OPERACIONES DE PRIMER CONTACTO

ESSENTIALS

OPERACIONES DE PRIMER CONTACTO: ESSENTIALS

¡Bienvenido nuevamente a Operaciones de Primer Contacto, recluta! Has superado la primera parte de la instrucción, ahora es el momento de aumentar las herramientas disponibles y plantearnos empezar con el fuego real.

Lo primero que debes hacer, si no lo has hecho ya, es conseguir un **Army Pack** o un **Action Pack** y algo más de escenografía. Acto seguido pondremos en práctica lo básico y lo no tan básico para que puedas jugar y disfrutar con Infinity.

Recuerda que este conjunto de misiones será tu campo de entrenamiento inicial. Aquí pulirás tus habilidades mientras amplías tu colección a través de los productos **ESSENTIALS**, tanto como si decides jugar de manera casual como si te quieres lanzarte a competir en el ITS.

Infinity Tournament System (ITS) es el sistema de juego organizado oficial de Infinity. Este sistema incluye un Ranking Internacional que recoge las puntuaciones de todos los participantes.

Sibylla explica

Recluta, aunque no hayas empezado por el Start Here, puedes seguir leyendo sin problemas. No obstante, siempre es recomendable echarle un vistazo.

Recordemos cómo funcionan estas operaciones de primer contacto.

No saltarás a ciegas al campo de batalla, porque en cada una de estas misiones encontrarás:

- **Objetivos de la Misión:** Éstas son las tareas específicas que debes cumplir para sumar Puntos de Objetivo. En Infinity, ganar no consiste sólo en eliminar al adversario, también debes superarle en puntos al final de la partida.
- **Características de la mesa de juego:** Instrucciones de la colocación de los elementos misión o las delimitaciones de las Zonas de Despliegue y así puedas desplegar tus Tropas según consideres.
- **Consejos Tácticos:** En este primer contacto con las misiones hallarás recomendaciones para ayudarte a mejorar tu capacidad táctica.
- **Aprendizaje Operacional:** Cada partida sumará nuevos elementos respecto a la anterior de manera progresiva para que vayas conociendo poco a poco lo que podrás encontrarte en el campo de batalla.

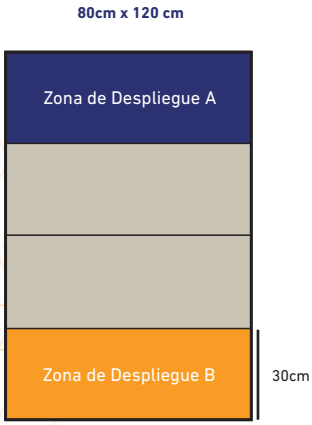
Así que olvídate del análisis-parálisis. Despliega tu miniaturas, prepara los dados y céntrate en lo básico: mover, cubrirse y disparar. ¡La Esfera Humana te espera!

MISIÓN 4: CONTACTO ALFA

Vector de Victoria: *Esta misión consiste en un choque frontal. Cada Tropa tiene un coste en* ***Puntos de Ejército*** *que puedes consultar en el Perfil de su tarjeta. Tu único objetivo es eliminar a las miniaturas enemigas. Al final de la partida, sumarás el valor en puntos de las bajas que hayas causado al rival para determinar tu victoria. Olvídate de todo lo demás: aquí sólo importa la fuerza bruta.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Si se ha Eliminado entre 40 y 75 Puntos de Ejército del enemigo (1 Punto de Objetivo).
- Si se ha Eliminado entre 76 y 125 Puntos de Ejército del enemigo (2 Puntos de Objetivo).
- Si se ha Eliminado más de 126 Puntos de Ejército del enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- Haber Eliminado más Puntos de Ejército que el adversario (2 Puntos de Objetivo).



FUERZAS

Bando A: Todas las Tropas de tu **Action Pack** o de tu **Army Pack más las del Start Here.**

Bando B: Todas las Tropas de tu Action Pack o de tu **Army Pack más las del Start Here.**

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

Consejo Táctico

Doble filo: Tus fuerzas han aumentado y tienes mayor poder ofensivo, pero tu adversario también, incrementando el riesgo en la mesa.

Tener más Tropas te da más opciones, lo que vuelve crucial la gestión de Órdenes. A menudo es mejor distribuirlas para que tus miniaturas se cubran entre sí, obligando al enemigo a enfrentarse a múltiples ORA (Órdenes de Reacción Automática). Si gastas todas tus Órdenes en una sola Tropa para avanzarla en solitario, quedará aislada, sin apoyo y a merced del rival. La experiencia te enseñará a equilibrar esta balanza en cada Turno.

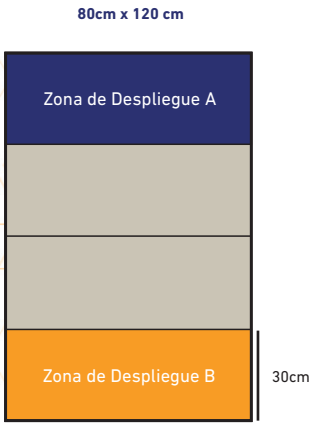
MISIÓN 5: GUILLOTINA

Vector de Victoria: *Aunque el núcleo de la misión es el combate directo, la clave para ganar está en el equilibrio. Obtendrás Puntos de Objetivo tanto por las bajas que causes como por asegurar la* ***supervivencia de tus propias Tropas****.*

Además, el Teniente enemigo es un ***objetivo de alto valor****. Localizarlo y eliminarlo te otorgará una cantidad de puntos crucial para asegurar la victoria absoluta. Protege al tuyo mientras cazas al rival.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▲Haber Eliminado más Puntos de Ejército que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▲Tener más Puntos de Ejército vivos que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- ▲Haber Eliminado al Teniente enemigo durante la partida (2 Puntos de Objetivo).



FUERZAS

Bando A: Todas las Tropas de tu **Action Pack** o de tu **Army Pack más las del Start Here.**

Bando B: Todas las Tropas de tu **Action Pack** o de tu **Army Pack más las del Start Here.**

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego, o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

Consejo Táctico

La importancia del Teniente: El Teniente es el oficial al mando de tu fuerza y quien determina la iniciativa de la partida. Su eliminación es un golpe crítico para el ejército, pero ahora nos centraremos en su mayor ventaja: la ***Orden Especial de Teniente.***

Esta Orden extra no se suma a la Reserva de Órdenes; es exclusiva para el uso propio del Teniente. Te permite realizar una acción adicional con él sin gastar las Órdenes de tus otras Tropas. Aprovéchala, pero con cuidado: usar esta Orden podría provocar que recibas una ORA letal y darle Puntos de Objetivo al enemigo.

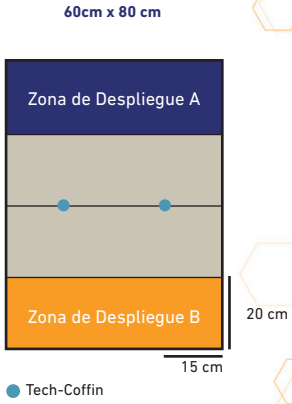
MISIÓN 6: EXTRACCIÓN DE DATOS

Vector de Victoria: *Esta misión plantea un nuevo escenario táctico. En el centro de la mesa encontrarás dos* ***Tech-Coffins****, los elementos de escenografía que te otorgarán los Puntos de Objetivo.*

Manipular estos elementos requiere conocimientos técnicos avanzados. Por ello, en esta misión sólo tus ***Médicos*** *e* ***Ingenieros*** *tendrán la capacidad de interactuar con ellos y puntuar. Protege a tus Especialistas: sin ellos, no podrás cumplir el objetivo.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Haber Activado al menos un Tech-Coffin durante la partida (1 Punto de Objetivo).
- Haber Activado un Tech-Coffin al final de la partida (2 Puntos de Objetivo por cada Tech-Coffin Activado).



FUERZAS

Directiva de Operación: *Ya estás preparado para asumir el control. Es la hora de dar el siguiente paso y confeccionar tu Lista de Ejército. El proceso es sencillo: suma el valor de Coste (C) del Perfil de la tarjeta de las Tropas que quieras alinear sin superar el límite de Puntos de Ejército fijado para la misión.*

Recuerda que tu fuerza debe contar siempre con un Teniente. Además, para esta misión es obligatorio incluir las Tropas del ***Support Pack (Médico e Ingeniero)****. Sin estas Tropas, te será imposible cumplir los Objetivos de la Misión.*

Bando A: 150 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Support Pack**).

Bando B: 150 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Support Pack**).

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH-COFFINS

Hay un total de dos Tech-Coffins (ver mapa). Los Tech-Coffins deben representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de 40mm de diámetro (como los Tech-Coffins del ITS Objectives Pack Alpha).

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

ACTIVAR TECH-COFFIN

HABILIDAD CORTA

REQUISITOS

- Sólo Tropas con la Habilidad Especial **Médico** o **Ingeniero** pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con el Tech-Coffin.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que se ha Activado el Tech-Coffin. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una Habilidad Corta por intento.
- Un jugador puede Activar un Tech-Coffin que haya sido Activado previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activado para el enemigo.

Consejo Táctico

***Secuenciación de Activaciones**: El orden de las activaciones puede ser clave para la victoria. Ten en mente siempre esta regla: Los "limpiadores" primero, los Especialistas después.*

*En esta misión, tus **Médicos e Ingenieros** son tus piezas más valiosas, pero suelen ser Tropas frágiles (con valores bajos de VITA y BLI). El error más común del jugador novato es consumir sus primeras Órdenes en correr con el Especialista hacia el centro de la mesa. Hacer esto es suicida: cualquier ORA (Orden de Reacción Automática) enemiga podría eliminarlo, dejándote sin opciones de ganar la partida.*

Para evitar riesgos innecesarios, domina la Secuenciación de Activaciones en tres sencillos pasos:

***Paso 1. Limpieza:** Utiliza primero tus Tropas "de combate" (con armas pesadas o más resistentes como las IP) para avanzar, buscar Líneas de Tiro y eliminar a los enemigos que estén vigilando los Tech-Coffins.*

Paso 2. Asegurar: *Posiciona a tus Tropas de combate en Cobertura Parcial cubriendo los TechCoffins con sus LDT. Crea así un "pasillo seguro" por el que avancen tus Especialistas.*

***Paso 3. Ejecución:** Sólo cuando la zona esté libre de amenazas, gasta las Órdenes en tu Médico o Ingeniero para que avancen, toquen el objetivo, realicen la Tirada de VOL y vuelvan a ponerse a cubierto.*

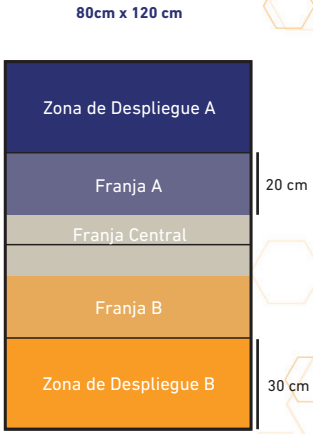
Dominando estos tres pasos no deberías tener problemas para completar una misión.

MISIÓN 7: CONSOLIDACIÓN DE TERRENO

Vector de Victoria: *Esta misión no se gana interactuando con elementos de escenografía, sino proyectando fuerza y dominando el terreno. El mapa se divide en tres franjas horizontales: la Franja Enemiga, la Franja Central y tu propia Franja. Para* ***Dominar*** *una Franja al final de una Ronda, el valor total en puntos de tus Tropas supervivientes dentro de ella debe ser estrictamente superior al del rival. Además, en esta misión habrá una regla especial que potenciará a las Tropas de tu Remotes Pack.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Dominar la Franja Central **al final de cada Ronda de Juego** (1 Punto de Objetivo).
- Dominar la Franja Enemiga al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).



FUERZAS

Directiva de Operación: *Aumentemos la cantidad de puntos a 200. Esto hará que la mesa sea un poco más grande. A más Tropas, más terreno de juego.*

En esta misión es obligatorio incluir las Tropas del ***Remotes Pack.*** *Sin estas Tropas perderás una gran ventaja táctica. No olvides que tu Lista de Ejército debe contar siempre con un Teniente.*

Bando A: 200 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Remotes Pack**).

Bando B: 200 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Remotes Pack**).

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

DOMINAR FRANJA

Una Franja se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Ejército vivos que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo (Inconsciente o Muerto) no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas) y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la Franja, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

APOYO REMOTO

Las Tropas del Remotes Pack que se encuentren en una Franja contabilizarán un extra de 20 Puntos de Ejército mientras no se encuentren en un estado Nulo (Inconsciente o Muerto).

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego, o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

Consejo Táctico

Versatilidad Remota: Los Remotos ofrecen poderosas herramientas por muy pocos puntos. Con el Remotes Pack podrás montar dos Remotos de los cuatro perfiles disponibles. En esta caja encontrarás las tarjetas de las dos opciones que mejor se adaptarán en esta introducción.

Estudia sus cuatro configuraciones para exprimir su potencial:

- El defensor (Reacción Total + Ametralladora): Un orador temible. Gracias a Reacción Total, puede aplicar todo su valor de Ráfaga en ORA. Es la herramienta definitiva para el control de zonas y frenar el avance enemigo en el Turno Reactivo.

- El artillero (Lanzamisiles): No hay nada más letal que el impacto de un misil. No importa que tan blindado sea el objetivo, siempre acaba volando por los aires.

- El especialista (Observador de Artillería + Fusil Combi): Un Especialista rápido y barato para cumplir objetivos. Además, dispone de un Repetidor para ampliar la zona de acción de tus Hackers y su Sensor le ayudará a descubrir los Marcadores de Camuflaje del enemigo.

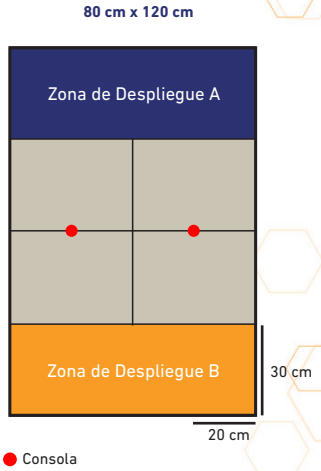
- El apoyo rápido (Pulso Flash + Repetidor): La opción más barata y veloz por poquísimos puntos. Posiciona un Repetidor allá donde lo necesites en muy pocas Órdenes.

MISIÓN 8: CUADRANTES

Vector de Victoria: *La zona de operaciones se divide en cuatro Cuadrantes. Al final de cada Ronda el jugador con más Cuadrantes Dominadas obtendrá Puntos de Objetivo. Para ello deberás tener más Puntos de Ejército que el adversario en esos Cuadrantes. Además, encontraras dos Consolas con las que interactuar para obtener Puntos de Objetivo extra.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▲Dominar más Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- ▲Activar una Consola (1 Punto de Objetivo por cada Consola Activada).



FUERZAS

Directiva de Operación: *Subimos la apuesta. En esta misión es obligatorio incluir en tu lista las Tropas del* ***TAG Pack****. Esta unidad será la punta de lanza de tu ejército, pero no te descuides: tu Lista de Ejército sigue necesitando un* ***Teniente*** *en mesa.*

Bando A: 250 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **TAG Pack**).

Bando B: 250 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **TAG Pack**).

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

DOMINAR CUADRANTE

Un Cuadrante se considera Dominado por un jugador si éste tiene más Puntos de Ejército vivos que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo (Inconsciente o Muerto) no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas) y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa. Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área del Cuadrante, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

CONSOLAS

Hay un total de dos Consolas (ver mapa). Las Consolas deben representarse con un Token de Consola o con un elemento de escenografía de 40mm de diámetro (como las Consolas del ITS Objectives Pack Alpha).

ACTIVAR CONSOLA

HABILIDAD CORTA

REQUISITOS

- Sólo Tropas con la Habilidad Especial Hacker, Médico o Ingeniero pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la Consola ha sido Activada por el jugador.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- Un jugador puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En tal caso, ambos jugadores contabilizarán dicha Consola.
- Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Consola Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego, o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

Consejo Táctico

El Coloso Blindado: El TAG (Tactical Armored Gear) será tu punta de lanza. Su abrumadora potencia de fuego, su elevado valor de Estructura (EST) y su altísimo Blindaje (BLI) lo convierten en la opción perfecta para presionar al adversario y resistir el castigo enemigo.

En misiones de control de zonas o cuadrantes, el TAG es una baza ganadora. Dado que estos sectores se dominan sumando los puntos de las Tropas supervivientes, un único TAG puede puntuar y controlar un cuadrante ***él solo*** *(por su elevado Coste), permitiéndote repartir el resto de tus Tropas sin perder presencia. (Consejo extra: recuerda llevar un Ingeniero para retirar puntos de Herida si sufre daños).*

Coloso con pies de barro: A pesar de ser una fortaleza artillada, los TAG tienen una némesis que puede detenerlos instantáneamente: ***los Hackers****.*

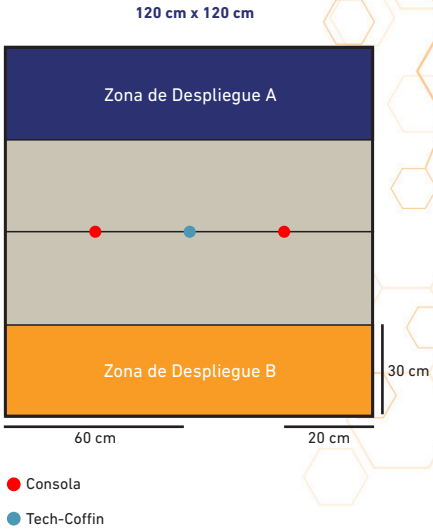
Cuando se te complique derribar un TAG a disparos debido a su Blindaje, la guerra cibernética es la solución. Un Hacker enemigo puede utilizar Programas de Hackeo directamente o a través de un Repetidor para ***Inmovilizar*** *a tu TAG, dejándolo como una estatua inútil en mitad de la mesa. Protege siempre el avance de tu TAG con tus propios Hackers o eliminando a los del enemigo.*

MISIÓN 9: MATRIZ DIFERENCIAL

Vector de Victoria: *En esta misión los objetivos se diversifican. Para ganar, ejecuta un plan paso a paso gestionando tus Órdenes. Plantea cómo darás caza al* ***Teniente enemigo*** *para obtener ese Punto de Objetivo mientras despejas la zona para controlar el centro y poder centrarte con tus* ***Especialistas*** *en Activar las Consolas. Y después, controlar con tus Tropas más resistentes el Tech-Coffin al final de la partida. Gestionar tus activos clave en el momento exacto se traducirá en victoria.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▲Haber Activado una Consola al final de la partida (1 Punto de Objetivo por cada Consola Activada).
- ▲Controlar el Tech-Coffin al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▲Eliminar al Teniente enemigo (1 Punto de Objetivo).



FUERZAS

Directiva de Operación: *En esta misión es obligatorio incluir en tu lista las Tropas del* ***Booster Pack Alpha****. El objetivo de este paso en la escalada es aprender a dotar a tu lista de "herramientas tácticas específicas" para resolver situaciones complejas y cumplir los Objetivos con mayor facilidad.*

Bando A: 300 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Booster Pack Alpha**).

Bando B: 300 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Booster Pack Alpha**).

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH-COFFINS

Hay un Tech-Coffin (ver mapa). El Tech-Coffin debe representarse con un Token de TechCoffin o con un elemento de escenografía de 40mm de diámetro (como los Tech-Coffins del ITS Objectives Pack Alpha).

CONTROLAR TECH-COFFIN

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

CONSOLAS

Hay un total de dos Consolas (ver mapa). Las Consolas deben representarse con un Token de Consola o con un elemento de escenografía de 40mm de diámetro (como las Consolas del ITS Objectives Pack Alpha).

ACTIVAR CONSOLA
HABILIDAD CORTA

REQUISITOS

- Sólo Tropas con la Habilidad Especial Hacker, Médico o Ingeniero pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la Consola ha sido Activada por el jugador.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- Un jugador puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, **deja de contar como Activada para el enemigo.**
- Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Consola Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego, o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

Consejo Táctico

Ampliando la caja de herramientas: No intentes usar todas estas mecánicas a la vez en tu primer turno. El Booster Pack Alpha te enseña que no todo se soluciona a tiros de Ametralladora; cada problema en la mesa tiene una herramienta asignada en tu lista. Aprende cuándo activarlas.

A continuación, verás algunas de las Habilidades Especiales y Equipo avanzado que puedes encontrar en los diferentes perfiles del Booster Pack Alpha:

- ***Salto de Combate:*** *Tropas aerotransportadas capaces de desplegar directamente en la retaguardia enemiga para cazar objetivos clave.*

- ***Mimetismo:*** *Impone un penalizador a cualquiera que intente dispararte.*

- ***Visor Multiespectral:*** *La solución definitiva contra los Modificadores negativos del Mimetismo.*

- ***Camuflaje:*** *Supervivencia y guerra psicológica. Tu miniatura se despliega como un Marcador en la mesa, ocultando su identidad exacta y su armamento real hasta que el rival logre descubrirla.*

- ***Ataque Sorpresa:*** *El beneficio definitivo de la emboscada. Si declaras un Ataque desde el estado Camuflado, aplicarás un Modificador negativo de -3 a la Tirada Enfrentada del enemigo.*

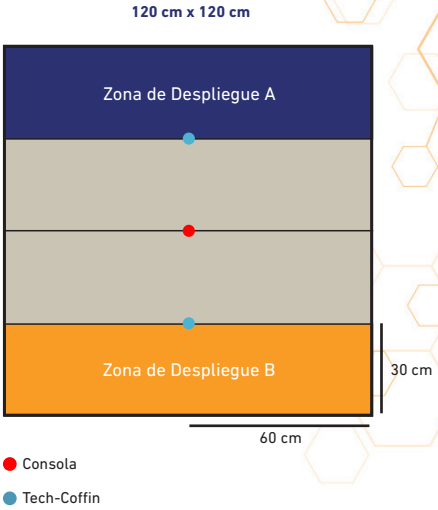
- ***Artes Marciales:*** *Especialistas en Combate Cuerpo a Cuerpo (CC) letales en las distancias cortas.*

MISIÓN 10: OPERATIVO "MOJO "

Vector de Victoria: *Para ganar esta misión, tu* ***Héroe*** *debe ser el protagonista absoluto, pero sin convertirse en un mártir. La misión plantea un dilema: tu personaje es el único que puede extraer el Data Pack (lo que te dará 2 Puntos de Objetivos si lo mantienes al final), pero también te otorga puntos si elimina más Tropas que el Héroe rival, algo que plantea un riesgo.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▲Haber Extraído un Data Pack al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- ▲Controlar un Data Pack al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- ▲Haber Conectado una Antena al final de la partida (1 Punto de Objetivo por cada Antena Conectada).
- ▲Que el Héroe propio haya Eliminado más Tropas enemigas que el Héroe del adversario (1 Punto de Objetivo).



FUERZAS

Directiva de Operación: *En esta misión es obligatorio incluir en tu lista la Tropa del* ***Hero Pack****. Sin esta Tropa no podrás obtener varios Puntos de Objetivo.*

Bando A: 300 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Hero Pack**).

Bando B: 300 puntos (Deben estar incluidas las Tropas del **Hero Pack**).

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

HÉROE

En esta misión la Tropa del Hero Pack será el Héroe.

CONSOLA

Hay una Consola (ver mapa). La Consola debe representarse con un Token de Consola o con un elemento de escenografía de 40mm de diámetro (como las Consolas del ITS Objectives Pack Alpha).

EXTRAER DATA PACK

HABILIDAD CORTA

REQUISITOS

- Sólo el Héroe puede declarar esta Habilidad.
- El Héroe debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que el Data Pack ha sido Extraído y cargado por el Héroe, situando un Token de Data Pack al lado de dicha Tropa.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.

CONTROLAR DATA PACK

El Data Pack se considera Controlado por un jugador cuando al final de la partida su Héroe dispone de un Token de Data Pack y no se encuentra en estado Nulo (Inconsciente o Muerto).

ANTENAS

Hay un total de dos Antenas (ver mapa). Las Antenas deben representarse con un Token de Antena o con un elemento de escenografía de 40mm de diámetro (como las Antenas del ITS Objectives Pack Alpha).

CONECTAR ANTENA
HABILIDAD CORTA

REQUISITOS

- Sólo Tropas con la Habilidad especial Hacker, Médico o Ingeniero pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con la Antena.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la Antena ha sido Conectada por el jugador.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- Un jugador puede Conectar una Antena que haya sido Conectad previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, **deja de contar como Conectada para el enemigo**.
- Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Consola Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego, o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

Consejo Táctico

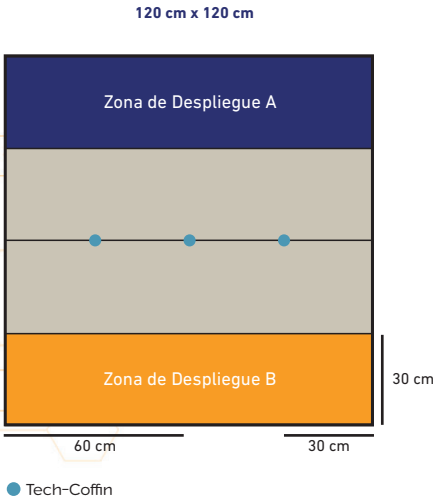
Al ver la tarjeta del Héroe por primera vez, es normal que te entre vértigo: una amplia lista de Habilidades Especiales, Equipo y Armamento que puede abrumar. ***No te asustes.*** *Cada personaje ha sido diseñado con una idiosincrasia y un rol estratégico muy definidos. No necesitas utilizar todas la Habilidades de su perfil en tu primera partida; necesitas entender cuál es su* ***función principal****. Unos son letales en distancias cortas y otros son tiradores blindados. Tienes que ponerlos sobre la mesa, cometer errores, ver cómo reaccionan bajo el fuego cruzado y descubrir si su estilo se adapta a tu forma de juego. La teoría está en la tarjeta, pero su rendimiento se descubre jugando.*

MISIÓN 11: SUMINISTROS (OPERACIÓN DE FUEGO REAL)

Vector de Victoria: *En esta misión todos los puntos se calculan* ***al acabar la partida****, tu enfoque no debe ser sólo conseguir las Cajas de Suministros, sino* ***negarles*** *por completo el acceso a ellas al rival.*

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ▲Por cada Caja de Suministros Controlada al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▲Controlar más Cajas de Suministros que el enemigo al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▲Que el enemigo no Controle ninguna Caja de Suministros al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).



FUERZAS

Directiva de Operación: *Ha llegado el momento de dar el gran salto. En esta misión,* ***la confección de la lista de ejército queda totalmente bajo tu criterio****. No estás obligado a incluir ningún pack específico de forma imperativa. Tienes el control absoluto de tus puntos.*

Tu único manual de instrucciones es todo lo que has aprendido en las misiones anteriores. Analiza los objetivos de la misión, estudia tu facción y diseña una Lista de Ejército equilibrada capaz de responder a cualquier amenaza. La victoria o la derrota ya sólo dependen de tus decisiones.

Bando A: 300 puntos.

Bando B: 300 puntos.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH-COFFINS

Hay un total de tres Tech-Coffins (ver mapa). Los Tech-Coffins deben representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de 40mm de diámetro (como los Tech-Coffins del ITS Objectives Pack Alpha).

CAJAS DE SUMINISTROS

Las Cajas de Suministros se representan mediante un Token de Caja de Suministros (SUPPLY BOX), o un elemento de escenografía de 25mm de diámetro (como las Cajas de Suministros del ITS Objective Pack Alpha).

EXTRAER CAJAS DE SUMINISTROS

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

- Sólo Tropas con la Habilidad especial Hacker, Médico o Ingeniero pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con el Tech-Coffin.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la Caja de Suministros ha sido Extraída y cargada por la Tropa, situando un Token de SUPPLY BOX al lado de dicha Tropa.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- Una vez se supera la tirada para extraer la Caja de Suministros, **el Token de Tech-Coffin debe retirarse de la mesa de juego.**
- Si se está utilizando un elemento de escenografía para representar al TechCoffin en vez de un Token, entonces puede permanecer sobre la mesa de juego, situando a su lado un Token de Jugador (PLAYER A o PLAYER B) para señalizar que la Caja de Suministros ha sido extraída.

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

La Tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

- En contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado Normal que posea un Token de SUPPLY BOX.
- En contacto de Silueta con un Token de SUPPLY BOX solitario.

EFECTOS

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

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

- Una Tropa no puede llevar más de una Caja de Suministros.
- Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje) pueden cargar con las 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 (Inconsciente o Muerto).

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 (Inconsciente o Muerto) no se tendrán en cuenta.

FIN DE MISIÓN

La misión acaba al final de la tercera Ronda de Juego, o cuando alguno de los dos jugadores ya no disponga de Tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivo.

Consejo Táctico

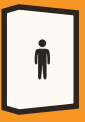
Si has llegado hasta aquí, nuestra enhorabuena: estás jugando a Infinity a otro nivel. Este escenario es lo más parecido a lo que te vas a encontrar en los torneos oficiales del ***ITS (Infinity Tournament System)****. Hemos dejado atrás las escenarios tutoriales a 5 Puntos de Objetivo para dar el salto a la escala estándar de* ***10 Puntos de Objetivo****.*

El tamaño del reto ha aumentado, pero tu arsenal de conocimiento también. Ya sabes gestionar la Reserva de Órdenes, conoces el peligro del Turno Reactivo, sabes cuándo usar el Equipo Especial de tus Tropas y cuándo aplicar la fuerza bruta en el momento de la verdad. No te dejes abrumar por los 10 Puntos de Objetivo; el juego sigue siendo el mismo juego que ya dominas. Pon tus miniaturas sobre la mesa, confía en tu Lista de Ejército y que los dados te sean propicios. ¡Estás listo para enfrentarte a cualquier rival en la Esfera Humana!

Ahora que ya dominas las bases de Infinity, ¡tu siguiente paso es unirte a nuestra comunidad! Para guiarte en este viaje, visita el portal Corvus Belli Experience, un lugar único donde encontrarás todo lo necesario para participar en tu primer torneo. Además tendrás acceso a descargas y aplicaciones oficiales totalmente gratis, como el Infinity Army (la herramienta imprescindible para crear tus listas de juego), así como a nuestra red de Warcors: jugadores veteranos listos para ayudarte a dar tus primeros pasos en la comunidad.
¡Forma parte de la mejor comunidad del hobby! ¡Escanea el código QR y da el salto!

ESSENTIALS

ESCOGE TU FACCIÓN Y SIGUE EL CAMINO. ¡CON CADA PASO CONSTRUYES TU EJÉRCITO Y PULES TUS HABILIDADES!

STEP 1: START HERE	STEP 1: START HERE	STEP 1: START HERE	STEP 1: START HERE	STEP 1: ACTION PACK	STEP 1: ACTION PACK
STEP 2: ARMY PACK	STEP 2: ARMY PACK	STEP 2: ARMY PACK	STEP 2: ARMY PACK	STEP 2: SUPPORT PACK	STEP 2: SUPPORT PACK
STEP 3: SUPPORT PACK	STEP 3: SUPPORT PACK	STEP 3: SUPPORT PACK	STEP 3: SUPPORT PACK	STEP 3: REMOTES PACK	STEP 3: REMOTES PACK
STEP 4: REMOTES PACK	STEP 4: REMOTES PACK	STEP 4: REMOTES PACK	STEP 4: REMOTES PACK	STEP 4: TAG PACK	STEP 4: TAG PACK
					
STEP 5: TAG PACK	STEP 5: TAG PACK	STEP 5: TAG PACK	STEP 5: TAG PACK	STEP 5: BOOSTER PACK ALPHA	STEP 5: BOOSTER PACK ALPHA
STEP 6: BOOSTER PACK ALPHA	STEP 6: BOOSTER PACK ALPHA	STEP 6: BOOSTER PACK ALPHA	STEP 6: BOOSTER PACK ALPHA	STEP 6: HERO PACK	STEP 6: HERO PACK
STEP 7: HERO PACK	STEP 7: HERO PACK	STEP 7: HERO PACK	STEP 7: HERO PACK		