia.

El Valor de Éxito para el Zhanshi será 10.

- ▶ FIS = 10



► Paso 2:

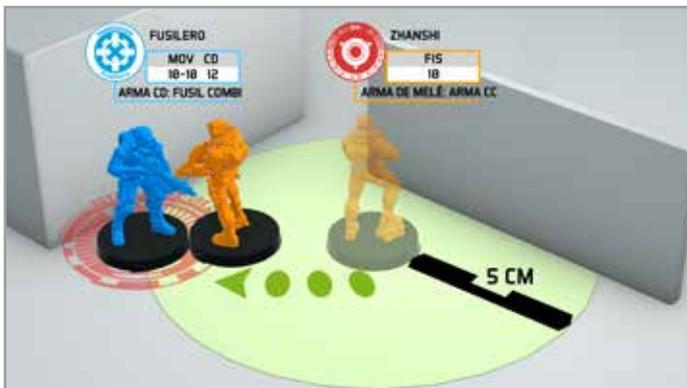
Se realiza la Tirada Enfrentada.

El Zhanshi gana la Tirada Enfrentada esquivando los disparos del Fusilero. Ahora si el Jugador lo desea puede mover al Zhanshi hasta 5 cm en cualquier dirección.

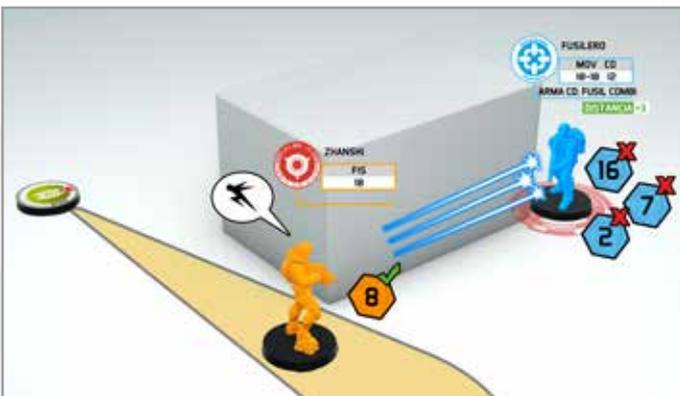


► Paso 3:

Durante el paso 5.1 de la Secuencia de Gasto de una Orden, el Zhanshi comprueba hasta dónde puede llegar con su movimiento de 5 cm. Al verificar que el Fusilero está dentro de esta distancia, decide mover y terminar en estado Trabado con el Fusilero.



EJEMPLO ESQUIVAR Y ARMA POSICIONABLE



En su Turno Activo el Fusilero declara Mover como primera Habilidad de la Orden.

El Zhanshi presumiblemente se encuentra en la Zona de Activación de una Mina. Si declara alguna ORA, la Mina detonará. Como la alternativa a no declarar ORA es conceder 3 disparos no enfrentados al Fusilero, el Zhanshi declara Esquivar como ORA.

El Fusilero declara Ataque CD como segunda Habilidad de la Orden.

Declarar la ORA Esquivar permite al Zhanshi enfrentar su Tirada contra los 3 disparos del Fusilero y a su vez tratar de evitar que la Mina le impacte.

El Valor de Éxito del Zhanshi será 10
► FIS = 10

El Valor de Éxito del Fusilero será 15
► CD = 12
► +3 por Distancia

Conclusión:

El Zhanshi logra evitar los disparos del Fusilero al ganar la Tirada Enfrentada con su 8.

Pero la Mina impacta en el Zhanshi, dado que la Mina es un Arma Posicionable, ésta aplica un MOD de -3 a Esquivar. Además, el Zhanshi carece de LDT con la Mina, por lo que aplicará un MOD de -3 adicional por Esquivar un Arma de Plantilla sin LDT (FIS -6 en total). Por tanto, el Zhanshi solo evitaría la Mina si el resultado en su dado fuera 4 o menos. Al no Esquivar el impacto de la Mina, el Zhanshi tampoco podrá moverse hasta 5 cm, a pesar de haber tenido éxito contra los Ataques del Fusilero.

INACCIÓN

Habilidad Común básica que permite a las Tropas no realizar ningún tipo de acción.

INACCIÓN

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

Sin Tirada.

EFECTOS

- Cuando se declara esta Habilidad, la Tropa no ejecuta ninguna acción, pero su uso igualmente activa dicha Tropa, por lo que el adversario puede declarar sus ORA con normalidad.
- Cada vez que una Tropa no realice ninguna acción durante alguna de las dos Habilidades Cortas que forman una Orden en Turno Activo, se considerará que realiza una Inacción.
- Del mismo modo, si la Tropa declara una Habilidad **no permitida** por las reglas se considerará que declara una Inacción. En este caso:
 - La Munición de armas y piezas de Equipo con la Etiqueta Desechable se consume de modo normal.
 - En caso de que la Tropa se encuentre en forma de Marcador, éste se revela, siendo reemplazado por la Miniatura.

MOVER

Habilidad común que permite desplazar tus Tropas por la mesa de juego. Consulta las reglas completas en el Módulo de Movimiento de Infinity CodeOne en la pág. 35.

RESET

Esta Habilidad Común permite evitar ataques cibernéticos o de señales mediante el reinicio rápido de todos los sistemas.

RESET

HABILIDAD CORTA / ORA

Sin LDT.

REQUISITOS

Para poder efectuar un Reset se debe cumplir una de las siguientes condiciones:

- ▶ La Tropa es la Tropa Activa.
- ▶ En Turno Reactivo dispone de una ORA válida, o es objetivo de un Programa de Hackeo u otro Ataque de Comunicaciones.

EFFECTOS

- ▶ Permite realizar una Tirada Enfrentada para evitar todos los Programas de Hackeo y Ataques de Comunicaciones enemigos que se produzcan en una Orden u ORA, sin importar el valor de la Ráfaga (R).
- ▶ La Tropa que declara Reset realizará una Tirada Enfrentada de VOL.
- ▶ Si la Tropa no realiza una Tirada Enfrentada (por no ser objetivo de un Programa de Hackeo u otro Ataque de Comunicaciones, por ejemplo) realizará una Tirada Normal de VOL.
- ▶ Reset no permite evitar otro tipo Ataques, para ello se debe declarar la Habilidad Esquivar (Ver Esquivar pág. 66).
- ▶ Una tirada exitosa de Reset, ya sea una Tirada Normal o Enfrentada, permite a la Tropa cancelar el estado Marcado y el estado Inmovilizado-B, aplicando cualquier MOD específico de dichos estado.

RECUERDA:

Reset sólo permite realizar Tiradas Enfrentadas contra Ataques de Comunicaciones o Ataques de Hackeo.

SALTAR

Habilidad común que permite desplazar tus Tropas por la mesa de juego mediante saltos. Consulta las reglas completas en el Módulo de Movimiento de Infinity CodeOne en la pág. 35.

SITUAR POSICIONABLE

Habilidad común que permite colocar o situar piezas de Equipo y Armas Posicionables en la mesa de juego.

SITUAR POSICIONABLE

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque.

REQUISITOS

- ▶ Disponer de un arma o Equipo con la propiedad o etiqueta Posicionable.
- ▶ En Turno Reactivo se requiere de LDT con la Tropa activa.

EFFECTOS

- ▶ Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, la Tropa sitúa un Token que represente el arma o pieza de Equipo en la mesa de juego.
- ▶ En **Turno Activo**, la Tropa podrá situar dicho Token en contacto con su Silueta o en cualquier punto de su Movimiento, de haber declarado alguno. En **Turno Reactivo**, situará el Token en contacto con su Silueta. La superficie sobre la que se sitúa el Token debe ser de un tamaño igual o superior al propio Token. Esta superficie no puede ser vertical.
- ▶ El Jugador situará el Token que represente el arma o pieza de Equipo en la **Conclusión** de la Orden en la que declaró esta Habilidad.
- ▶ Una vez situado el Token sobre la mesa, el arma o pieza de Equipo se considerará activado pudiendo utilizarse en las Órdenes/ORAs subsiguientes.
- ▶ Un arma o pieza de Equipo que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, hasta que sea destruido o hasta que detone, en el caso de armas Posicionables.
- ▶ Al situar un arma o pieza de Equipo Posicionable deben respetarse las reglas de Despliegue y, en caso de jugar un escenario, las restricciones al Despliegue que este pueda imponer.

RECUERDA:

Las armas y piezas de Equipo Posicionables poseen un perfil con Atributos propios, y pueden ser designados como objetivo en juego.

TREPAR

Habilidad común que permite desplazar tus Tropas por la mesa de juego sobre superficies verticales. Consulta las reglas completas en el Módulo de Movimiento de Infinity CodeOne en la pág. 35.

HABILIDADES ESPECIALES EN INFINITY CODEONE

Este tipo de Habilidades no las pueden realizar todas las Tropas, sólo aquellas que lo especifiquen en su Perfil de Unidad. Las Tropas que pertenecen a esta Unidad han recibido un entrenamiento especial o poseen piezas de Equipo o habilidades naturales que les permiten realizarlas.

LEYENDA DE LAS TABLAS DE CC

Algunas Habilidades Especiales de CC otorgan una serie de MOD y ventajas a su poseedor que se reflejan en la tabla que constan de los siguientes elementos:

ARTES MARCIALES

NIVEL	MOD ATAQUE	MOD ENEMIGO	MOD DAÑO	MOD RÁFAGA
-------	------------	-------------	----------	------------

- **MOD de Ataque:** Un MOD que se aplica al Atributo de CC del poseedor de dicha Habilidad Especial al realizar un Ataque CC.
- **MOD al Adversario:** Un MOD que se aplica al Atributo de la Tropa enemiga cuando se realiza una Tirada Enfrentada.
- **MOD de Daño:** Un MOD que se aplica al Atributo de FIS del poseedor de dicha Habilidad Especial para determinar el Daño al realizar un Ataque CC exitoso.
- **MOD de Ráfaga:** Un MOD que se aplica al valor de R del Arma CC cuando el poseedor de dicha Habilidad Especial efectúa un Ataque CC.

IMPORTANTE:

Las Habilidades Especiales de CC pueden combinarse entre sí.

Los MOD de una Habilidad Especial de CC pueden aplicarse tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo.

ARTES MARCIALES

Gracias a un entrenamiento riguroso, las unidades que poseen esta Habilidad Especial tienen una capacidad superior en el combate cuerpo a cuerpo (CC) al resto de las Tropas.

ARTES MARCIALES

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional.

REQUISITOS

- Tanto en Turno Activo como Reactivo, para poder emplear esta Habilidad Especial su poseedor debe encontrarse o alcanzar el contacto con la Silueta del objetivo y declarar un Ataque CC.

EFFECTOS

- Los Niveles y MOD por Artes Marciales están reflejados en la Tabla de Artes Marciales.
- El Perfil de Unidad indicará el nivel de Artes Marciales del que dispone la Tropa y únicamente podrá emplear el Nivel indicado en su perfil.

ARTES MARCIALES

NIVEL	MOD ATAQUE	MOD ENEMIGO	MOD DAÑO	MOD RÁFAGA
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

EJEMPLO 1. ARTES MARCIALES N3 VS ARTES MARCIALES N1



En su Turno Activo, un Calibán con Artes Marciales N3 declara un Ataque CC contra un Guerrero Hsien, Tropa con Artes Marciales N1. Aplicando los valores correspondientes a cada nivel calculamos los MOD:

Tropa Activa:

El Calibán debe aplicar los siguientes MOD:

- +3 por Artes Marciales N3.
- +2 al Daño del Ataque por Artes Marciales N3.
- -3 por Artes Marciales N1 del Hsien.

Calculamos el Valor de Éxito del Calibán:

- VE = 23 (23 + 3 - 3)
- Daño del Ataque = 15 (13 + 2).

Tropa Reactiva:

El Hsien debe aplicar los siguientes MOD:

- +1 al Daño del Ataque por Artes Marciales N1.
- -3 por Artes Marciales N3 del Calibán.

Calculamos el Valor de Éxito del Hsien:

- VE = 18 (21-3)
- Daño del Ataque = 15 (14 + 1).

EJEMPLO 2. ARTES MARCIALES N4 VS MÉDICO + PERIFÉRICO (SERVIDOR)



En su Turno Activo, Cuervo Goldstein con Artes Marciales N4 declara Ataque CC contra un Médico Yishēng y su Periférico [Servidor].

El Jugador Reactivo declara Ataque CC seleccionando al Médico. Éste obtendrá +1R al CC por encontrarse su Periférico en el combate.

Ambos Jugadores aplican los diferentes tipos de MOD:

► Cuervo Goldstein:

- +3 por Artes Marciales N4.
- +3 al Daño del Ataque por Artes Marciales N4.

► Calculamos el Valor de Éxito de Cuervo Goldstein:

- VE = 26 (23 + 3).
- Daño del Ataque = 16 (13 + 3).

► Yishēng:

- -3 por Artes Marciales N4 de Cuervo Goldstein.
- +1R por combate contra varios enemigos.

► Calculamos el Valor de Éxito del Yishēng:

- VE = 12 (15 - 3).
- Daño del Ataque = 10



Se realizará una Tirada Enfrentada de CC de 1 dado del Cuervo Goldstein contra 2 dados en ORA del Yishēng.

Aunque parezca que Cuervo Goldstein está en desventaja, si analizamos los resultados posibles que puede tener la Tirada Enfrentada observamos lo siguiente:

A menos que el Yishēng obtenga un Crítico, Cuervo Goldstein ganará la Tirada Enfrentada sacando un valor en el dado de 6 o más. A su vez, cualquier resultado de 14 o más que Cuervo Goldstein obtenga en su dado será un Crítico.

El Yishēng ha visto como su CC se ve mermado de 15 a 12. A pesar de lanzar 2 dados tiene complicado ganar la Tirada Enfrentada.

ATAQUE SORPRESA

El poseedor de esta Habilidad Especial es capaz de sorprender a su adversario al declarar ataques difíciles de evitar.

ATAQUE SORPRESA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio.

REQUISITOS

- ▶ Para poder activar esta Habilidad Especial la Tropa debe encontrarse en **forma de Marcador** (Camuflado, por ejemplo) al inicio de la Orden en la que es activada.
- ▶ La Tropa debe declarar un Ataque CC, CD, de Comunicaciones o un Programa de Hackeo.
- ▶ El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse en su Turno Activo.

EFFECTOS

- ▶ Este Ataque impone un MOD negativo adicional que se indica entre paréntesis en el Perfil de Unidad –Ataque Sorpresa [-3], Ataque Sorpresa [-6] ...- pero **únicamente** a aquellos enemigos que sean **objetivo del Ataque**. Este Modificador se aplica a la Tirada de cualquier Habilidad que los objetivos realicen como ORA.
- ▶ Esta habilidad no podrá volver a utilizarse hasta que la Tropa vuelva a forma de Marcador.

CAMUFLAJE

Esta Habilidad Especial señala la capacidad de la Tropa para mimetizarse con el entorno y moverse con el mayor sigilo.

CAMUFLAJE

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFFECTOS

- ▶ Durante la Fase de Despliegue, permite desplegar en estado Camuflado.
- ▶ En juego, permite entrar en estado Camuflado.

RECUERDA:

Camuflaje permite a la Tropa adoptar forma de Marcador, por tanto, cumple el principal Requisito de Ataque Sorpresa.

ESTADO CAMUFLADO

CAMUFLADO

Marcador.

ACTIVACIÓN

- ▶ Automático en la Fase de Despliegue.
- ▶ Durante el Turno Activo, una Tropa puede volver a estado Camuflado consumiendo 1 Orden Completa fuera de LDT de Tropas y Marcadores enemigos.



EFFECTOS

- ▶ En estado Camuflado, el Jugador **no** sitúa la Miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflado (CAMO).
- ▶ El Marcador de Camuflado puede disponer de la Habilidad Mimetismo. De tal manera, los Marcadores de Camuflado (CAMO) indicarán el MOD que aplica Mimetismo, si lo tuvieran.
- ▶ No se puede entrar en contacto de Silueta con un Marcador de Camuflado enemigo (CAMO).
- ▶ No se pueden declarar Ataques contra un Marcador de Camuflado (CAMO), es necesario Descubrir a ese Marcador primero, salvo que una regla o Habilidad indique lo contrario.
- ▶ Para revelar a un Marcador de Camuflado (CAMO) se debe superar una Tirada de Descubrir aplicando los MOD de esta Habilidad, además del MOD que indique la Habilidad Mimetismo asociada, si es que la posee.
- ▶ Si la Tirada de Descubrir tiene éxito, se sustituye el Marcador de Camuflado (CAMO) por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su Jugador.
- ▶ Si una Tropa falla la Tirada de VOL al tratar de *Descubrir* a un Marcador de Camuflado (CAMO), **no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente Turno de Jugador**. Una Tropa revelada que haya vuelto a entrar en estado Camuflado en ese mismo *Turno de Jugador* no cuenta como el mismo Marcador.
- ▶ Un Marcador de Camuflado (CAMO) dispone de una LDT de 360°.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) de una Tropa en estado Camuflado posee el mismo valor de **Silueta (S)** que la Tropa a la que representa. No obstante, un arma o una pieza de Equipo en estado Camuflado dispone de un valor de Silueta (S) de 2.
- ▶ Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- ▶ Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Camuflado (CAMO) son: Descubrir, Esquivar o Reset.
- ▶ Cuando se activa una Tropa en estado Camuflado, cada Tropa Reactiva, si lo desea, puede retrasar la declaración de su ORA hasta que el Jugador Activo haya declarado la segunda mitad de la Orden. En este caso:
 - ▶ Si la Tropa en estado Camuflado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden (por declarar Ataque CD, por alcanzar el contacto de Silueta con un enemigo, etc.) las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pueden declararla ahora.
 - ▶ En el caso de que la Tropa en estado Camuflado no se revele, las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pierden su derecho a declarar ORA.



CANCELACIÓN

El estado Camuflado se cancela siempre que:

- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) **declare** un Ataque o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) declare una **Orden Completa** de cualquier tipo.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) sea **Descubierto**.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) reciba un Ataque exitoso.
- ▶ Al cancelar el estado Camuflado debe **sustituirse el Marcador de Camuflado** (CAMO) por la miniatura, encarada hacia donde prefiera su Jugador.
- ▶ Al sustituir el Marcador por la Miniatura, el Jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

IMPORTANTE:

La cancelación del Estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele al camuflado se realice al final de la Orden.

RECUERDA:

ORA ante un Marcador:

Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Camuflado (CAMO) son **Descubrir, Esquivar o Reset**.

Ante un Marcador, el enemigo puede **retrasar** la declaración de su ORA hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.

Si decide retrasar su ORA, únicamente podrá declararla si el Marcador de Camuflado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que la segunda Habilidad Corta de la Orden no revele al Marcador, la Tropa pierde el derecho a declarar su ORA.

EJEMPLO: CAMUFLADO Y ATAQUE SORPRESA

▶ Paso 1:

Un Calibán Camuflado declara Mover como primera Habilidad hasta una cobertura.



▶ Paso 2:

El Fusilero decide retrasar la declaración de su ORA ante el Marcador.



▶ Paso 3:

El Calibán declara Ataque CD como segunda Habilidad de la Orden. Indica que usará su Escopeta de Abordaje, en Modo Ráfaga, para disparar al Fusilero desde la Cobertura, que es el punto más cercano.



► Paso 4:

El Fusilero declara Ataque CD con su Fusil Combi antes de que el Calibán llegue a la Cobertura.



Recuerda que la cancelación del Estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden.

Resolución:

Al declarar Ataque Sorpresa como segunda Habilidad de la Orden, se considera que el Calibán se ha revelado durante toda la Orden, lo que incluye su Movimiento hasta la cobertura.

Se mide la distancia a los puntos dónde se declararon las ORA y se calculan los MOD de la Tirada Enfrentada.

DESPLIEGUE AVANZADO

DESPLIEGUE AVANZADO

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Despliegue Superior, Opcional.

EFFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial puede ser desplegado más allá del límite de su Zona de Despliegue. La cantidad de centímetros que podrá avanzar la Tropa en su despliegue se indicará entre paréntesis en el Perfil de Unidad.

RECUERDA:

No se puede desplegar en contacto de Silueta con Miniaturas, Marcadores ni Tokens enemigos o Neutrales, ni tampoco con un objetivo de un escenario.

HACKER

El término Hacker indica que su poseedor es el especialista en infoguerra de la unidad. Puedes consultar en el Módulo de Combate en la pág. 42 todo lo relacionado con el hackeo en Infinity CodeOne.

INFILTRAR

La Tropa que dispone de esta Habilidad Especial puede desplegar fuera de los límites de su Zona de Despliegue gracias a su entrenamiento en técnicas de infiltración.

INFILTRACIÓN

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Despliegue Superior, Opcional.

EFFECTOS

- Durante la Fase de Despliegue, la Tropa puede ser desplegada en cualquier punto de la mitad de la mesa que corresponde a su Jugador.

RECUERDA

No se puede desplegar en contacto de Silueta con Miniaturas, Marcadores ni Tokens enemigos o Neutrales, ni tampoco con un objetivo de un escenario.

INGENIERO

La Tropa con esta Habilidad Especial tiene los medios y conocimientos técnicos precisos para realizar reparaciones de campaña en Piezas de Equipo averiadas o dañadas.

INGENIERO

HABILIDAD CORTA

Opcional.

REQUISITOS

- La Tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto de Silueta con su objetivo.

EFFECTOS

- Ingeniero permite, superando una Tirada Normal de VOL, recuperar 1 punto de Estructura (EST).
- Esta Habilidad Especial se puede declarar tantas veces como sea necesario para recuperar todos los puntos de EST que su objetivo haya perdido.
- Si el ingeniero falla la Tirada Normal de VOL, el objetivo **pierde 1 punto de EST** en vez de recuperarlo, entrando en estado Inconsciente o Muerto si es aplicable.
- Alternativamente, al superar una única Tirada Normal de VOL, una Tropa con Ingeniero puede anular todos aquellos estados de su objetivo que sean cancelables por esta Habilidad Especial (Inconsciente, Inmovilizado A y B, Marcado...), retirando los correspondientes Tokens de Estado.

- ▶ Fallar la Tirada Normal de VOL al tratar de cancelar otro estado, que no sea Inconsciente, no tiene consecuencias negativas, y se puede volver a intentar consumiendo una nueva Orden.

MÉDICO

La Tropa con esta Habilidad Especial tiene los medios y conocimientos técnicos precisos para curar, en pleno campo de batalla, a sus camaradas inconscientes y así salvarles la vida.

MÉDICO

HABILIDAD CORTA

Opcional.

REQUISITOS

- ▶ La Tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto de Silueta con su objetivo.
- ▶ El objetivo debe poseer el Atributo Heridas y encontrarse en estado Inconsciente.

EFFECTOS

- ▶ Médico permite, superando una Tirada Normal de **VOL**, que su objetivo cancele el estado Inconsciente, recuperando 1 único punto de su Atributo Heridas, salvo que una regla o Habilidad especifique lo contrario. Si falla la Tirada de **VOL** el objetivo pasa a estado Muerto automáticamente, y se debe retirar de la mesa de juego.
- ▶ Las Tropas pueden ser recuperadas del estado Inconsciente todas las veces que sea necesario, siempre que el Médico supere la Tirada de **VOL**.

MIMETISMO

Esta Habilidad Especial señala la capacidad de la Tropa para mimetizarse con el entorno y moverse con el mayor sigilo, dificultando su adquisición como objetivo en combate.

MIMETISMO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio, Retroalimentación.

EFFECTOS

- ▶ Cualquier enemigo que declare un **Ataque CD o Descubrir** contra el poseedor de esta Habilidad deberá aplicar a su Atributo un MOD negativo indicado entre paréntesis en el Perfil de Unidad: Mimetismo [-3], Mimetismo [-6]...
- ▶ El Modificador por Mimetismo **no** se aplica en Ataques CC.

NO HACKEABLE

Las Tropas que disponen de sistemas tecnológicos rudimentarios imposibilitan que los Hackers puedan acceder a ellos y manipularlos.

NO HACKEABLE

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria.

EFFECTOS

- ▶ El poseedor de esta Habilidad Especial no puede sufrir Ataques de Comunicaciones cuyos Requisitos exijan que el objetivo sea el Tipo de Unidad (TAG, IP, REM...) al que éste pertenece.
- ▶ Esta Habilidad Especial se mantiene activa incluso en estado Nulo.

OPERATIVO ESPECIALISTA

El poseedor de esta Habilidad Especial puede cumplir los objetivos en misiones o escenarios, aunque carezca de un rol específico en la fuerza de combate.

OPERATIVO ESPECIALISTA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional.

EFFECTOS

- ▶ Jugando una misión o escenario, el poseedor de esta Habilidad Especial se considera una Tropa Especialista y podrá emplear las reglas especiales que dicha misión o escenario determine para este tipo de Tropas.
- ▶ El poseedor de esta Habilidad Especial será considerado como una Tropa Especialista, aunque no cumpla con ninguna de las características que definen a ese tipo de Tropa (que no sea Ingeniero, Médico, Hacker...) dentro de los parámetros del escenario.



PARACAIDISTA

El poseedor de esta Habilidad Especial ha sido entrenado para efectuar despliegues en paracaídas, o en rappel desde vehículos aéreos, momentos antes del combate, moviéndose fuera del campo de batalla para llegar a él en el momento más oportuno.

PARACAIDISTA

ORDEN COMPLETA

Despliegue Aerotransportando (DA), Información Privada, Opcional.

EFFECTOS

- ▶ Esta Tropa no está obligada a desplegar durante la Fase de Despliegue, permaneciendo fuera de la mesa hasta que su Jugador decida desplegarla durante su Turno Activo.
- ▶ Mientras permanezca fuera de la mesa de juego, la Tropa no aportará su Orden a la Reserva de Órdenes durante la Fase Táctica. Sin embargo, empleando su propia Orden, podrá entrar en la mesa mediante el uso de esta Habilidad Especial cuando el Jugador lo decida.
- ▶ Al emplear esta Habilidad Especial el Jugador **no** puede situar la Tropa en estado Cuerpo a Tierra, ni en contacto de Silueta con una Miniatura, Marcador o Token enemigo o Neutral, ni tampoco en contacto de Silueta con un objetivo de un escenario, ni con un Elemento de Escenografía para obtener Cobertura.
- ▶ El Jugador podrá desplegar la Tropa en cualquier superficie de la mesa de juego, siempre y cuando la superficie sobre la que vaya a colocarse tenga un tamaño igual o superior al de su peana, y esté **en contacto con el borde de la mesa**.
- ▶ No se permite desplegar en el interior de la Zona de Despliegue enemiga.
- ▶ Una vez el Jugador Activo ha situado a esta Tropa en su punto de entrada, el Jugador Reactivo puede declarar todas sus ORA.

PERIFÉRICO

Los elementos de juego que poseen esta Habilidad Especial son Miniaturas o Tokens que representan Piezas de Equipo o Armas dotadas de cierta autonomía propia debido a una IA de control o están operadas mediante telepresencia.

PERIFÉRICO (SERVIDOR)

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria.

EFFECTOS

- ▶ Los Periféricos se despliegan en la mesa de juego a la vez que su Controlador.
- ▶ Los Periféricos se activan siempre con la **misma Orden** con la que se activa su Controlador, ejecutando las mismas Habilidades Cortas de la Orden u Orden Completa, aunque no es preciso que posean el mismo objetivo.
- ▶ Si alguno de los elementos de juego (Controlador o Periférico) no puede ejecutar alguna parte de la Orden o la Orden completa declarada por el Controlador y los Periféricos, entonces se considera que declara una **Inacción**, mientras que la otra podrá actuar con normalidad.

- ▶ Las ORA deben seleccionar como objetivo a **una** de las Tropas activadas por la Orden.
- ▶ En Turno Reactivo, tanto el Controlador como los Periféricos obtienen cada uno su propia ORA. No obstante, salvo que una regla específica diga lo contrario, la ORA que declaren ha de ser la misma tanto para el Controlador como para los Periféricos.
- ▶ En **Combate CC** deben aplicar las reglas descritas en el apartado Combate CC contra varios enemigos [ver pág. 51].
- ▶ Si el Controlador cae en estado Nulo, entonces, el Periférico pasará a estado **Desconectado** al final de la Orden en la que haya ocurrido.
- ▶ Los Periféricos con coste en puntos en su Perfil de Unidad contarán para el cálculo de Puntos de Victoria, de control de Zonas de Operaciones... El coste total de la unidad incluye a los Periféricos, por tanto, se deberá descontar el valor de los Periféricos para conocer los puntos desglosados de las unidades.
- ▶ Sólo las Tropas que poseen la Habilidad Especial Médico o Ingeniero pueden alinear Periféricos (Servidor).
- ▶ No hay límite de distancia operativa entre la Tropa con Periférico (Servidor) y su Controlador.
- ▶ El Controlador puede disponer como máximo de dos Periféricos (Servidor) bajo su control. En este caso, sólo los podrá activar de uno en uno, aplicando las consideraciones anteriores. Mientras tanto, el otro Periférico (Servidor) permanecerá inactivo.
- ▶ Periférico (Servidor) y Médico/ Ingeniero:
 - ▶ Esta Habilidad Especial permite al Controlador, si es un Médico/ Ingeniero, declarar su Habilidad aunque no se encuentre en contacto de Silueta con el objetivo.
 - ▶ Si un Periférico se halla en contacto de Silueta con una Tropa aliada, su Controlador puede emplear su Habilidad Médico/ Ingeniero sobre dicho objetivo.
 - ▶ En cualquier caso, al emplear la Habilidad Médico/ Ingeniero será siempre el Médico/ Ingeniero el que realice la Tirada, aunque la Tropa en contacto de Silueta con el objetivo sea el Periférico (Servidor).
 - ▶ No es posible en una misma Orden emplear la Habilidad Médico/ Ingeniero sobre más de un único objetivo.

IMPORTANTE:

Los Periféricos deben alinearse siempre asociados a un Controlador.

Tanto el Controlador como los Periféricos deben respetar siempre el límite marcado por su Disponibilidad (DISP) en el Ejército seleccionado.



Normalmente, para que el Periférico pueda desplazarse hasta alcanzar su objetivo, el Médico / Ingeniero permanece inmóvil en un lugar seguro del campo de batalla. Mientras, es la Tropa Periférica quien ejecuta la Orden, moviéndose hasta entrar en contacto con el objetivo.

Consejo de Sibylla

PROTHEION

Algunas Tropas poseen la capacidad de aumentar su atributo de Heridas a costa de causar Daño a sus enemigos en combate Cuerpo a Cuerpo.

PROTHEION

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional.

REQUISITOS

- ▶ Tanto en Turno Activo como Reactivo, el poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar contacto de Silueta y declarar un Ataque CC.
- ▶ El objetivo debe poseer el Atributo Heridas.

EFFECTOS

- ▶ Por cada Herida causada al objetivo del Ataque CC, el poseedor de Protheion recuperará 1 punto del valor de su Atributo Heridas. En caso de no haber perdido ningún punto del valor de Heridas, el poseedor de Protheion incrementará en 1 el valor de su Atributo Heridas.
- ▶ El máximo del Atributo Heridas que se puede incrementar es **dos**.
- ▶ El Jugador deberá colocar el Token de Estado Power-Up o Power-Up 2 para indicar el nivel actual del Atributo Heridas de la Tropa.

EJEMPLO 1

Un Calibán entra en Combate CC contra un Fusilero, que declara Ataque CC como ORA. El combate lo gana el Calibán y el Fusilero falla la Tirada de Salvación, pasando a estado Inconsciente. Por su parte, al concluir la Orden, el Calibán coloca un Token de Power Up1 a su lado para indicar que el valor de su Atributo Heridas es ahora 2.

En la Orden siguiente, el Calibán declara Ataque CC contra el Fusilero que se encuentra en estado Inconsciente, ejecutando un **Coup de Grâce**. El objetivo pasa automáticamente de estado Inconsciente a estado Muerto, sin que pueda ya realizar una Tirada de Salvación. Al finalizar la Orden, el Calibán sitúa a su lado el Token de Power Up 2, señalando que el valor de su Atributo de Heridas es ahora 3.

EJEMPLO 2

UNIDAD OMEGA	CC	BLI	PB	H
	15	4	3	2

Agente Cadmus-Naish SHESKIIN	CC	BLI	PB	H
	24	1	3	2

Sheskiin, que ha perdido un punto de su Atributo Heridas en un enfrentamiento previo, ataca en CC con su Arma CC DA a un Omega, que todavía posee un valor de su Atributo de Heridas de 2. Sheskiin gana la tirada, obligando a efectuar 2 Tiradas de Salvación al Omega debido a su Arma CC DA. El Omega falla ambas Tiradas de Salvación, pierde dos puntos de su Atributo Heridas y pasa a estado Inconsciente. En este momento, y gracias a su Habilidad Especial Protheion, Sheskiin recupera el punto de Heridas perdido previamente y obtiene uno extra, colocando a su lado un Token de Power-Up 1. Si en una Orden posterior efectuase un **Coup de Grâce** sobre el Omega, ganaría otra Herida extra, colocando el Token Power-Up 2 a su lado. En este momento Sheskiin poseería un Atributo Heridas con un valor total de 4 y el Omega sería retirado de la mesa de juego.

REACCIÓN TOTAL

Esta Habilidad Especial señala que su portador posee una capacidad de reacción ofensiva en ORA superior a lo normal.

REACCIÓN TOTAL

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional.

EFFECTOS

- ▶ Reacción Total permite al realizar una ORA de Ataque CD disparar la Ráfaga [R] completa del arma.
- ▶ El Jugador Reactivo deberá escoger un **único objetivo** de todas aquellas Tropas enemigas que hayan sido activadas por la Orden.

REGENERACIÓN

Esta Habilidad Especial señala la capacidad de la Tropa para autorrecuperarse del daño recibido, recuperando puntos del Atributo de Heridas/ EST.

REGENERACIÓN

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Fase de Estados, Opcional.

ACTIVACIÓN

- ▶ Automático en la Fase de Estados, si el Jugador decide emplear esta Habilidad Especial.

EFFECTOS

Durante la Fase de Estados, permite a su poseedor realizar una Tirada Normal de **FIS**:

- ▶ Si supera la Tirada, la Tropa recuperará 1 punto de su Atributo Heridas/ EST.
- ▶ Si falla la Tirada, la Tropa perderá 1 punto adicional de su Atributo Heridas/ EST.
- ▶ Esta Habilidad Especial permanece activa incluso mientras su usuario se encuentra en estado Nulo.

NOTA:

A modo recordatorio, si la Tropa pierde un punto de su Atributo Heridas/ EST, el Jugador deberá situar un Token de Regeneración al lado de la Miniatura, para realizar la comprobación durante la siguiente Fase de Estados.

REMDRIVER

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor aportar MOD a un Remoto de su Lista de Ejército.

REMDRIVER

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional.

EFECTOS

- ▶ Al desplegar al poseedor de esta Habilidad Especial, el Jugador situará un Token de REMDRIVER al lado de un Remoto ya desplegado en la mesa de juego.
- ▶ Un Remoto con un Token de REMDRIVER se beneficiará de los MOD que aparecen entre paréntesis en el Perfil de Unidad del poseedor de esta Habilidad Especial.
- ▶ El Jugador retirará el Token de REMDRIVER al finalizar aquella Orden en la que el poseedor de esta Habilidad Especial entre en un estado Nulo.
- ▶ Un Remoto no puede disponer de más de **un** Token de REMDRIVER.

SALTO DE COMBATE

Las unidades de Infantería Aerotransportada cuentan con vehículos y equipos especiales de salto que les permiten descender a toda velocidad sobre el campo de batalla.

SALTO DE COMBATE

ORDEN COMPLETA

Despliegue Aerotransportando (DA), Información Privada, Opcional.

EFECTOS

- ▶ Esta Tropa no está obligada a desplegar durante la Fase de Despliegue, permaneciendo fuera de la mesa hasta que su Jugador decida desplegarla durante su Turno Activo.
- ▶ Mientras permanezca fuera de la mesa de juego, la Tropa no aportará su Orden a la Reserva de Órdenes durante la Fase Táctica. Sin embargo, empleando su propia Orden, podrá entrar en la mesa mediante el uso de esta Habilidad Especial cuando el Jugador lo decida.
- ▶ Al emplear esta Habilidad Especial el Jugador **no** puede situar la Tropa en estado Cuerpo a Tierra, ni en contacto de Silueta con una Miniatura, Marcador o Token enemigo o neutral, ni tampoco en contacto de Silueta con un objetivo de un escenario ni con un Elemento de Escenografía para obtener Cobertura.
- ▶ El Jugador podrá desplegar la Tropa en cualquier superficie de la mesa de juego, siempre y cuando la superficie sobre la que vaya a colocarse tenga un tamaño igual o superior al de su peana.

- ▶ No se permite desplegar en el interior de edificios o piezas de escenografía cerradas, aunque dispongan de un tejado parcial, o puertas o ventanas abiertas como, por ejemplo, una Sala Objetivo.
- ▶ Una vez situada la Tropa en su punto de aterrizaje, el Jugador realiza una **Tirada de FIS**, si se supera la Tirada, entonces la Tropa aterriza con éxito y permanece allí donde el Jugador la ha situado. En este momento el Jugador reactivo declara todas sus ORA.
- ▶ Si se falla la Tirada de **FIS** la Tropa deberá situarse dentro de la Zona de Despliegue de su Jugador, siempre en contacto con el lateral de la mesa de juego. En este momento el Jugador reactivo declara todas sus ORA.

SANITARIO

El término Sanitario indica que su poseedor es el especialista paramédico de la unidad.

SANITARIO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio.

EFECTOS

- ▶ El Sanitario está equipado con un dispositivo MediKit para recuperar a los compañeros en estado Inconsciente.

SHASVASTII

Habilidad Especial racial propia de las Tropas de origen Shasvastii y que determina un comportamiento especial cuando se encuentran en estado Inconsciente.

SHASVASTII

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

EFECTOS

- ▶ Las Tropas con esta Habilidad Especial disponen de un estado Inconsciente especial denominado **Embrión Shasvastii**.



ESTADO EMBRIÓN SHASVASTII

EMBRIÓN SHASVASTII

Nulo

ACTIVACIÓN

- El poseedor de la Habilidad Especial Shasvastii pasa a estado Inconsciente.

EFFECTOS

En términos de juego, este estado funciona igual que el estado Inconsciente con las siguientes particularidades:

- En lugar de situar un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la Tropa, se sitúa un Token de Estado Embrión Shasvastii (SHASVASTII EMBRYO).
- Las Tropas en este estado se contabilizan al calcular los Puntos de Victoria.



SÚPER-SALTO

Las Tropas que poseen Súper-Salto disponen de equipo especial, han sido entrenadas o diseñadas para realizar saltos de una longitud y altura sorprendentes.

SÚPER-SALTO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Movimiento, Opcional.

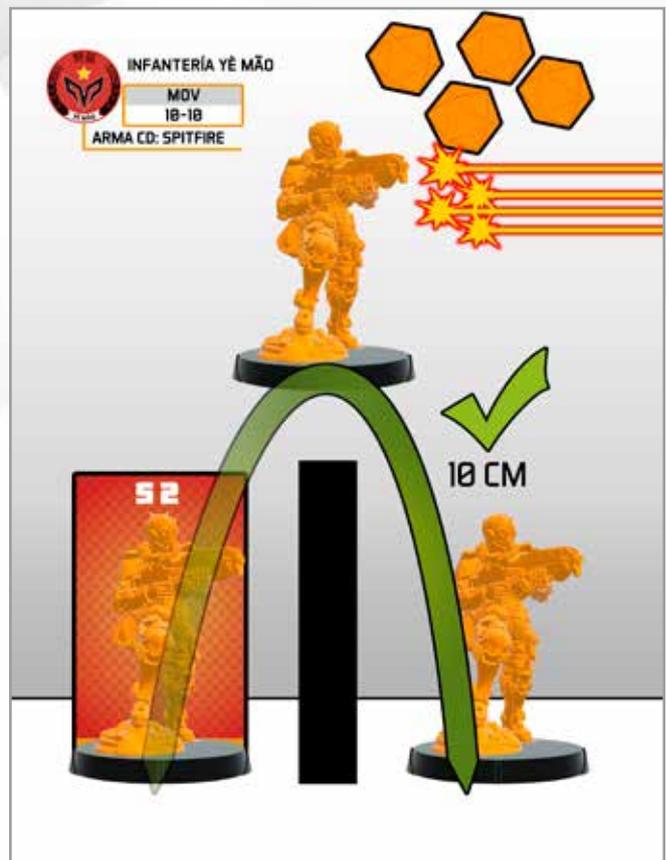
EFFECTOS

- Esta Habilidad Especial convierte la Habilidad de Orden Completa Saltar en una Habilidad Corta de Movimiento.
- Permite a una Tropa mover en un salto vertical, diagonal u horizontal los mismos centímetros que indique el primer valor de su Atributo de MOV si se declara un único Saltar como Habilidad Corta de la Orden, y el segundo valor del Atributo MOV si se declara un segundo Saltar como Habilidad Corta de la Orden.
- La Habilidad Especial Súper-Salto, al transformar Saltar en Habilidad Corta de Movimiento, permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas de Movimiento o Habilidades Cortas mientras está ejecutando un salto (por ejemplo: Saltar + Ataque CD). [Ver Activación de una Tropa pág. 22].
- El poseedor de esta Habilidad Especial puede declarar Saltar como Orden Completa, sumando los dos valores de su Atributo de MOV en un único salto.
- Al declarar Saltar, aquellas Tropas que posean Súper-Salto no se benefician de los MOD de Cobertura Parcial durante su recorrido por el aire.

RECUERDA:

Cuando se declara el uso de Súper-Salto se debe especificar el recorrido completo y exacto que esa Tropa va a realizar para que el Jugador contrario pueda declarar sus ORA. Durante todo su recorrido, una Tropa dispone de una LDT de 360°.

EJEMPLO SÚPER-SALTO:



Durante su Turno Activo, una Tropa con Súper-Salto debe superar un obstáculo. Al tratarse de una altura superior a la de su Plantilla de Silueta, la Tropa debe declarar Saltar para poder sortearlo. Gracias a su Habilidad Especial, la Tropa puede declarar otra Habilidad Corta, como por ejemplo Ataque CD durante el Salto.

TENIENTE

El poseedor de esta Habilidad Especial es el oficial al mando de la fuerza de combate que despliega el Jugador.

TENIENTE

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Información Privada, Obligatoria.

EFFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial dispone de la Orden Especial del Teniente (pág. 21.)

IMPORTANTE:

Es obligatoria la presencia de una Tropa con la Habilidad Especial Teniente en la Lista de Ejército del Jugador.

No puede haber más de una Tropa con esta Habilidad Especial en la Lista de Ejército del Jugador.

TREPAR PLUS

Las Tropas que poseen Trepas Plus están especialmente equipadas o dotadas para la escalada y el movimiento vertical.

TREPAR PLUS

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Movimiento, Opcional.

REQUISITOS

- ▶ Al final de su movimiento, la Tropa debe poder situarse sobre una superficie que tenga un tamaño igual o superior al de su peana.

EFFECTOS

- ▶ Esta Habilidad Especial convierte la Habilidad de Orden Completa Trepas en la Habilidad Corta de Movimiento Mover.
- ▶ Permite a una Tropa mover a lo largo de una superficie vertical como si se tratara de un Movimiento normal sobre una superficie horizontal.
- ▶ La Habilidad Especial Trepas Plus, al transformar Trepas en la Habilidad Corta de Movimiento Mover, permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas de Movimiento o Habilidades Cortas (por ejemplo: Mover + Ataque CD) mientras se está desplazando por una superficie vertical, o si se encuentra colgado de alguna altura. (Ver Activación de una Tropa pág. 22).
- ▶ Al igual que con la Habilidad Trepas, las Tropas que posean Trepas Plus **no** se benefician de los MOD de Cobertura Parcial mientras se encuentren en una superficie vertical.

- ▶ A efectos de visualización, mientras hace uso de esta Habilidad, la Tropa se encontrará con al menos la mitad de la base de su peana en contacto con la superficie vertical, tal y como indican los Requisitos de las Habilidades Mover y Trepas.
- ▶ Durante el Turno Reactivo, Trepas Plus permite a su poseedor reaccionar en ORA, si procede, cuando se encuentre en una superficie vertical.

IMPORTANTE:

Las Tropas no pueden ser desplegadas en una superficie vertical ni durante la **Fase de Despliegue**, ni durante el juego.

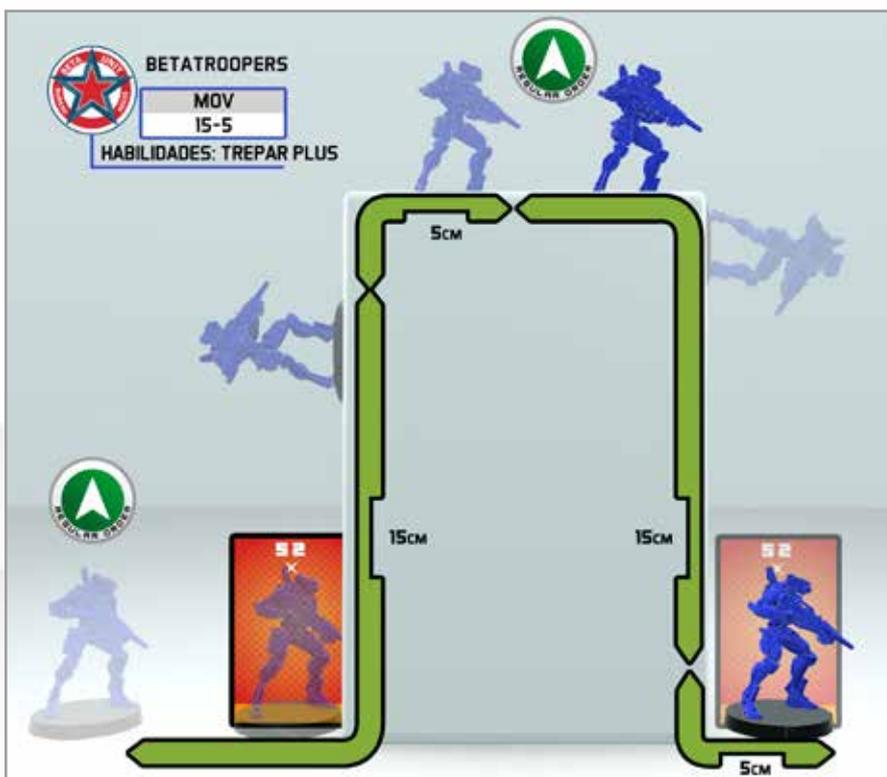
RECUERDA:

Cuando se declara el uso de Trepas Plus se debe especificar el recorrido completo y exacto que esa Tropa va a realizar para que el Jugador contrario pueda declarar sus ORA.

Una Tropa dispone de una LDT de 360° durante todo su recorrido.



EJEMPLO TREPAS PLUS



Con el consumo de una Orden, la Tropa declara como primera Habilidad Mover; gracias a Trepas Plus al recorrer los cinco primeros centímetros y llegar al obstáculo, puede continuar su movimiento de manera normal por la superficie vertical como si se tratase de una superficie horizontal.

Del mismo modo, con la segunda mitad de su Orden, puede decidir seguir moviendo o declarar cualquier otra Habilidad Corta o Corta de Movimiento como Ataque CD, Descubrir...

Como no hay ningún enemigo la Tropa continúa moviendo.

Con una segunda Orden declara Mover + Mover y trepa para bajar el obstáculo y avanza hasta consumir todo su movimiento.

EQUIPO INFINITY CODEONE

Todos los efectos especiales que aportan las Piezas de Equipo están explicados detalladamente a continuación.

IMPORTANTE:

Los distintos Niveles de las Piezas de Equipo con Niveles no son acumulables entre sí. Por tanto, únicamente se pueden usar los MOD y reglas especiales que indique el nivel del Equipo que posea la Tropa.

RECUERDA:

Un **MOD positivo [+]** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente al poseedor de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.

Un **MOD negativo [-]** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente a los Enemigos.

El valor de un Atributo, Ráfaga, Daño... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

DISPOSITIVOS DE HACKER (HACKING DEVICE)

Los Dispositivos de Hacker son las herramientas utilizadas en el cibercombate. Polivalentes y versátiles, pueden ser útiles como elementos de apoyo o permitir realizar potentes ciberataques dependiendo del Dispositivo.

DISPOSITIVO DE HACKER

EQUIPO

Equipo de Comunicaciones.

EFFECTOS

- ▶ Permite emplear los Programas de Hacking Carbonita y Spotlight.



MEDIKIT

Equipo especial que permite recuperar a otras Miniaturas de estado Inconsciente.

MEDIKIT

HABILIDAD CORTA

No Letal.

REQUISITOS

- ▶ El **objetivo** del MediKit debe ser una **Miniatura aliada** en estado **Inconsciente**, a menos que una regla especial de escenario diga otra cosa.
- ▶ El MediKit tiene dos modos de uso, cada uno con sus propios Requisitos:
- ▶ Para emplearlo a **distancia**, es obligatorio que su usuario disponga de LDT con su objetivo.
- ▶ Como Equipo de contacto, es necesario que su usuario se encuentre en **contacto de Silueta** con el objetivo.

EFFECTOS

- ▶ Empleado a distancia, el MediKit se considera un Arma CD No Letal. Si su portador supera una Tirada de Ataque CD, aplicando los MOD correspondientes (por Distancia, Cobertura...) su objetivo realizará sólo una Tirada de **FIS**.
- ▶ El MediKit también puede emplearse en contacto de Silueta. Para ello, su portador debe consumir una Habilidad Corta, sin necesidad de tirada, y su objetivo realizará sólo una Tirada de **FIS**.
- ▶ En ambos casos, al **superar la Tirada de FIS** el objetivo recupera un punto de su Atributo Heridas, cancelando automáticamente el estado Inconsciente. Si, por el contrario, **no se supera la Tirada de FIS**, el objetivo pasa directamente a estado Muerto y debe ser retirado de la mesa de juego.
- ▶ El objetivo de un MediKit no realiza Tirada de Salvación.
- ▶ Mediante el uso del MediKit una Tropa puede ser recuperada del estado Inconsciente todas las veces que sea necesario, siempre que supere la Tirada de **FIS** correspondiente.
- ▶ En caso de que, debido a una Habilidad Especial o regla, una Tropa reciba más de un impacto, o uso, exitoso de MediKit en una misma Orden, si falla una sola de las Tiradas de **FIS** correspondientes, la Tropa pasará directamente a estado Muerto. En este caso, aunque supere todas las Tiradas de **FIS**, la Tropa únicamente recuperará un punto de su Atributo Heridas.

NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	RÁFAGA	MUNICIÓN	ATRIBUTOS T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20cm	40cm	60cm	240cm					
MEDIKIT	+3	0	-6		-	1	-	-	NO LETAL, [*].

NANOPANTALLA (NANOSCREEN)

Dispositivo que genera una espesa pantalla de nanobots que proporciona Cobertura Parcial móvil a su usuario.

NANOPANTALLA

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio.

EFFECTOS

- ▶ En términos de juego, la Nanopantalla proporciona Cobertura Parcial en 360° a su portador, de este modo el Jugador aplica los MOD correspondientes por Cobertura Parcial que **no** se pueden sumar a otros MOD por Cobertura.
- ▶ Para representar la Nanopantalla, el Jugador situará un Token de Nanopantalla en contacto de Silueta con su poseedor.
- ▶ Este dispositivo no puede ser empleado contra Ataques CC.

VISOR 360° (360° VISOR)

Esta pieza de Equipo amplía el arco de trazado de la LDT de su usuario.

VISOR 360

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio.

EFFECTOS

- ▶ Este tipo de visor proporciona a su usuario una LDT de 360°, en vez del habitual arco de 180°.

VISOR MULTIESPECTRAL (MULTISPECTRAL VISOR)

Esta pieza de Equipo ha sido desarrollada para paliar los efectos de las diferentes tecnologías militares de ocultación y camuflaje.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 1

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio.

EFFECTOS

- ▶ Este Visor reduce de -3 a 0 el MOD de Mimetismo [-3].
- ▶ Además, reduce de -6 a -3 el MOD de Mimetismo [-6].

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 2

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio.

EFFECTOS

- ▶ Convierte en 0 cualquier MOD impuesto por Mimetismo.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 3

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio.

EFFECTOS

- ▶ Convierte en 0 cualquier MOD impuesto por Mimetismo.
- ▶ Al declarar Descubrir, la Tropa que posee esta pieza de Equipo supera de manera automática, y sin necesidad de realizar tirada, todas las Tiradas de VOL necesarias contra enemigos que dispongan de la Habilidad Especial Camuflaje.
- ▶ El poseedor de Visor Multiespectral N3 ignora los MOD que imponen Ataque Sorpresa si dispone de LDT con el atacante. Además, también ignora dichos MOD si es un Ataque CC, aunque el atacante no se encuentre en LDT.



ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA

TAMAÑO DE ACCESO (TAC)

En Infinity CodeOne, la escenografía que se usa para cubrir la mesa y simular los entornos de juego y de misiones suele estar compuesta por edificios con diferentes tipos de accesos, tales como puertas, ventanas, etc.

En este apartado se indican los distintos tipos de Accesos en función de sus dimensiones, señalando cuáles Tropas pueden atravesarlos y cuáles no.

- ▶ **Acceso Estrecho [Narrow Gate]:** Aquél que sólo permite el acceso a las Tropas con Atributo **Silueta 2** o inferior. Se señala con un Token de Acceso Estrecho [NARROW GATE].
- ▶ **Acceso Amplio [Wide Gate].** Aquél que permite el acceso de cualquier tipo de Tropas sin importar su Atributo de Silueta. Se señala con un Token de Acceso Amplio [WIDE GATE].

El Tamaño de Acceso de los Elementos de Escenografía debe ser decidido y consensuado entre los Jugadores antes de comenzar la partida.

RECUERDA:

Tropas en estado Cuerpo a Tierra, con Silueta X, deben aplicar el valor del Atributo Silueta de su Perfil de Unidad para considerar restricciones de acceso.

IMPORTANTE:

El tamaño del Acceso prevalece siempre sobre las Condiciones Generales de Movimiento y los Requisitos de las Habilidades con la etiqueta Movimiento. Si la Tropa no posee el Atributo de Silueta requerido por el Acceso, entonces no podrá cruzarlo.

En Infinity CodeOne las puertas y accesos siempre se consideran abiertos y no bloquean Línea de Tiro, a menos que una regla especial o condición de escenario señale lo contrario.

TRIUNFO Y DERROTA, CONDICIONES DE VICTORIA EN INFINITY CODEONE

Una vez la partida ha concluido es el momento de determinar quién ha sido el ganador del combate. Aquel Jugador que cumpla todas las condiciones de victoria que la partida requiere será considerado el ganador de la partida. Sin embargo, las condiciones de victoria o derrota dependen del tipo de partida que se haya jugado.

PARTIDA ESTÁNDAR

En una Partida Estándar, los adversarios se enfrentan con el único propósito de eliminar a las fuerzas del contrario. No hay ningún objetivo determinado más allá de destruir al enemigo sufriendo la menor cantidad posible de bajas.

Una Partida Estándar consta de 3 Rondas de Juego, al finalizar la tercera Ronda de Juego los Jugadores compararán sus **Puntos de Victoria**. Recuerda que en Infinity CodeOne los Puntos de Victoria es la suma del Coste en puntos de aquellas Tropas de la Lista de Ejército que se encuentran en estado no Nulo.

El Jugador con **más** Puntos de Victoria ganará la partida.

En caso de que ambos Jugadores terminen la partida con los mismos Puntos de Victoria, la contienda se da por concluida con un empate, ninguno de los dos Ejércitos ha logrado imponerse!

MISIÓN O ESCENARIO

Infinity CodeOne es un juego cuya flexibilidad táctica y su variedad de perfiles de unidad permite jugar partidas que van más allá de la simple destrucción de las fuerzas del adversario.

Para dotar de más versatilidad al juego, o para recrear operaciones especiales propias del ámbito militar o del mundo del espionaje de alto nivel, se pueden plantear partidas con una serie de objetivos determinados a cumplir, o unas condiciones específicas de juego. Cada escenario o misión determina una serie de objetivos a cumplir por los Jugadores. Cada objetivo de una misión otorga unos Puntos Objetivo que la propia misión concede por su consecución. Cuando en una partida se determinan objetivos a cumplir que no se limitan a destruir al enemigo, entonces se considerará que dicha partida es una Misión o Escenario.

Además, la cantidad de Puntos de Victoria será siempre el **valor de desempate** en un escenario en el que ambos Jugadores hayan obtenido el mismo número de Puntos de Objetivo.

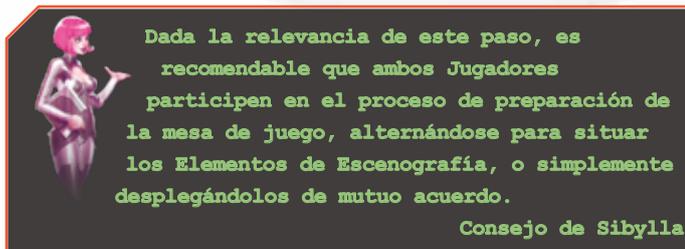
JUGAR ESCENARIOS

En este libro básico se incluyen algunos escenarios para que puedas probar esta emocionante modalidad de juego. Pero no olvides que tienes más a tu disposición en la sección de Descargas de la web oficial de Infinity infinitytheuniverse.com

PREPARACIÓN DE LA MESA DE JUEGO

Los consejos proporcionados en esta sección tienen un valor informativo. Aunque recomendable, no es obligatorio seguir esta guía para preparar la mesa de juego.

Infinity CodeOne es un juego dotado de un gran realismo y flexibilidad que refleja fielmente las tácticas y maniobras del combate moderno. Al igual que en un combate real, en Infinity el terreno, el entorno de combate, posee una relevancia especial, determinando tanto la estrategia como las opciones tácticas de los Jugadores.



ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA

Las piezas de escenografía sean tanto Elementos como Edificios de Escenografía, configuran el entorno de juego por el que se moverán las Tropas durante la partida.

La función principal de la escenografía en la mesa de juego es la de proporcionar Cobertura que permita a las Tropas moverse y maniobrar sin caer inmediatamente bajo el fuego enemigo. ¡Aprovechar esa cobertura para rodear y flanquear al enemigo es vital para asegurarse la victoria!

La disposición de la escenografía debe obligar a las Tropas a maniobrar por la mesa de juego para tratar de obtener una ventaja táctica sobre el enemigo. Al desplegar la escenografía es recomendable que los Jugadores hallen un punto de equilibrio situando una cantidad de Cobertura suficiente como para permitir la maniobrabilidad de las Tropas, pero que no anule la utilidad de las armas de larga distancia.

En Infinity CodeOne se recomienda ajustar el tamaño de la mesa en función de los Puntos de las Fuerzas que acuerden los Jugadores para la partida. Se aconseja:

- ▶ Para Partidas a 15 Puntos una mesa de juego de 60 cm x 80 cm.
- ▶ Para Partidas a 25 Puntos una mesa de juego de 80 cm x 120 cm.
- ▶ Para Partidas a 30 Puntos una mesa de juego de 120 cm x 120 cm.

Según el tamaño de la mesa los Jugadores necesitarán más cantidad de Elementos de Escenografía para cubrir adecuadamente la mesa de juego.

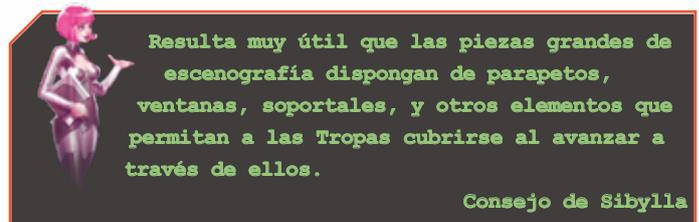
Los Battle Pack son cajas de iniciación para dos Jugadores que contienen todo lo necesario para jugar las partidas iniciales en mesas de juego de 60 cm x 80 cm.

DISPOSICIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

Una mesa de juego equilibrada no se fundamenta únicamente en la cantidad de escenografía empleada, sino también en su disposición.

Al desplegar la escenografía en la mesa de juego se recomienda que las piezas grandes y medianas de escenografía se sitúen manteniendo una separación entre ellas inferior a 25 cm, tratando de alzar una barrera discontinua en la mitad de la mesa mediante tres grandes bloques de escenografía. De ese modo se alternan zonas seguras con Líneas de Tiro aptas para francotiradores.

Las piezas pequeñas de escenografía se deben colocar de manera que proporcionen Cobertura en aquellas zonas que hayan quedado más despejadas de escenografía. Con las piezas pequeñas de escenografía es recomendable crear zonas de paso entre las piezas grandes de escenografía, proporcionando Cobertura que facilite la maniobrabilidad de las Tropas sobre la mesa.



IMPORTANTE:

Al situar la escenografía en la mesa de juego es importante asegurarse de que las Tropas de ambos Jugadores puedan desplegar sin quedar completamente expuestas a las Líneas de Tiro del adversario ya desde el comienzo de la partida.

FACILIDAD DE ACCESO

Las piezas grandes de escenografía suelen representar edificios o construcciones, con sus correspondientes azoteas y zonas elevadas. Si estas azoteas no disponen de ningún modo de acceso (mediante escaleras o ascensores, por ejemplo), será difícil que, durante la partida, las Tropas puedan subir o bajar de ellas, limitando las opciones tácticas de ambos Jugadores.

Por lo tanto, se recomienda que la mayoría de las piezas grandes de escenografía faciliten el acceso a su zona superior desde el suelo.

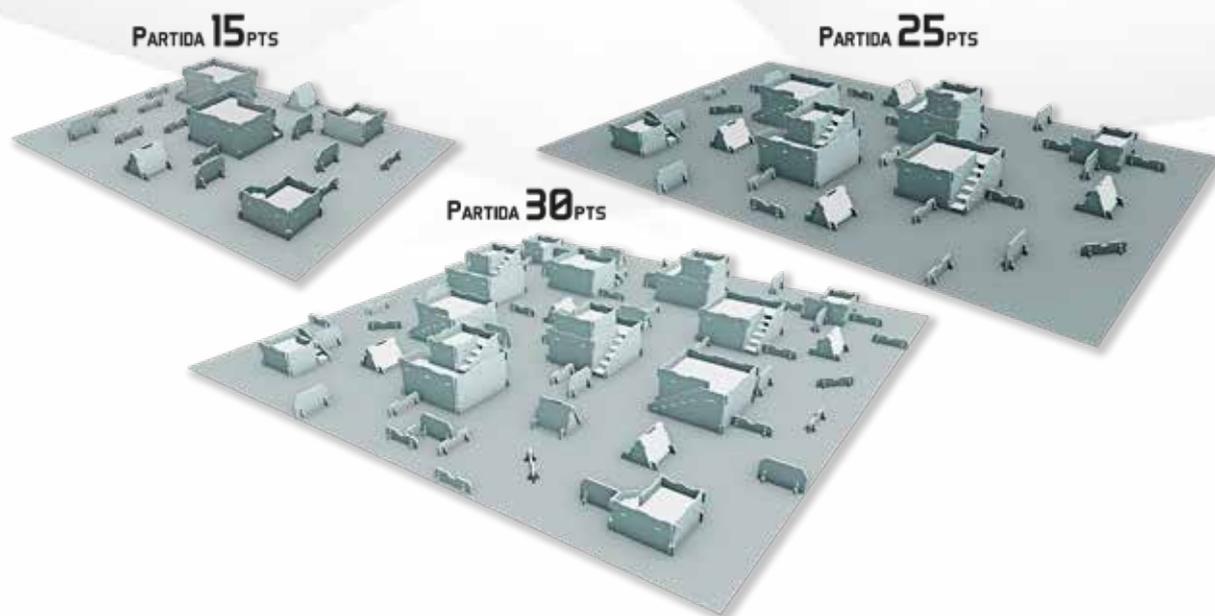
También se recomienda evitar disponer la escenografía en la mesa de juego de manera que se creen demasiados cuellos de botella o callejones sin salida. Cuantas más opciones ofrezca la mesa a la hora de avanzar hacia el enemigo, más interesante será decidir cuál de ellas se quiere usar.

ZONAS DE DESPLIEGUE SIMÉTRICAS Y ASIMÉTRICAS

Zonas de Despliegue simétricas son aquellas que disponen de la misma cantidad de piezas de escenografía del mismo tamaño, situadas de manera similar. Por su parte, Zonas de Despliegue asimétricas son aquellas que no disponen de la misma cantidad de piezas de escenografía,

o éstas no son de tamaños equivalentes, produciendo un desequilibrio y una evidente ventaja de una sobre la otra.

Es recomendable desplegar la escenografía de manera que una de las Zonas de Despliegue proporcione más Cobertura y/o disponga de piezas de escenografía de mayor altura, otorgándole una ventaja táctica al Jugador que escoja desplegar en ese lado.



ESCENARIOS

La flexibilidad táctica de la mecánica de juego de Infinity CodeOne permite que las partidas puedan ser mucho más que simplemente limitarse a exterminar al enemigo.

En esta sección se incluye un pequeño set de misiones que sirven de introducción a este nuevo nivel de juego. Tendrás más material disponible de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: infinitytheuniverse.com

ANIQUILACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

PARTIDA A 15 PTOS.	PARTIDA A 25 PTOS.	PARTIDA A 30 PTOS.	PUNTOS DE OBJETIVO	PARTIDA A 15 PTOS.	PARTIDA A 25 PTOS.	PARTIDA A 30 PTOS.	PUNTOS DE OBJETIVO
ELIMINAR ENTRE 4 Y 7.5 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	ELIMINAR ENTRE 7 Y 12.5 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	ELIMINAR ENTRE 7.5 Y 15 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	1 PUNTO 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.
ELIMINAR ENTRE 8 Y 12 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	ELIMINAR ENTRE 13 Y 21 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	ELIMINAR ENTRE 15.5 Y 25 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	3 PUNTOS DE OBJETIVO.	SI HAN SOBREVIVIDO ENTRE 8 Y 12 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO ENTRE 13 Y 21 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO ENTRE 15.5 Y 25 PUNTOS DE VICTORIA.	3 PUNTOS DE OBJETIVO.
ELIMINAR MÁS DE 12 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	ELIMINAR MÁS DE 21 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	ELIMINAR MÁS DE 25 PUNTOS DE EJÉRCITO DEL ENEMIGO.	4 PUNTOS DE OBJETIVO.	SI HAN SOBREVIVIDO MÁS DE 12 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO MÁS DE 21 PUNTOS DE VICTORIA.	SI HAN SOBREVIVIDO MÁS DE 25 PUNTOS DE VICTORIA.	4 PUNTOS DE OBJETIVO.
ELIMINAR AL TENIENTE ENEMIGO.							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	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

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.

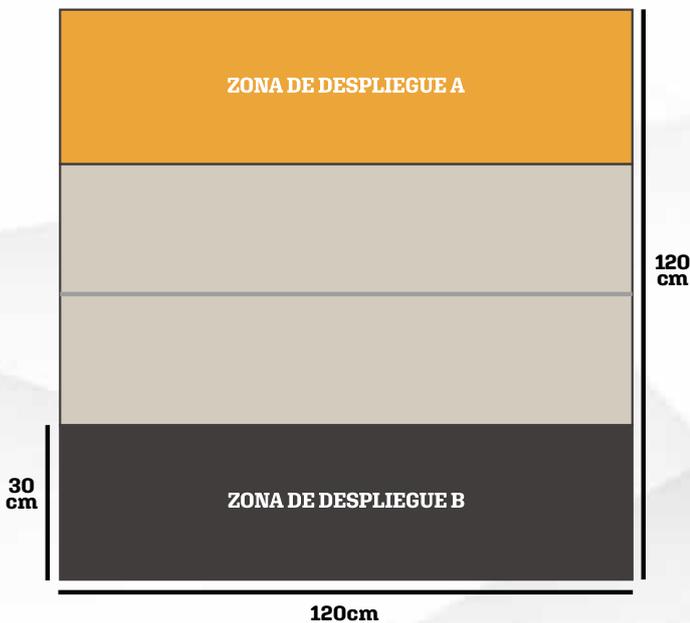
Al final de la partida, todas aquellas Tropas **que no hayan sido desplegadas** en la mesa de juego, sea como figura o Marcador, se considerarán Eliminadas por el enemigo.

FIN DE MISIÓN

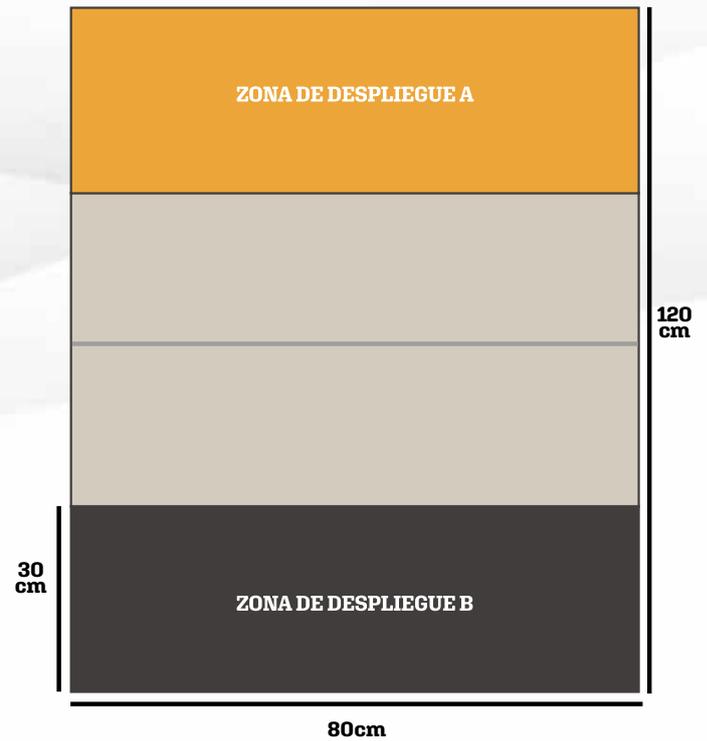
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.

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

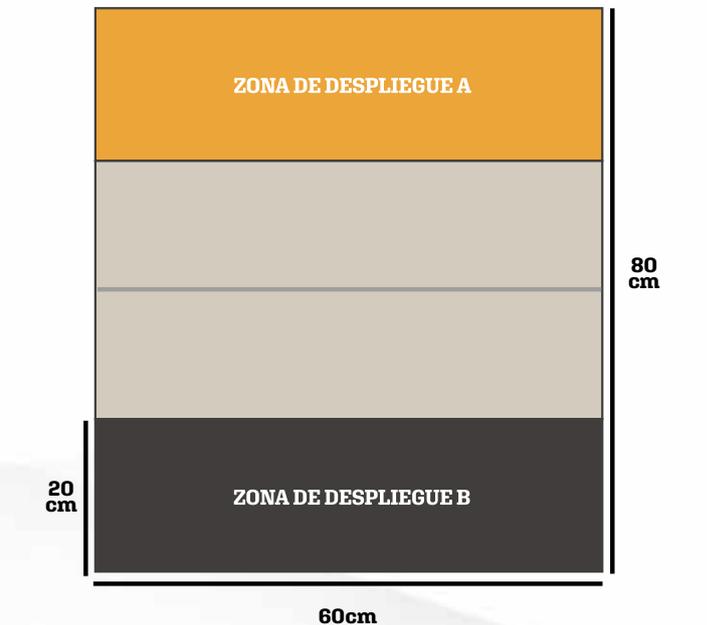
ESCENARIO A 30 PUNTOS



ESCENARIO A 25 PUNTOS



ESCENARIO A 15 PUNTOS



DOMINACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▶ Dominar **la misma cantidad** de Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo, sólo si el Jugador Domina **al menos 1 Cuadrante**).
- ▶ Dominar **más Cuadrantes** que el adversario al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- ▶ Tener una Consola Hackeada al final de la partida (1 Punto de Objetivo por Consola Hackeada).

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	PV MÍNIMOS
A	15	3	60 cm X 80 cm	20 cm X 60 cm	3.5
B	15	3			
A	25	5	80 cm X 120 cm	30 cm X 80 cm	6
B	25	5			
A	30	6	120 cm X 120 cm	30 cm X 120 cm	7.5
B	30	6			

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

DOMINAR CUADRANTES

Al final de cada Ronda de Juego se dividirá la mesa de juego en cuatro zonas tal como se muestra en el mapa, comprobando el número de Cuadrantes que Domina cada Jugador, otorgándosele los **Puntos de Objetivo** correspondientes.

Un Cuadrante se considera Dominado por un Jugador si éste dispone de **más** Puntos de Victoria que el enemigo **dentro** de él. Sólo se contabilizarán Tropas, ya sea en forma de **Miniatura o de Marcador**. No se contabilizarán las Tropas que se encuentren en estado Nulo. Tampoco se tendrán en cuenta los Tokens y Marcadores que representen armas o piezas de Equipo (como Minas) ni aquellos que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro de un Cuadrante, es obligatorio que más de la mitad de la peana se halle en el interior de dicho Cuadrante.

SHASVASTII.

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en el interior de un Cuadrante siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

CONSOLAS

Hay un total de 4 Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante, ver mapa según tamaño de mesa. 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

- ▶ Solo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe estar en contacto de Silueta con una Consola.

EFFECTOS

- ▶ La Consola se considera Hackeada si la Tropa Especialista supera una Tirada Normal de **VOL**. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta de la Orden por intento.
- ▶ Un Jugador puede Hackear una Consola que haya sido Hackeada previamente por otro Jugador. En tal caso, la Consola sólo se considera Hackeada por el último Jugador.
- ▶ Los **Hackers** aplican un MOD positivo para Hackear una Consola, debiendo superar una Tirada Normal de **VOL+3**.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Operativos Especialistas y Sanitarios se consideran Tropas Especialistas.

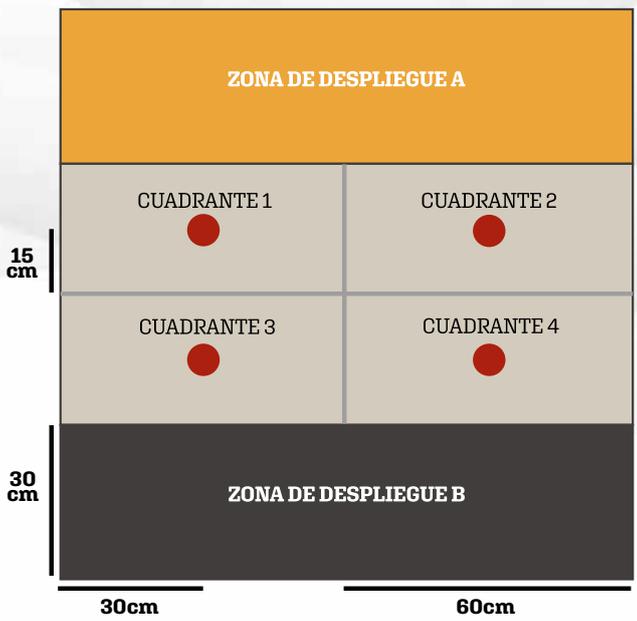
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

FIN DE MISIÓN

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

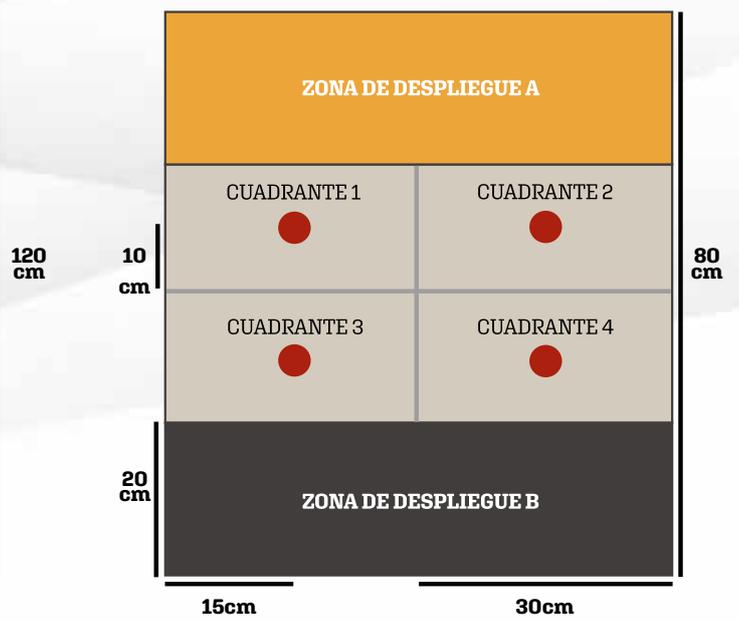
Si durante la Fase Táctica de su Turno, un Jugador comprueba que las Tropas en estado no Nulo de su Lista de Ejército no suman el mínimo de Puntos de Victoria indicado en la Tabla de Fuerzas y Despliegue, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

ESCENARIO A 30 PUNTOS



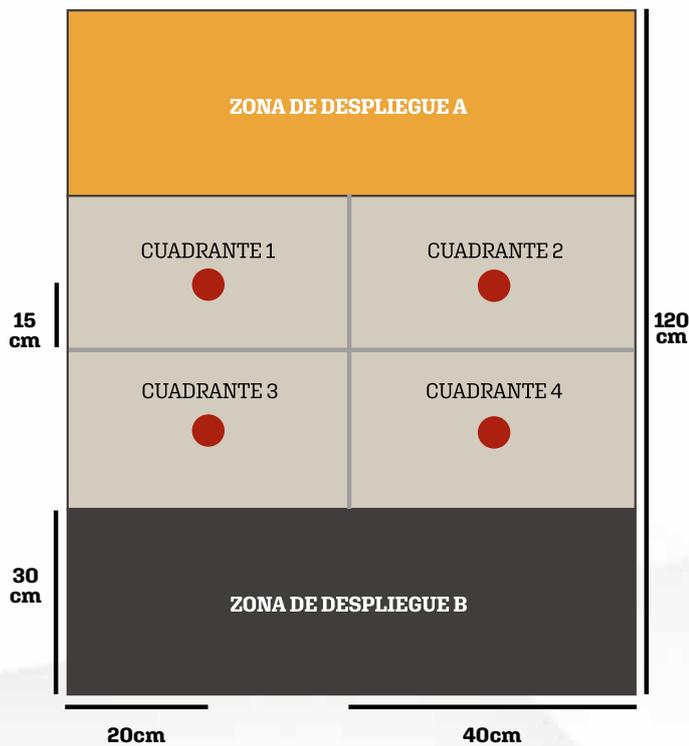
● CONSOLA

ESCENARIO A 15 PUNTOS



● CONSOLA

ESCENARIO A 25 PUNTOS



● CONSOLA



SUMINISTROS

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▶ Controlar una Caja de Suministros al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo por cada Caja Controlada).
- ▶ Controlar **más** Cajas de Suministros que el enemigo al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▶ Controlar **todas** las Cajas de Suministros al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo adicionales).

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	PV MÍNIMOS
A	15	3	60 cm X 80 cm	20 cm X 60 cm	3,5
B	15	3	60 cm X 80 cm	20 cm X 60 cm	3,5
A	25	5	80 cm X 120 cm	30 cm X 80 cm	6
B	25	5	80 cm X 120 cm	30 cm X 80 cm	6
A	30	6	120 cm X 120 cm	30 cm X 120 cm	7,5
B	30	6	120 cm X 120 cm	30 cm X 120 cm	7,5

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con las Cajas de Suministros.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CAJAS DE SUMINISTROS

Hay un total de **tres** Cajas de Suministros. Se situará una de ellas en el centro de la mesa y las otras dos en la línea central de la mesa, a 20 cm del borde.

Las Cajas de Suministros se representan mediante un Token de Caja de Suministros (SUPPLY BOX), o un Elemento de Escenografía relacionado (como los Tech Crates o Supply Box de Micro Art Studio, los Gang Tie Containers de Bandua Wargames, las Supply Boxes de Warsenal o los Cargo Crates de Customeeple).

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

HABILIDAD CORTA

Opcional.

REQUISITOS

La Tropa Especialista debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

- ▶ En contacto con un Token de SUPPLY BOX solitario.
- ▶ En contacto de Silueta con una Tropa en estado Nulo que disponga de un Token de SUPPLY BOX.
- ▶ En contacto con una Miniatura aliada en estado Normal que posea un Token de SUPPLY BOX.

EFFECTOS

- ▶ Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa Especialista puede recoger una Caja de Suministros en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.

- ▶ Las Tropas Especialistas deberán cumplir las

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

- ▶ Una Tropa Especialista no puede llevar más de **una** Caja de Suministros.
- ▶ Sólo **Miniaturas** y no Marcadores pueden cargar Cajas de Suministros.
- ▶ El Token que representa a la Caja de Suministros debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado Nulo.

CONTROLAR LAS CAJAS DE SUMINISTROS

Una Caja de Suministros se considera Controlada por un Jugador cuando al final de la partida éste dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, cargando con ella. Dicha Miniatura no podrá encontrarse en contacto de Silueta con ninguna Tropa enemiga. Las Miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Operativos Especialistas y Sanitarios se consideran Tropas Especialistas.

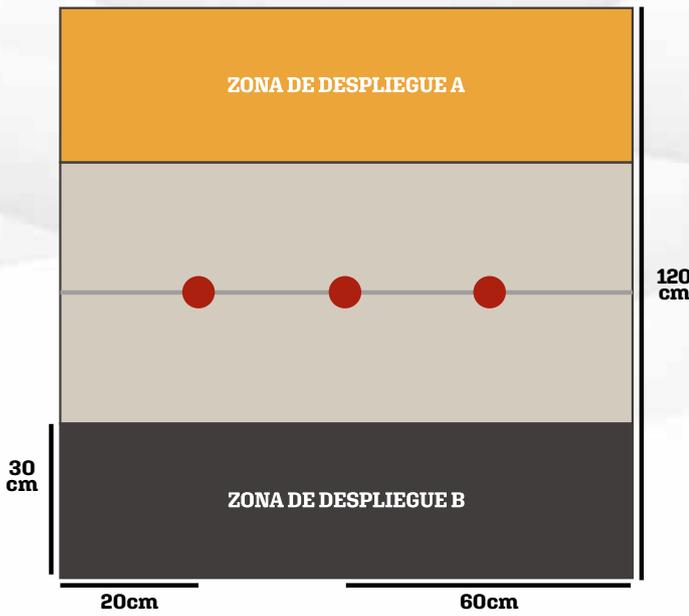
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

FIN DE MISIÓN

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

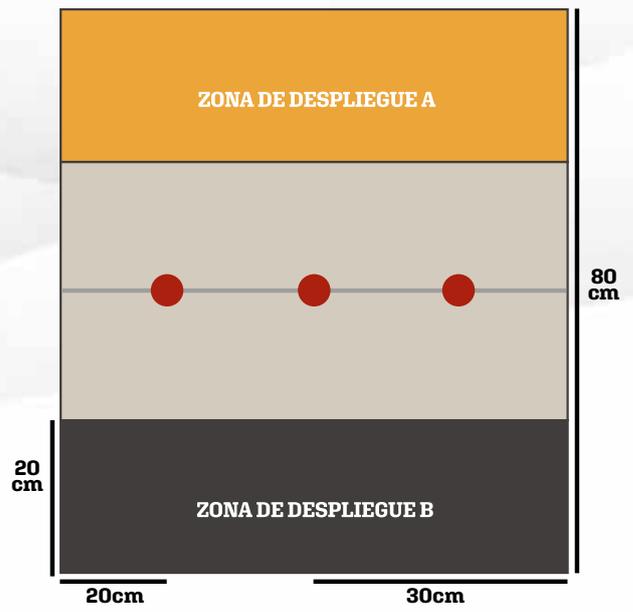
Si durante la Fase Táctica de su Turno, un Jugador comprueba que las Tropas en estado **no** Nulo de su Lista de Ejército no suman el mínimo de Puntos de Victoria indicado en la Tabla de Fuerzas y Despliegue, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

ESCENARIO A 30 PUNTOS



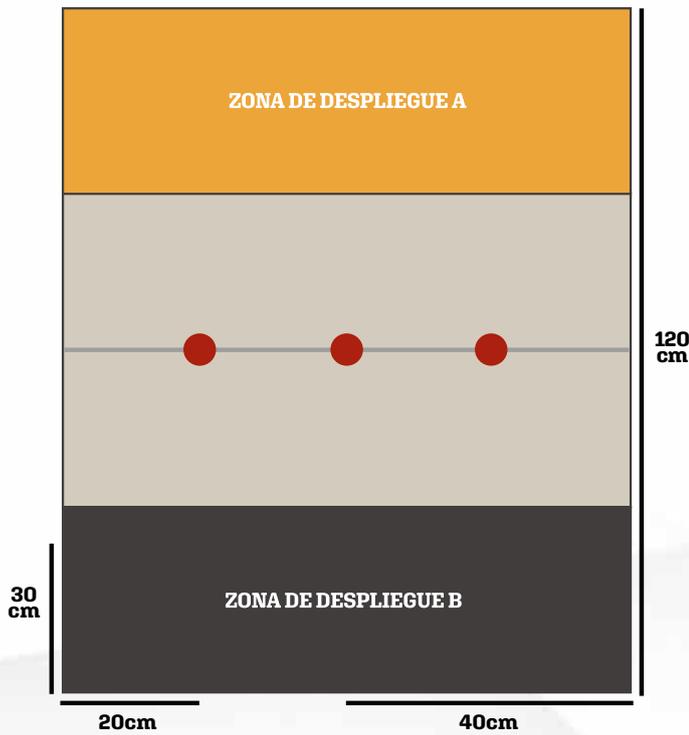
● CAJA DE SUMINISTROS

ESCENARIO A 15 PUNTOS



● CAJA DE SUMINISTROS

ESCENARIO A 25 PUNTOS



● CAJA DE SUMINISTROS



TIROTEO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Disponer de **más** Tropas Especialistas supervivientes que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Eliminar **más** Tropas Especialistas que el adversario (1 Punto de Objetivo).
- Eliminar **más** Tenientes que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- Eliminar **más** Puntos de Ejército que el adversario (4 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	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

ELIMINACIÓN

Una Tropa se considera Eliminada por el adversario cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al finalizar 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.

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En esta misión, la identidad del **Teniente** siempre se considera **Información Pública**. El Jugador debe indicar qué Miniatura o Marcador es el Teniente.

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

Es obligatorio que el nuevo Teniente sea una Miniatura o Marcador desplegado en la mesa de juego.

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 que posea la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (DA) ignoran la prohibición de despliegue en el interior de la Zona de Despliegue enemiga.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Operativos Especialistas y Sanitarios se consideran Tropas Especialistas.

Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

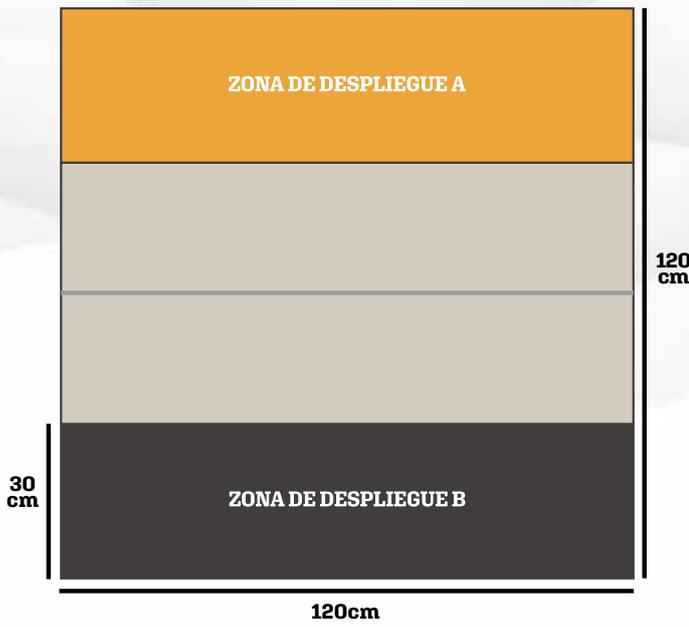
FIN DE MISIÓN

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

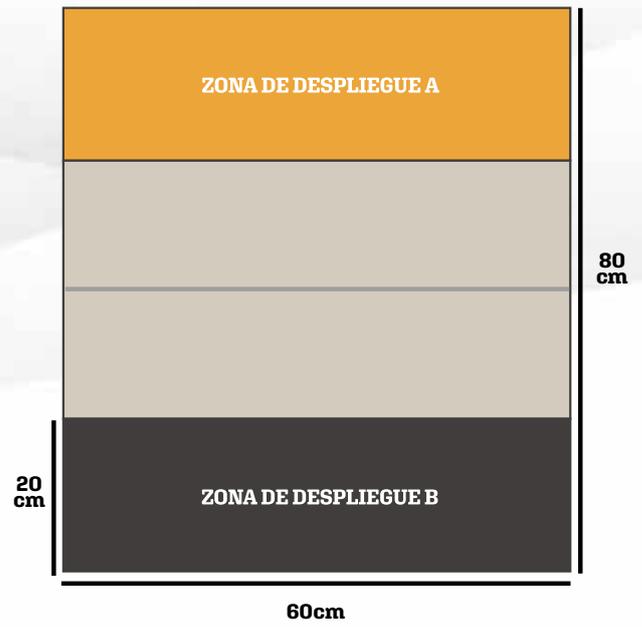
Si un Jugador comienza su Turno con todas las Tropas de su Lista de Ejército en un estado considerado Nulo, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.



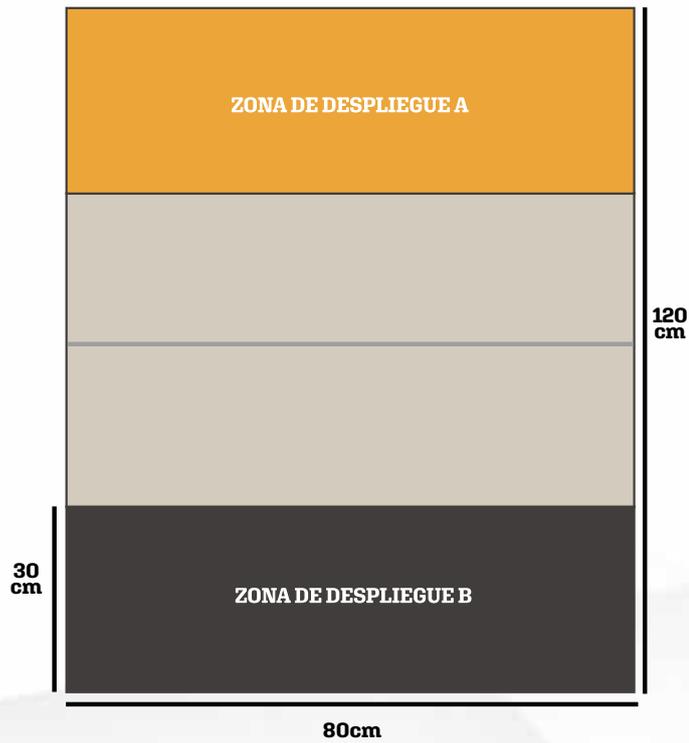
ESCENARIO A 30 PUNTOS



ESCENARIO A 15 PUNTOS



ESCENARIO A 25 PUNTOS



GLOSARIO

El reglamento contiene una serie de términos que señalan o definen conceptos que son importantes para comprender la mecánica del juego o el funcionamiento de determinadas reglas, habilidades, armas o piezas de Equipo. En este apartado se recopilan dichos términos para su uso como referencia rápida. No obstante, es recomendable que los Jugadores incorporen estos conceptos poco a poco según vayan surgiendo durante las partidas iniciales.

RECUERDA:

En la página web de Infinity podrás descargarte de manera gratuita los Marcadores, Tokens y plantillas necesarias para jugar. infinitytheuniverse.com

TERMINOLOGÍA

En este reglamento hay una serie de términos que se refieren a elementos de juego muy específicos que ayudan a acotar el alcance de las reglas.

- ▶ **Atributos.** Los Atributos son una serie de valores que definen los rasgos básicos de las Tropas y resto de Elementos de juego. Se emplean para poder realizar diferentes tiradas y cálculos, que determinan el éxito o el fracaso de las acciones llevadas a cabo por las Tropas y Elementos de juego.
- ▶ **Arma Posicionable.** Elemento de juego con Atributos, que pertenece a la Lista de Ejército de alguno de los Jugadores, y susceptible de ejecutar y recibir Ataques.
- ▶ **Elemento de Escenografía.** Elemento de juego que sirve para recrear los escenarios y servir como atrezzo en la mesa de juego. En determinadas ocasiones pueden llegar a disponer de Atributos o ser considerados un objetivo válido.
- ▶ **Marcador.** Elemento de juego con Atributos representado en la mesa mediante un Marcador, según especifique una Habilidad Especial, arma o pieza de Equipo.
- ▶ **Miniatura.** Elemento de juego con Atributos representado en la mesa mediante una Figura.
- ▶ **Objetivo.** Elemento de juego susceptible de recibir Ataques, y efectos de Habilidades o piezas de Equipo.
- ▶ **Pieza de Equipo Posicionable.** Elemento de juego con Atributos, que pertenece a la Lista de Ejército de alguno de los Jugadores, y susceptible de ejecutar algún tipo de Habilidad Especial o Propiedad. Este elemento también puede ser designado como objetivo y recibir Ataques.
- ▶ **Perfil de Unidad.** Representa el conjunto de Tropas que forman cada Unidad en Infinity CodeOne. Indica los valores numéricos que determinan los Atributos de cada Tropa. Además, en el Perfil de Unidad se indican las Características, Habilidades Especiales, Equipo y Armamento del que dispone cada Tropa.
- ▶ **Periférico.** Categoría especial de Tropa que **no aporta Orden a la Reserva de Órdenes ni puede consumir Órdenes por sí misma.** Por tanto, tampoco se contabiliza para el límite de Tropas en la Lista de Ejército. Se activa cuando su Controlador, aquella Tropa de la que depende, consume una Orden, replicando sus acciones. El Coste de un Periférico aparece desglosado en su propio Perfil de Unidad y sumado en el de su Controlador.
- ▶ **Puntos de Victoria.** Es la suma del Coste de todas las Tropas en estado no Nulo de un Jugador.

- ▶ **Token.** Elemento que señala una pieza de Equipo Posicionable o un Arma.
- ▶ **Token de Estado.** Elemento que señala, como recordatorio para el Jugador, el efecto de una regla, Habilidad o un Estado.
- ▶ **Tropa.** Elemento de juego con Atributos, que pertenece a la Lista de Ejército de alguno de los Jugadores, **capaz de aportar y consumir Órdenes** y susceptible de declarar y recibir Ataques.

ALINEAMIENTO

En Infinity CodeOne es importante definir qué elementos de juego forman parte de uno u otro bando, o de ninguno, pues ello determina si son susceptibles de recibir o ejecutar ataques.

Los adjetivos de Alineamiento ayudarán a los Jugadores a saber el alcance de las reglas sobre determinados elementos de juego.

- ▶ **Aliado.** Este término se refiere a aquellos elementos de juego que pertenecen a la propia Lista de Ejército del Jugador, o a aquellas de su compañero, o compañeros, si se juega en parejas o grupos.
- ▶ **Enemigo.** Elementos de juego que pertenecen a la Lista de Ejército del adversario o adversarios, si se juega en parejas o grupos.
- ▶ **Hostil.** Elemento de juego con Atributos, que no pertenece a la Lista de Ejército de ninguno de los Jugadores. Se considera Enemigo para cualquier Jugador y es susceptible de declarar y recibir Ataques.
- ▶ **Neutral.** Aquel elemento de juego con Atributos, que no pertenece a la Lista de Ejército de ningún Jugador.

ETIQUETAS Y PROPIEDADES INFINITY CODEONE

Las Etiquetas y Propiedades señalan rasgos de juego y particularidades descriptivas tanto de Habilidades como de armamento o Equipo.

ETIQUETAS

Las Etiquetas señalan características definitorias de Habilidades, armas o piezas de Equipo a modo de referencia rápida. Son las siguientes:

- ▶ **Ataque.** El uso de esta Habilidad o pieza de Equipo se considera un Ataque. Recuerda que **no se puede atacar a aliados ni a Neutrales**, sean Miniaturas o Marcadores.
- ▶ **Ataque CC.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un Ataque de Cuerpo a Cuerpo y aplica sus reglas de uso.
- ▶ **Ataque CD.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un Ataque de Combate a Distancia.
- ▶ **Ataque de Comunicaciones.** El uso de esta arma, Habilidad Especial o pieza Equipo se considera un Ataque que **no** se puede evitar con la Habilidad Corta Esquivar, sino con la Habilidad Corta Reset.
- ▶ **Equipo de Comunicaciones.** Identifica a una pieza de Equipo vulnerable a los efectos de ciertos tipos de Programas de Hackeo y Municiones.

- ▶ **Despliegue Aerotransportado (DA).** Esta Etiqueta engloba a todas aquellas Habilidades relacionadas con la Infantería Aerotransportada. Cualquier regla que mencione Despliegue Aerotransportado afectará a todas las Habilidades que posean esta Etiqueta.
- ▶ **Fase de Estados.** Este Equipo o Habilidad sólo se puede aplicar durante la Fase de Estados, salvo que se especifique lo contrario.
- ▶ **Habilidad Especial de CC.** Esta Habilidad sólo se puede aplicar en contacto de Silueta con su objetivo. Los MOD que otorgue son combinables con otras Habilidades Especiales de CC y funcionan de igual modo en Turno Activo y Reactivo, salvo que se especifique lo contrario en la propia Habilidad.
- ▶ **Hackeable.** Una Tropa, Periférico, arma o pieza de Equipo con la característica Hackeable puede ser objetivo de ciertos Programas de Hackeo tanto aliados como enemigos.
- ▶ **Hostil.** Elemento de juego con Atributos, que no pertenece a la Lista de Ejército de ninguno de los Jugadores. Se considera Enemigo para cualquier Jugador y es susceptible de declarar y recibir Ataques.
- ▶ **Información Privada.** La posesión de esta Habilidad Especial o pieza de Equipo se considera Información Privada y el Jugador no está obligado a revelarla a su adversario hasta su uso o final de la partida.
- ▶ **Despliegue Superior.** Esta Etiqueta engloba a todas aquellas Habilidades que permiten a las Tropas desplegar fuera de los límites de su Zona de Despliegue. Cualquier regla que mencione Despliegue Superior afectará a todas las Habilidades que posean dicha Etiqueta.
- ▶ **Marcador.** Esta Etiqueta señala que las Tropas, Armas o piezas de Equipo pueden estar representadas mediante un Marcador en lugar de una Miniatura o Token.
- ▶ **Movimiento.** El uso de esta Habilidad o Equipo se considera un Movimiento.
- ▶ **Nulo.** Esta Etiqueta asociada a un Estado de juego señala que en dicho Estado la Tropa no aporta su Orden ni sus Puntos de Victoria a su Jugador.
- ▶ **Sin LDT.** Esta Habilidad no requiere de Línea de Tiro (LDT) para su uso.
- ▶ **Sin Tirada.** Esta arma, Habilidad Especial o Equipo tiene un funcionamiento automático que no requiere Tirada. Si proporciona un resultado, éste será fijo y se indica entre paréntesis.
- ▶ **Obligatoria.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo es obligatorio por lo que el Jugador está obligado a utilizarla.
- ▶ **Opcional.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo es opcional y el Jugador no está obligado a hacer uso de ella.
- ▶ **Retroalimentación.** El uso de esta Habilidad Especial o pieza de Equipo es incompatible con el de cualquier otra Habilidad Especial o pieza de Equipo que disponga de esta misma Etiqueta o Propiedad. La activación de cualquier Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hackeo, regla especial... con Retroalimentación desconecta automáticamente y anula cualquier otra Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hackeo... con Retroalimentación que disponga la Tropa, hasta que se Desconecte voluntariamente o se cancele el efecto de la Habilidad Especial, Equipo... que ha provocado la desconexión.
Por tanto, durante una Orden, una Tropa sólo podrá tener activa una única pieza de Equipo, o un único Programa de Hackeo, o una única Habilidad Especial con la Propiedad Retroalimentación.

PROPIEDADES

Las Propiedades son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo.

Las Propiedades suelen estar vinculadas con Habilidades Comunes y Especiales o con efectos específicos que dotan de una mayor singularidad a estos componentes. Algunas son evidentes y su nombre ya indica cuál es el efecto que causan, sin embargo, para facilitar su identificación se presenta a continuación un listado de las Propiedades:

- ▶ **BLI = 0.** Esta arma o pieza de Equipo reduce el Atributo **BLI** del Objetivo a un valor de 0 al realizar la Tirada de Salvación.
- ▶ **Camuflado.** Esta arma o pieza de Equipo aplica los efectos de la Habilidad Especial: Camuflaje. Consultar la propia regla del arma o Equipo para concretar. Los Marcadores de Camuflado que ocultan un arma o una pieza de Equipo tienen un valor de Silueta (S) de 2.
- ▶ **CC.** Esta arma permite realizar Ataques CC.
- ▶ **Desechable.** Las armas y el Equipo con Munición o cantidad limitada de usos se consumen cada vez que se declara su uso, sin importar si se falla o pierde la Tirada correspondiente para utilizarlas, o si se ha declarado una Habilidad no permitida por las reglas. En el perfil se indica, entre paréntesis y a continuación del término Desechable, la cantidad de usos que dispone esta arma o pieza de Equipo Desechable. Una vez consumidos todos los usos disponibles, la Tropa pasa a estado Descargado.
- ▶ **Daño Continuo.** Al fallar la Tirada de Salvación, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto de su Atributo Heridas/ EST y además deberá seguir realizando Tiradas de Salvación **hasta superar** una Tirada de Salvación o llegar al estado Muerto. Un **Crítico** con un arma que posee esta Propiedad obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional sin aplicar la Propiedad Daño Continuo.
- ▶ **Despliegue.** Esta arma o pieza de Equipo debe situarse en la mesa de juego durante la Fase de Despliegue.
- ▶ **Estado.** Esta arma o pieza de Equipo induce un Estado de juego a su objetivo. En el perfil de dicha arma, Programa o pieza de Equipo se indicará el Estado de juego que induce.
- ▶ **No Letal.** Esta arma o pieza de Equipo carga un tipo de Munición que no causa Daño, o no requiere que su objetivo realice Tirada de Salvación.
- ▶ **ORA.** Esta arma o pieza de Equipo sólo se puede usar en ORA.
- ▶ **PB = 0.** Esta arma o pieza de Equipo reduce el Atributo **PB** del Objetivo a un valor de 0 al realizar la Tirada de Salvación.
- ▶ **Plantilla Directa.** Esta pieza de armamento o Equipo aplica la Regla de Plantilla Directa. Se indica entre paréntesis el tipo de Plantilla que utiliza.
- ▶ **Posicionable.** Esta arma o pieza de Equipo puede ser situada sobre la mesa de juego, convirtiéndose en un elemento independiente de su portador. Las armas y piezas de Equipo Posicionables poseen un perfil con Atributos propios, y pueden ser designados como objetivo en juego.
- ▶ **Ráfaga (R).** Señala la cantidad de dados que debe lanzar el Jugador al emplear un arma o pieza de Equipo.
- ▶ **Sin Objetivo.** Esta arma carga una Munición que le permite ser utilizada sin designar a un enemigo como objetivo.
- ▶ **Zona de Control (ZC).** El alcance de esta arma o pieza de Equipo es el equivalente a la Zona de Control (20 cm).

ESTADOS

Estado es el término de juego con el que se reflejan las diferentes situaciones, positivas o negativas, en las que se puede encontrar una Tropa o Elemento de Juego en Infinty CodeOne.

Los diferentes estados **son acumulativos** entre sí, además todos ellos tienen un procedimiento de activación y cancelación. Los Estados se representan mediante Tokens de Estado.

Los estados considerados Nulos, están identificados con un color Rojo para su mejor visualización.

ESTADO CAMUFLADO

CAMUFLADO

Marcador.

ACTIVACIÓN

- ▶ Automático en la Fase de Despliegue.
- ▶ Durante el Turno Activo, una Tropa puede volver a estado Camuflado consumiendo 1 Orden Completa fuera de LDT de Tropas y Marcadores enemigos.



EFECTOS

- ▶ En estado Camuflado, el Jugador **no** sitúa la Miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflado (CAMO).
- ▶ El Marcador de Camuflado puede disponer de la Habilidad Mimetismo. De tal manera, los Marcadores de Camuflado (CAMO) indicarán el MOD que aplica Mimetismo, si lo tuvieran.
- ▶ No se puede entrar en contacto de Silueta con un Marcador de Camuflado (CAMO).
- ▶ No se pueden declarar Ataques contra un Marcador de Camuflado (CAMO), es necesario Descubrir a ese Marcador primero, salvo que una regla o Habilidad indique lo contrario.
- ▶ Para revelar a un Marcador de Camuflado (CAMO) se debe superar una Tirada de Descubrir aplicando los MOD de esta Habilidad, además del MOD que indique la Habilidad Mimetismo asociada, si es que la posee.
- ▶ Si la Tirada de Descubrir tiene éxito, se sustituye el Marcador de Camuflado (CAMO) por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su Jugador.
- ▶ Si una Tropa falla la Tirada de VOL al tratar de Descubrir a un Marcador de Camuflado (CAMO), **no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente Turno de Jugador**. Una Tropa revelada que haya vuelto a entrar en estado Camuflado en ese mismo Turno de Jugador no cuenta como el mismo Marcador.
- ▶ Un Marcador de Camuflado (CAMO) dispone de una LDT de 360°.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) de una Tropa en estado Camuflado posee el mismo valor de **Silueta (S)** que la Tropa a la que representa.
- ▶ No obstante, **un arma o una pieza de Equipo** en estado Camuflado dispone de un valor de **Silueta (S)** de 2.
- ▶ Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- ▶ Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Camuflado (CAMO) son: Descubrir, Esquivar o Reset.

▶ Cuando se activa una Tropa en estado Camuflado, cada Tropa Reactiva, si lo desea, puede retrasar la declaración de su ORA hasta que el Jugador Activo haya declarado la segunda mitad de la Orden. En este caso:

- ▶ Si la Tropa en estado Camuflado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden (por declarar Ataque CD, por alcanzar el contacto de Silueta con un enemigo, etc.) las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pueden declarar la ahora.
- ▶ En el caso de que la Tropa en estado Camuflado no se revele, las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pierden su derecho a declarar ORA.

CANCELACIÓN

El estado Camuflado se cancela siempre que:

- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) **declare** un Ataque o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) declare una **Orden Completa** de cualquier tipo.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) sea **Descubierto**.
- ▶ El Marcador de Camuflado (CAMO) reciba un Ataque exitoso.
- ▶ Al cancelar el estado Camuflado debe **sustituirse el Marcador de Camuflado (CAMO)** por la figura, encarada hacia donde prefiera su Jugador.
- ▶ Al sustituir el Marcador por la Miniatura, el Jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

IMPORTANTE:

La cancelación del Estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele al camuflado se realice al final de la Orden.

RECUERDA:

ORA ante un Marcador:

Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Camuflado (CAMO) son **Descubrir, Esquivar o Reset**.

Ante un Marcador, el enemigo puede retrasar la declaración de su ORA hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.

Si decide retrasar su ORA, únicamente podrá declarar la si el Marcador de Camuflado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que la segunda Habilidad Corta de la Orden no revele al Marcador, la Tropa pierde el derecho a declarar su ORA.

ESTADO CUERPO A TIERRA

CUERPO A TIERRA

ACTIVACIÓN

- ▶ En la **Fase de Despliegue**, el Jugador puede desplegar una Tropa con un Token de Estado de Cuerpo a Tierra (PRONE) a su lado.
- ▶ El Jugador declara una **Habilidad Corta u ORA que tenga la Etiqueta Movimiento, indicando que pasa a estado Cuerpo a Tierra.**

De tal modo, cualquier Movimiento realizado durante dicha Habilidad u ORA se ejecutará completamente en estado Cuerpo a Tierra, con la consecuyente reducción de los valores de sus Atributos de MOV y de S.

No obstante, si la Tropa se encontraba en LDT con algún enemigo antes de activar el estado Cuerpo a Tierra, se considerará que continúa en LDT a declarar la Habilidad u ORA.

- ▶ Si la Tropa cae en estado **Inconsciente** también aplicará este estado, a menos que sea una Unidad tipo TAG, ya que dicho tipo de Unidad no puede activar el estado Cuerpo a Tierra.

EFFECTOS

- ▶ Una Tropa en estado Cuerpo a Tierra tiene un valor de Silueta (S) X, el equivalente a la altura y anchura de su peana.
- ▶ En este estado, la Tropa verá **reducidos a la mitad** sus valores de MOV y Bonos de Movimiento al declarar cualquier Habilidad con la Etiqueta Movimiento (Mover, Esquivar...).
- ▶ Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad, a menos que en su redacción especifiquen lo contrario.

CANCELACIÓN

- ▶ Al declarar una Orden u ORA con la Etiqueta Movimiento, el Jugador puede cancelar automáticamente este estado al inicio de su movimiento. Es obligatorio que así lo anuncie a su adversario al declarar dicha Orden u ORA. De este modo, la Tropa ejecutará dicho Movimiento aplicando sus valores normales de MOV y de S.
- ▶ La cancelación del estado **Inconsciente** supone también la cancelación automática del estado Cuerpo a Tierra.



ESTADO DESCONECTADO

DESCONECTADO

Nulo.

ACTIVACIÓN

- ▶ El Controlador de este Periférico se encuentra en un estado considerado Nulo.
- ▶ El Periférico sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, Programa de Hackeo, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFFECTOS

- ▶ Un Periférico en estado Desconectado **no puede ejecutar Órdenes ni ORA.**
- ▶ Un Periférico en este estado **no** puede contabilizarse al realizar el cálculo de Puntos de Victoria.

CANCELACIÓN

- ▶ Este estado se cancela automáticamente si el Controlador se recupera del estado considerado Nulo que indujo el estado Desconectado.
- ▶ En caso de que el estado haya sido inducido por un Ataque, Efecto, programa... se cancelará automáticamente si una Tropa con la Habilidad Especial Ingeniero (u otra que especifique que tiene la misma función) en contacto de Silueta, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o aquella tirada que especifiquen las condiciones especiales o de escenario si las hubiera).



ESTADO DESCARGADO

DESCARGADO

ACTIVACIÓN

- ▶ La Tropa ha consumido por completo un arma o pieza de Equipo con la Propiedad Desechable.

EFFECTOS

- ▶ La Tropa no puede volver a emplear dicha Arma o Pieza de Equipo.

CANCELACIÓN

- ▶ Algunos escenarios y misiones disponen de Reglas Especiales de Escenario que permiten cancelar este estado. En tal caso, el Jugador debe cumplir las condiciones que la regla especifique.
- ▶ La cancelación de este estado recupera el uso completo de todas las armas o piezas de Equipo con la Propiedad Desechable que posea la Tropa.



ESTADO EMBRIÓN SHASVASTII

EMBRIÓN SHASVASTII

Nulo.

ACTIVACIÓN

- ▶ El poseedor de la Habilidad Especial Shasvastii pasa a estado Inconsciente.

EFFECTOS

En términos de juego, este estado funciona igual que el estado Inconsciente con las siguientes particularidades:

- ▶ En lugar de situar un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la Tropa, se sitúa un Token de Estado Embrión Shasvastii (SHASVASTII EMBRYO).
- ▶ Las Tropas en este estado se contabilizan al calcular los Puntos de Victoria.



ESTADO INCONSCIENTE

INCONSCIENTE

Nulo.

ACTIVACIÓN

- ▶ Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas/ EST, pero ni uno más, pasa automáticamente a estado Inconsciente.

EFFECTOS

- ▶ Una Tropa en este estado no puede declarar Órdenes ni ORA.
- ▶ Las Tropas en estado Inconsciente se encuentran también en estado **Cuerpo a Tierra**, excepto aquellos Tipos de Tropa que no puedan asumir dicho Estado.
- ▶ La Tropa en este estado **no** aporta su Orden al Jugador durante la Fase Táctica.
- ▶ Las piezas de Equipo y Habilidades Especiales Automáticas dejan de funcionar.
- ▶ Las Tropas en este estado se consideran bajas a la hora de efectuar el cálculo de Puntos de Victoria.

CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, las Tropas con Atributo **Heridas** precisan de un **Médico**, mientras que aquellas Tropas que poseen el Atributo **Estructura (EST)** precisan de un **Ingeniero**.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Médico/ Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Inconsciente, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).
- ▶ El estado Inconsciente puede ser cancelado también mediante el uso de piezas de Equipo o Habilidades Especiales que así lo indiquen en su descripción.
- ▶ La cancelación del estado **Inconsciente** supone también la cancelación automática del estado **Cuerpo a Tierra**.



ESTADO INMOVILIZADO-A

INMOVILIZADO-A

ACTIVACIÓN

- ▶ La Tropa sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFFECTOS

- ▶ Una Tropa en estado Inmovilizado-A no puede declarar ningún tipo de Habilidad ni ORA, excepto Esquivar con un MOD de -6 a FIS.
- ▶ Las Habilidades Automáticas y piezas de Equipo siguen funcionando, pero deben aplicar las restricciones antes mencionadas.
- ▶ Las Tropas en estado Inmovilizado-A siguen proporcionando su Orden a la Reserva de Órdenes de su ejército.

CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Esquivar, aplicando un MOD de -6 a FIS.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Inmovilizado-A, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).



ESTADO INMOVILIZADO-B

INMOVILIZADO-B

ACTIVACIÓN

- ▶ La Tropa sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, Programa de Hackeo, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFFECTOS

- ▶ Una Tropa en estado Inmovilizado-B no puede declarar ningún tipo de Habilidad ni ORA, excepto Reset con un MOD de -3 a VOL.
- ▶ Las Habilidades Automáticas y piezas de Equipo siguen funcionando, pero deben aplicar las restricciones antes mencionadas.
- ▶ Las Tropas en estado Inmovilizado-B siguen proporcionando su Orden a la Reserva de Órdenes de su ejército.

CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Reset, aplicando un MOD de -3 a VOL.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Inmovilizado-B, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).



ESTADO MARCADO

MARCADO

ACTIVACIÓN

- ▶ La Tropa sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, Programa de Hackeo, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.



EFFECTOS

- ▶ Cualquier Tropa que declare un Ataque CD, Programa de Hackeo o un Ataque de Comunicaciones contra una Tropa en estado Marcado obtiene un **MOD de +3** al Atributo que emplee al realizar dicho Ataque.
- ▶ Una Tropa en este estado deberá aplicar un **MOD de -3 al Atributo VOL** en sus Tiradas de **Reset**.
- ▶ Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales y piezas de Equipo que continúan funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- ▶ Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de **Reset**, aplicando un MOD de -3 a VOL.
- ▶ Una Tropa con la Habilidad Especial **Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) que, en contacto de Silueta con la Tropa en estado Marcado, consuma una Habilidad Corta de la Orden y supere una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen) permite cancelar este estado.

ESTADO MUERTO

MUERTO

Nulo.

ACTIVACIÓN

- ▶ Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas/ EST, y además el de Inconsciente o Embrión Shasvastii, pasa automáticamente a estado Muerto.
- ▶ Si una Tropa en estado Inconsciente o Embrión Shasvastii pierde uno o más puntos de su Atributo Heridas/ EST, pasa automáticamente a estado Muerto.

EFFECTOS

- ▶ La Tropa debe ser retirada de la mesa de juego.
- ▶ La Tropa ya no aportará su orden a la Reserva de Órdenes en los sucesivos Turnos de Jugador.
- ▶ Al efectuar el cálculo de Puntos de Victoria, el Jugador no puede contabilizar aquellas Tropas suyas que se encuentren en este estado.

CANCELACIÓN

- ▶ El estado Muerto es irreversible y no se puede cancelar, a menos que se esté jugando un escenario o misión con una Regla Especial que indique lo contrario. En tal caso, el Jugador deberá cumplir las condiciones que la regla especifique para cancelar este estado.

ESTADO NORMAL

ESTADO NORMAL

ACTIVACIÓN

- ▶ Es el estado inicial en el que se suelen desplegar las Tropas.
- ▶ Aquellas Tropas que se encuentran en un estado Nulo reversion a estado Normal cuando dicho estado Nulo se cancela. Por tanto, una Tropa en estado Inconsciente puede volver a estado Normal si recupera 1 punto de su Atributo de Heridas o Estructura.

EFFECTOS

- ▶ La Tropa proporciona 1 Orden a su Jugador durante la Fase Táctica del Turno.
- ▶ La Tropa aporta los puntos de su coste al cómputo general de Puntos de Victoria de su Jugador.

CANCELACIÓN

- ▶ El Estado Normal se cancela cuando la Tropa pasa a uno de los estados considerados Nulos (Inconsciente, Muerto...) o cuando se vea afectado por una Habilidad Especial, Arma o Equipo que así lo especifique.

ESTADO TRABADO

TRABADO

ACTIVACIÓN

- ▶ Este estado se activa cuando la Tropa se encuentra en contacto de Silueta con una Tropa Enemiga, y ambas se hallan en un estado **no** Nulo ni Inmovilizado.

EFFECTOS

- ▶ Las Tropas en estado Trabado se consideran en Combate CC.
- ▶ En este estado sólo la declaración de **Ataque CC, Esquivar, Inacción, Reset** y aquellas Habilidades que especifiquen que pueden ser empleadas en Combate CC o en estado Trabado.
- ▶ Aquellas Tropas que se encuentran en estado Trabado no pueden trazar LDT fuera de su Combate CC.
- ▶ Al declarar Ataque CD sobre una Tropa en estado Trabado se deberá aplicar la regla Ataque CD contra un Combate CC (ver pág. 49).
- ▶ Las Armas de Plantilla colocadas sobre un grupo de Tropas en estado Trabado afectarán siempre a **todas** las Tropas participantes, aunque por la colocación de la Plantilla, su Área de Efecto sólo entrara en contacto con alguna de ellas.

CANCELACIÓN

- ▶ Este estado se cancela cuando la Tropa en cuestión deja de encontrarse en contacto de Silueta con una Tropa Enemiga.
- ▶ El estado Trabado se cancela si en el paso 5.1 Efectos de la Orden todas las Tropas Enemigas en contacto de Silueta se encuentran en un estado considerado Nulo o Inmovilizado.
- ▶ Una Tropa también podrá cancelar el estado Trabado si supera una Tirada de **Esquivar**, sea Normal o Enfrentada. En tal caso, deberá romper el contacto de Silueta, moviéndose hasta 5 cm para separarse del enemigo. En caso de no poder romper el contacto de Silueta, moviéndose hasta una posición válida, entonces la Tropa permanecerá en estado Trabado sin desplazarse.

TABLA DE ARMAS CODEONE

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20cm	40cm	80cm	120cm	240cm					
AMETRALLADORAS										
AMETRALLADORA	-3	0	+3	-3		15	4	N	BLI	
AMETRALLADORA AP	-3	0	+3	-3		15	4	AP	BLI	
AMETRALLADORA MULTI (MODO RÁFAGA)	-3	0	+3	-3		15	4	AP	BLI	
AMETRALLADORA MULTI (MODO ANTIMATERIAL)						15	1	EXP	BLI	
ARMAS CUERPO A CUERPO										
ARMA CC						FIS	1	N	BLI	CC
ARMA CC AP						FIS	1	AP	BLI	CC
ARMA CC DA						FIS	1	DA	BLI	CC
ARMA CC MONOFILO						12	1	N	BLI	BLI=0, CC, ESTADO: MUERTO.
ARMA CC PARA						-	1	PARA	FIS-6	CC, ESTADO: INMOVILIZADO-A, NO LETAL.
ESCOPETAS										
	20cm	40cm	60cm	240cm						
ESCOPETA DE ABORDAJE (MODO IMPACTO)	+6	0	-3			14	2	AP	BLI	
ESCOPETA DE ABORDAJE (MODO EXPANSIVO)						14	2	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
ESCOPETA LIGERA (MODO IMPACTO)	+6	0	-3			13	2	N	BLI	
ESCOPETA LIGERA (MODO EXPANSIVO)						13	2	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
FUSILES										
	20cm	40cm	80cm	120cm	240cm					
FUSIL	0	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	
FUSIL AP	0	+3	-3	-6		13	3	AP	BLI	
FUSIL COMBI		+3	-3	-6		13	3	N	BLI	
FUSIL COMBI BREAKER		+3	-3	-6		13	3	AP	PB	
FUSIL MULTI (MODO RÁFAGA)		+3	-3	-6		13	3	AP	BLI	
FUSIL MULTI (MODO ANTIMATERIAL)						13	1	DA	BLI	

TABLA DE ARMAS CODEONE

NOMBRE	DISTANCIA				DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES	
	20cm	40cm	120cm	240cm						
FUSILES DE FRANCO TIRADOR										
FUSIL DE FRANCO TIRADOR	-3	0	+3	-3	15	2	N	BLI		
FUSIL DE FRANCO TIRADOR AP	-3	0	+3	-3	15	2	AP	BLI		
FUSIL DE FRANCO TIRADOR MULTI (MODO RÁFAGA)	-3	0	+3	-3	15	2	AP	BLI		
FUSIL DE FRANCO TIRADOR MULTI (MODO ANTIMATERIAL)	-3	0	+3	-3	15	1	DA	BLI		
FUSILES DE PRECISIÓN										
	20cm	60cm	100cm	120cm	240cm					
FUSIL DE PRECISIÓN	-3	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	
FUSIL DE PRECISIÓN AP	-3	+3	-3	-6		13	3	AP	BLI	
LANZALLAMAS										
LANZALLAMAS LIGERO						13	1	N	BLI	DAÑO CONTINUO, PLANTILLA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
LANZALLAMAS PESADO						14	1	N	BLI	DAÑO CONTINUO, PLANTILLA (LÁGRIMA GRANDE).
PISTOLAS										
	20cm	40cm	60cm	240cm						
PISTOLA (MODO RÁFAGA)	+3	0	-6		11	2	N	BLI	[*]	
PISTOLA (MODO CC)					11	1	N	BLI	CC, [*].	
PISTOLA PESADA (MODO RÁFAGA)	+3	0	-6		14	2	N	BLI	[*]	
PISTOLA PESADA (MODO CC)					14	1	N	BLI	CC, [*].	
RIOTSTOPPERS										
RIOTSTOPPER LIGERO					--	1	PARA	FIS-6	ESTADO: INMOVILIZADO-A, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).	
RIOTSTOPPER PESADO					--	1	PARA	FIS-6	ESTADO: INMOVILIZADO-A, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).	

TABLA DE ARMAS CODEONE

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20cm	60cm	80cm	120cm	240cm					
SPITFIRES										
	20cm	60cm	80cm	120cm	240cm					
SPITFIRE	0	+3	-3	-6		14	4	N	BLI	
SPITFIRE AP	0	+3	-3	-6		14	4	AP	BLI	
SIN CATEGORÍA										
	20cm	40cm	80cm	120cm	240cm					
CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO	-3	0	+3	0		15	5	AP	BLI	
CHAIN-COLT						13	1	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
CHAIN RIFLE						13	1	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).
	20cm	80cm	120cm	240cm						
DESCUBRIR	+3	0	-3	-6						[*]
	20cm	40cm	80cm	120cm	240cm					
FEUERBACH	-3	0	+3	0		14	2	AP+DA	BLI	
	20cm	60cm	100cm	240cm						
LANZAMISILES	-3	0	+3	-3		14	1	AP+EXP	BLI	
	20cm	40cm	60cm	240cm						
MEDIKIT	+3	0	-6				1			NO LETAL, [*].
MINA ANTIPERSONA						13	1	N	BLI	CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
	20cm	60cm	80cm	120cm	240cm					
MK12	0	+3	-3	-6		15	3	N	BLI	
NANOPULSER						13	1	N	PB	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
	20cm	60cm	100cm	120cm	240cm					
RED FURY	0	+3	-3	-6		13	4	N	BLI	
	20cm	40cm	60cm	80cm	240cm					
SUBFUSIL	+3	0	-3	-6		13	3	AP	BLI	

(*) EL USO DE ESTA ARMA O EQUIPO VIENE DETALLADO EN EL APARTADO DE ARMAMENTO O EQUIPO CORRESPONDIENTE DEL REGLAMENTO.

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

INFINITY CODEONE



SECUENCIA DEL TURNO

- ▶ 1. Inicio del Turno: Fase Táctica
 - ▶ 1.1. Recuento de Órdenes
- ▶ 2. Fase de Órdenes
- ▶ 3. Fase de Estados
- ▶ 4. Fin del Turno

TIPOS DE ORDEN

ORDEN REGULAR



La Orden Regular que aporta cada Tropa se puede asignar a cualquier Tropa que forme parte de su Lista de Ejército.

ORDEN DE TENIENTE



Esta Orden no forma parte de la Reserva de Órdenes, es una Orden adicional de uso exclusivo para el Teniente.

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

Cada vez que el Jugador Activo quiera emplear una Orden (sea del tipo que sea) para activar a una de sus Tropas, deberá seguir los pasos siguientes:

- ▶ **1. Activación:** El Jugador Activo declara qué Tropa va a activar.
 - ▶ **1.1 Consumo de la Orden:** El Jugador Activo retira de la mesa la Orden que va a consumir para activar a su Tropa.
 - ▶ **1.2 Declaración de la primera Habilidad de la Orden:** El Jugador Activo declara la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa que va a utilizar.

Si se declaran movimientos, el Jugador Activo mide la distancia hasta dónde puede mover, declara la ruta seguida y sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.
- ▶ **2. Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba las LDT de sus Tropas hacia la Tropa activa y declara cuáles son sus ORA. Las Tropas no están obligadas a declarar las ORA, pero si una Tropa puede declarar una ORA y no lo hace en este momento, la pierde.
- ▶ **3. Declaración de la Segunda Habilidad de la Orden:** El Jugador Activo declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, en caso de haberla.

Si se declaran movimientos, el Jugador Activo mide la distancia hasta dónde puede mover, declara la ruta seguida y sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.
- ▶ **4. Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba las LDT de sus Tropas hacia la Tropa activa y si hay nuevas ORA disponibles las declara.
- ▶ **5. Resolución:** Se comprueba que las Habilidades, Habilidades Especiales y Equipo declarados cumplen sus respectivos Requisitos, se realizan las mediciones necesarias, se comprueban las Zonas de Control (ZC) y los Modificadores (MOD) a aplicar, y **ambos Jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes.** Si alguna Habilidad, Habilidad Especial o Equipo no cumple sus Requisitos, se considerará que la Tropa ha declarado una Inacción.
 - ▶ **5.1 Efectos:** Los Jugadores aplican los Efectos de las Habilidades, Habilidades Especiales y Equipo que hayan tenido éxito, y realizan las Tiradas de Salvación o el movimiento de Esquivar.
 - ▶ **5.2 Conclusión:** Fin de la Orden.



TABLA DE ARTES MARCIALES

NIVEL	MOD ATAQUE	MODO ADVERSARIO	MODO DAÑO	MODO RÁFAGA
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA DE MUNICIONES

MUNICIÓN	T. SALVACIÓN	T. POR IMPACTO	T. POR IMPACTO CRÍTICO	EFECTO ESPECIAL
N	BLL/PB*	1	2	
AP	BLL/PB*	1	2	REDUCE A LA MITAD EL ATRIBUTO BLI O PB DEL OBJETIVO
DA	BLL/PB*	2	3	
EXP	BLL/PB*	3	4	
PARA	FIS-6	1	2	IMM-A

[*] Indicado en el arma.

Recuerda Crítico y Propiedades de las armas: Las Tiradas de Salvación adicionales debido a un Crítico conservan el Atributo y las Propiedades del arma que lo ha producido salvo que se indique lo contrario.

TABLA DE PROGRAMAS DE HACKEO

NOMBRE	MOD ATAQUE	MODO ADVERSARIO	MODO DAÑO	R	OBJETIVO	TIPO HABILIDAD	ESPECIAL
CARBONITA	0	0	13	2	TAG, IP, REM, HACKER	H. CORTA/ORA	MUN. DA, ESTADO: INMOVILIZADO-B, NO LETAL
SPOTLIGHT	0	0	--	1	--	H. CORTA/ORA	ESTADO: MARCADO, NO LETAL

TABLA DE RESTRICCIONES

LOS TAGS NO PUEDEN ENTRAR EN ESTADO CUERPO A TIERRA

TABLA RESUMEN DE ÓRDENES Y ORA

ORA

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
ATAQUE CC	H. COMÚN	49
ATAQUE CD	H. COMÚN	44
CARBONITA	HACKER	55
DESCUBRIR	H. COMÚN	63
ESQUIVAR	H. COMÚN	66
RESET	H. COMÚN	68
SITUAR POSICIONABLE	H. COMÚN	68
SPOTLIGHT	HACKER	56

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
DESCUBRIR	H. COMÚN	63
INACCIÓN	H. COMÚN	67
MOVER	H. COMÚN	35

ORDEN COMPLETA

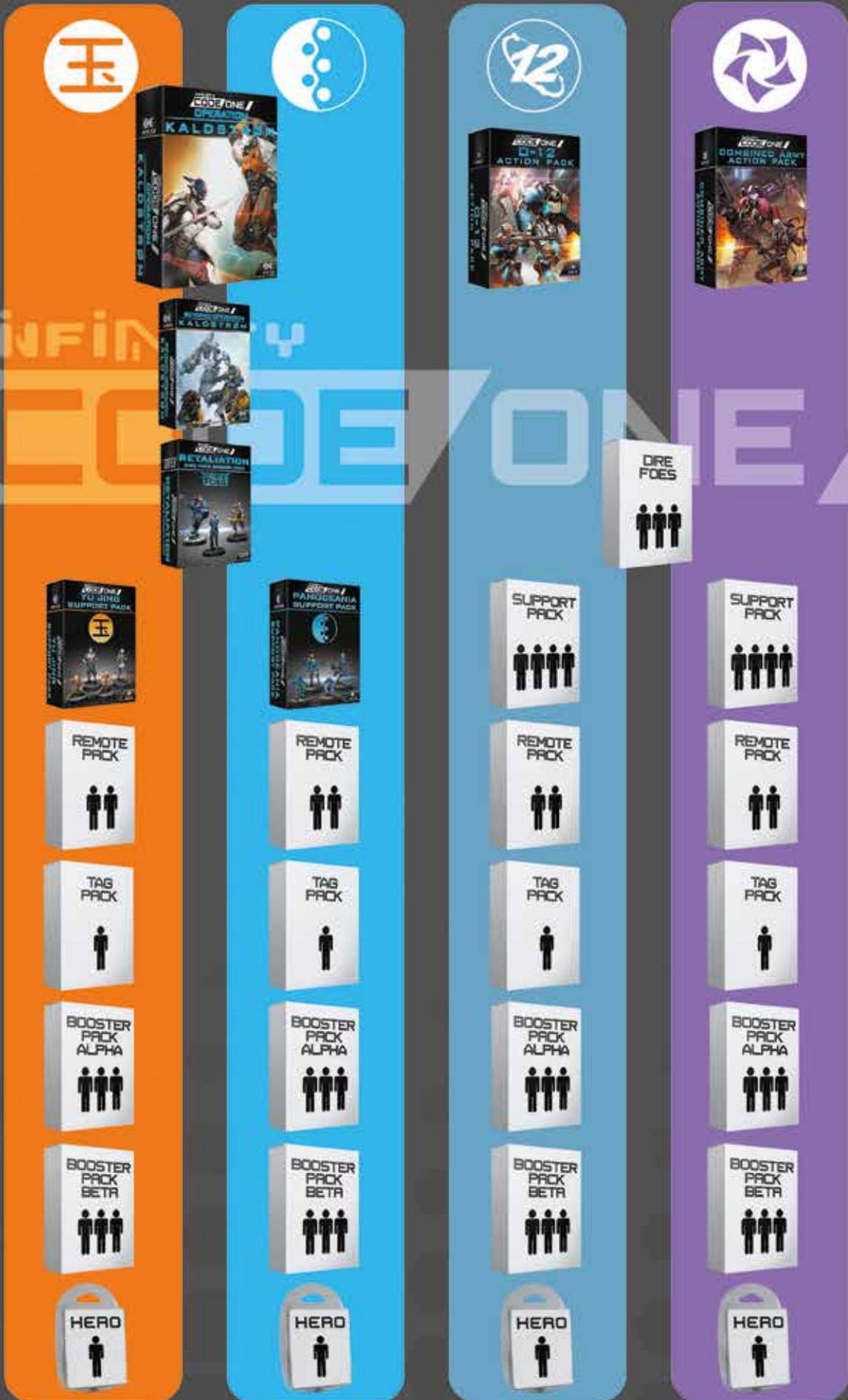
NOMBRE	TIPO	PÁGINA
PARACAIDISTA	H. ESPECIAL	75
SALTAR	H.COMÚN	39
SALTO DE COMBATE	H. ESPECIAL	77
TREPAR	H. COMÚN	40

HABILIDAD CORTA

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
ATAQUE CC	H. COMÚN	49
ATAQUE CD	H. COMÚN	44
CARBONITA	HACKER	55
ESQUIVAR	H. COMÚN	66
INGENIERO	H. ESPECIAL	73
MÉDICO	H. ESPECIAL	74
MEDIKIT	EQUIPO	80
RESET	H. COMÚN	68
SITUAR POSICIONABLE	H. COMÚN	68
SPOTLIGHT	HACKER	56

JUEGA A INFINITY CODE ONE

Iníciate en un wargame dinámico, divertido y en el que siempre es tu turno con las mejores miniaturas de metal del mercado. Sumérgete en un futuro donde la humanidad ha alcanzado las estrellas y lucha por la victoria.



CodeOne es la entrada perfecta al universo Infinity.
¡Próximamente en tiendas!

<https://infinitytheuniverse.com/games/codeone>

INFINITY UNIVERSE ACCESS GATE

INFINITY ARMY ES NUESTRA HERRAMIENTA OFICIAL DE CREACIÓN DE LISTAS DE EJÉRCITO, ONLINE Y COMPLETAMENTE GRATUITA.

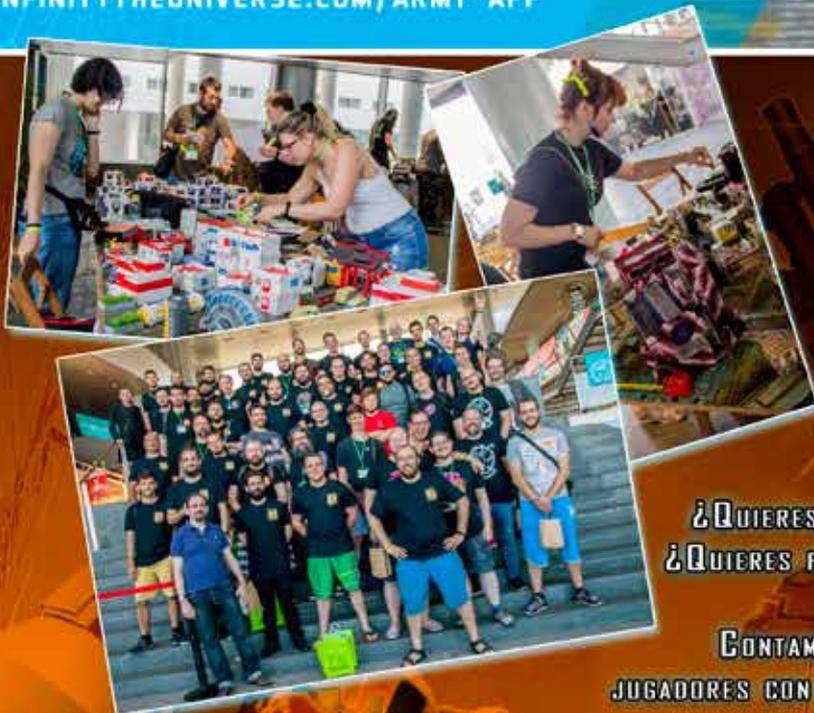
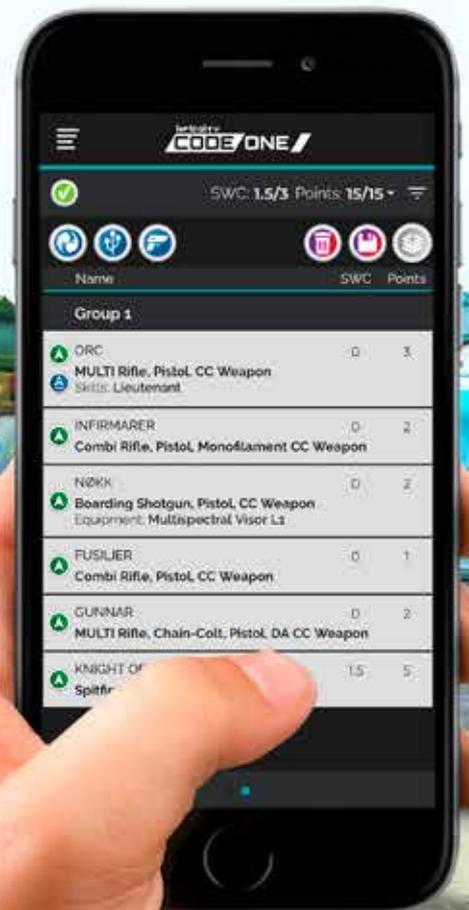
EN ELLA ENCONTRARÁS TODOS LOS EJÉRCITOS Y TROPAS DISPONIBLES DE INFINITY CODEONE. CONFIGURA TU LISTA DE JUEGO EN INFINITY ARMY Y EL PROGRAMA CREARÁ TU LISTADO PERSONALIZADO CON TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS TENER A MANO PARA JUGAR.

¡ASÍ DE FÁCIL!

UTILIZA LA VERSIÓN
WEB O DESCARGA
LA APP MÓVIL.



[INFINITYTHEUNIVERSE.COM/ARMY-APP](https://infinitytheuniverse.com/army-app)



¿QUIERES ASESORAMIENTO? ¿BUSCAS JUGADORES DE INFINITY?
¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRA COMUNIDAD DE JUGADORES?

CONTAMOS CON UNA RED DE 'WARCORS' POR TODO EL MUNDO, JUGADORES CON EXPERIENCIA EN INFINITY QUE ORGANIZAN PARTIDAS DE INICIACIÓN, EVENTOS DE DEMOSTRACIÓN, ENCUENTROS INFORMALES, TORNEOS Y MUCHO MÁS. DEJA QUE TE GUÍEN Y ASESOREN.

LOCALIZA A TU WARCORS MÁS CERCANO
Y FORMA PARTE DE NUESTRA COMUNIDAD.

¡PORQUE SOMOS JUGADORES COMO VOSOTROS!



SÍGUENOS EN REDES SOCIALES PARA ESTAR AL TANTO DE TODO LO QUE SUCEDE EN INFINITY THE UNIVERSE.



@INFINITYTHEGAMECB



@INFINITYTHEGAME



@INFINITYTHEGAME



CORVUS BELLII

[HTTPS://INFINITYTHEUNIVERSE.COM/GAMES/CODEONE](https://infinitytheuniverse.com/games/codeone)

[DIUE ACTIVE]
[ACCESSING MAYA: ONLINE]

Ciento ochenta años en el futuro, la humanidad se ha extendido por las estrellas, pero las tensiones internas y una amenaza llegada desde el exterior podrían acabar con su misma existencia.

Las dos grandes potencias, PanOceanía y Yu Jing, se enfrentan entre sí en mediante operaciones encubiertas y conflictos clandestinos para hacerse con el control de la Esfera Humana. Mientras, el organismo internacional conocido como O-12 trata de mantener el status quo y evitar una debacle, aunque la llegada del temible Ejército Combinado, una poderosa fuerza alienígena, podría barrerlos a todos.

Infinity CodeOne es un juego de miniaturas de metal de 28 mm que simula escaramuzas en un universo de ciencia-ficción y alta tecnología, un futuro próximo de estética manga, emocionante y lleno de acción, en el que las operaciones especiales determinan el destino de la Humanidad.

Infinity CodeOne es la versión rápida y condensada del célebre Infinity N4, manteniendo su sistema de juego innovador, dinámico y entretenido, pero ahora abreviado y más accesible.

Además, Infinity CodeOne permite a los jugadores escalar sus partidas, pudiendo optar entre tres opciones distintas de número de figuras, duración estimada de la partida y tamaño de la superficie de juego lo que facilita las partidas rápidas con el intenso sistema de juego de Infinity en el que todos los jugadores pueden participar durante toda la secuencia de juego.

¡Únete, juega y decide el destino de la humanidad!

[FIREWALL: ACTIVE]
[INCREASING DIUE SPEED]

Ref: 288801



CORVUS BELLI
INFINITY CORVUS BELLI