

CORVUS BELLI infinity



OPERACIONES DE PRIMER CONTACTO
START HERE

OPERACIONES DE PRIMER CONTACTO: START HERE

¡Bienvenido a Operaciones de Primer Contacto, recluta! Ahora que has dado tus primeros pasos en Infinity estás preparado para dar el salto a las operaciones secretas y acciones encubiertas. La guerra por el control y la primacía en la Esfera Humana depende de ti.

Pero no te preocupes, empezaremos por lo básico y para ello no necesitas memorizar el manual entero para empezar a disfrutar, sólo ponerte a jugar .

Este conjunto de misiones será tu campo de entrenamiento básico. Aquí aprenderás lo esencial usando sólo el contenido de tu caja Start Here, el paso previo ideal antes de 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



¿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.
- ▲ **Configuración de la mesa de juego:** Instrucciones para que no tengas que preocuparte por la colocación de los elementos de escenografía y te centres en poner en práctica los conocimientos que acabas de adquirir en las Quick Start Rules.
- ▲ **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 tus miniaturas, prepara los dados y céntrate en lo básico: mover, cubrirse y disparar. ¡La Esfera Humana te espera!

MISIÓN 1: SHOWDOWN

Vector de victoria: Esta misión es un enfrentamiento directo. Céntrate en eliminar al enemigo y olvídate de lo demás.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▲ Por cada Tropa enemiga eliminada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- ▲ Haber eliminado a todas las Tropas enemigas al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo adicionales).



FUERZAS

Bando A: Las 3 Tropas de uno de los ejércitos del **Start Here**.

Bando B: Las 3 Tropas de uno de los ejércitos 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

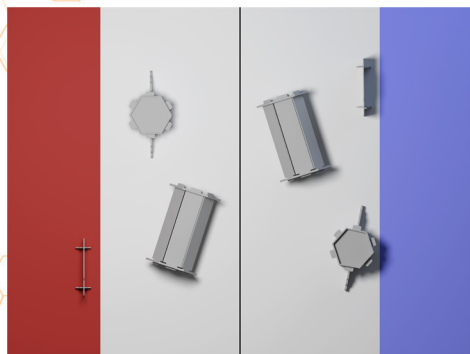
La cobertura es una herramienta fundamental: Busca siempre acabar los movimientos de tus Tropas en Cobertura Parcial. De esta manera aplicarás un -3 a los disparos del enemigo y tus Tropas sumaran un +3 a su Tirada de Salvación.

MISIÓN 2: GOLPEA Y CORRE

Vector de victoria: Esta misión sigue siendo un enfrentamiento directo. Pero, además de centrarte en eliminar al enemigo, debes tener en cuenta que la supervivencia de tus Tropas también es importante para sumar Puntos de Objetivo. Busca siempre la posición donde más Modificadores positivos tengas para atacar.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▲ Por cada Tropa enemiga eliminada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- ▲ Mantener con vida a 2 de las Tropas propias al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).



FUERZAS

Bando A: Las 3 Tropas de uno de los ejércitos del **Start Here**.

Bando B: Las 3 Tropas de uno de los ejércitos 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

El poder de la ORA: La ORA es la forma en la que tus Tropas reaccionan al enemigo y le complican el avance. Pero no olvides que en ORA sólo tendrás un disparo y el enemigo la Ráfaga de su arma al completo. Por ello debes dejar siempre a tus Tropas en Cobertura Parcial. Esto ayudará a que tu ORA tenga más probabilidades de imponerse al ataque del enemigo.

MISIÓN 3: CONTROL CENTRAL

Vector de victoria: La misión ya no va de eliminar, si no de posicionar a tus Tropas para puntuar. El objetivo principal es el Elemento Central, no sólo te dará Puntos de Objetivo por controlarlo al final de cada Ronda, sino también por interactuar con éste. Plantea una estrategia para avanzar y resistir la contraofensiva del enemigo .

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- ▲ Controlar el Elemento Central al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- ▲ Interactuar con el Elemento Central (2 Puntos de Objetivo).



FUERZAS

- ▲ **Bando A:** Las 3 Tropas de uno de los ejércitos del **Start Here**.
- ▲ **Bando B:** Las 3 Tropas de uno de los ejércitos del **Start Here**.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CONTROLAR ELEMENTO CENTRAL

Un Elemento Central se considera Controlado por un jugador cuando al final de cada Ronda de Juego éste es el único que dispone de una Tropa en contacto de Silueta con el Elemento Central. Por tanto, no puede haber Tropas enemigas en contacto con el Elemento Central. Las miniaturas en estado Nulo (Inconsciente o Muerto) no se tendrán en cuenta.

INTERACTUAR CON ELEMENTO CENTRAL HABILIDAD CORTA

REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con el Elemento Central.

EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL+3 se considera que se ha Interactuado con el Elemento Central.
- 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.

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

Infantería Pesada: un yunque táctico. Tu Infantería Pesada (IP) es el candidato ideal para dominar el Elemento Central y asegurar los Puntos de Objetivo gracias a su VITA 2 y a su alto Blindaje. Sin embargo, el mayor error es creer que una IP es inmortal: una mala tirada enfrentada la puede tumbar igual. Para evitarlo, la Cobertura Parcial es obligatoria, nunca opcional, ya que maximiza su supervivencia. Además, jamás la dejes aislada en el centro; apóyala con el resto de tus Tropas, generando ORA que hagan que asomarse a cazar a tu IP sea un suicidio táctico. Así forzarás al enemigo a asumir demasiados riesgos si quiere controlar el Elemento Central.

¡Enhorabuena recluta! Has superado con éxito la primera parte de las Operaciones de Primer Contacto. Pero esto no acaba aquí, ahora que has sentido la emoción del campo de batalla es el momento de dar el salto a la segunda parte de las Operaciones de Primer Contacto. ¡Hazte con un Army Pack o Action Pack y pongamos en práctica tu capacidad táctica!



ESSENTIALS

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



STEP 1:
START HERE



STEP 2:
ARMY PACK



STEP 3:
SUPPORT PACK



STEP 4:
REMOTES PACK



STEP 5:
TAG PACK



STEP 6:
BOOSTER
PACK ALPHA



STEP 7:
HERO PACK



STEP 1:
START HERE



STEP 2:
ARMY PACK



STEP 3:
SUPPORT PACK



STEP 4:
REMOTES PACK



STEP 5:
TAG PACK



STEP 6:
BOOSTER
PACK ALPHA



STEP 7:
HERO PACK



STEP 1:
START HERE



STEP 2:
ARMY PACK



STEP 3:
SUPPORT PACK



STEP 4:
REMOTES PACK



STEP 5:
TAG PACK



STEP 6:
BOOSTER
PACK ALPHA



STEP 7:
HERO PACK



STEP 1:
START HERE



STEP 2:
ARMY PACK



STEP 3:
SUPPORT PACK



STEP 4:
REMOTES PACK



STEP 5:
TAG PACK



STEP 6:
BOOSTER
PACK ALPHA



STEP 7:
HERO PACK



STEP 1:
ACTION PACK



STEP 2:
SUPPORT PACK



STEP 3:
REMOTES PACK



STEP 4:
TAG PACK



STEP 5:
BOOSTER
PACK ALPHA



STEP 6:
HERO PACK



STEP 1:
ACTION PACK



STEP 2:
SUPPORT PACK



STEP 3:
REMOTES PACK



STEP 4:
TAG PACK



STEP 5:
BOOSTER
PACK ALPHA



STEP 6:
HERO PACK

