CORVUS BELLI

INFINITY

N4

INFINITY N4. ANEXO DE REGLAS

INFINITY N4.
ANEXO DE REGLAS

ESTE DOCUMENTO ES UN ANEXO AL REGLAMENTO DE INFINITY N4 QUE CONTIENE UNA SERIE DE REGLAS, HABILIDADES ESPECIALES, ARMAS Y EQUIPO QUE HAN SIDO ADAPTADAS AL SISTEMA N4, PERO CON CARÁCTER PROVISIONAL. LAS REGLAS AQUÍ INCLUIDAS SE CONSIDERAN COMPLETAMENTE OFICIALES, AUNQUE SON SUSCEPTIBLES DE SER MODIFICADAS EN PRÓXIMAS EXPANSIONES DEL REGLAMENTO N4.

ETIQUETAS Y PROPIEDADES INFINITY N4

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. La indicada a continuación es un añadido a las reseñadas en el Reglamento de N4:

- **Asignable (H)**. Únicamente durante la Fase de Despliegue, esta arma o pieza de Equipo puede ser asignada por su propietario a Tropas que posean la Habilidad Especial Transmutación (H) y que se encuentren en la mesa de juego como Miniatura (descartando Tropas con Despliegue Aerotransportado, Despliegue Oculto, en estado Suplantación...).
  Una Tropa con Transmutación (H) no puede recibir más de un arma o pieza de Equipo del mismo tipo con la Propiedad Asignable (H).
  Esta arma o pieza de Equipo debe situarse y permanecer en contacto de Silueta con su usuario, la Tropa a la que ha sido asignado, desplazándose junto con él.
  A efectos de juego, esta arma o pieza de Equipo se considerará como un Token de estado y no como una Miniatura.

PROPIEDADES

Las Propiedades son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo. La indicada a continuación es un añadido a las reseñadas en el Reglamento de N4:

- **BioArma**. Esta arma sólo tiene efecto sobre objetivos que posean el Atributo Heridas (H).

HABILIDADES ESPECIALES

LIDERAZGO INSPIRADOR

Esta Habilidad Especial determina el comportamiento de todo un ejército completo según el Perfil de Tropa de su poseedor.

LIDERAZGO INSPIRADOR
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

- Para poder aplicar los efectos de Liderazgo Inspirador, es necesario que el poseedor de esta Habilidad Especial sea el Teniente del ejército y debe encontrarse en la mesa de juego en un estado que **no** sea considerado Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...).

EFECTOS

- Se considera que todas las Tropas de la Lista de Ejército que aportan Orden:
  - Poseen Instrucción Regular.
  - Disponen de la Habilidad Especial: Coraje.
- El poseedor de Liderazgo Inspirador puede declarar una Orden Coordinada en la que forme parte consumiendo únicamente la Orden Especial del Teniente, sin necesidad de consumir un Token de Mando ni ninguna otra Orden extra.
- El Ejército no entrará en ¡¡¡Retirada!!!

TRI-CORE

Esta Habilidad Especial permite que el Fireteam: Haris al que pertenece su propietario pueda aplicar los Bonos de Fireteam de cuatro y cinco miembros.

TRI-CORE
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- El propietario debe formar parte de un Fireteam: Haris.
- El número máximo de Tropas que dispongan de esta Habilidad Especial que un jugador puede tener en la mesa es uno.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial permite que el Fireteam: Haris al que pertenece el propietario de Tri-Core pueda aplicar, además de los Bonos habituales de este tipo de Fireteam, los Bonos por Número de Miembros de un Fireteam Core de 5 miembros.
- Esta Habilidad Especial deja de hacer efecto en caso de que el número de miembros del Fireteam: Haris sea inferior a tres.
- Esta Habilidad Especial deja de hacer efecto al final de la Orden en la que su propietario deja de formar parte del Fireteam: Haris o cae en estado Nulo o Aislado.
- Tanto en Turno Activo como Reactivo, el jugador deberá marcar el uso de esta Habilidad Especial mediante un Token de Tri-Core situado al lado del Líder de Fireteam del Fireteam: Haris.

EJEMPLO DE JUEGO DE TRI-CORE

Durante su Turno Activo, un jugador de Spiral Corps, activa un Fireteam: Tríada de tres miembros en el que dispone de un Conspirador Taagma con Tri-Core, por tanto, en esa Orden podrá aplicar los Bonos de Fireteam de tres, cuatro y cinco miembros.

En la Orden siguiente, el jugador Tohaa decide activar de nuevo este mismo Fireteam: Tríada. Sin embargo, al realizar la Comprobación de Coherencia verifica que ahora el Fireteam: Tríada dispone tan sólo de dos miembros. Por tanto, este Fireteam: Tríada ya no podrá emplear Tri-Core, ni tampoco aplicar el Bono de Fireteam de tres miembros.

ARMAMENTO

SYMBIOBOMB

El SymbioBomb es un arma de un único uso que su propietario, aquel en cuyo Perfil de Unidad aparece listado, asigna a otra Tropa de su mismo ejército, denominado usuario, para proporcionarle ventajas de ataque y apoyo adicionales.

SYMBIOBOMB

Asignable (H), Ataque de Comunicaciones, Opcional.

EFECTOS

- Consumiendo 1 Habilidad Corta/ORA, permite a su usuario emplear una Táctica Pheroware: Endgame, Eraser o Mirrorball (ver Tabla de Armas).
- En Tirada Enfrentada, las Tácticas Pheroware Endgame y Eraser, empleadas mediante un SymbioBomb, imponen un MOD de -3 al objetivo del Ataque de Comunicaciones.
- El SymbioBomb se retirará de la mesa de juego al final de la Orden en la que ha sido activado.

EJEMPLO DE JUEGO DE SYMBIOBOMB

Durante la Fase de Despliegue, el jugador Tohaa asigna uno de los SymbioBombs de su Especialista Kaeltar a un Sakiel y a un Gorgos, a los cuales ya se les había asignado un SymbioMate.

EQUIPO

SYMBIOMATE

El SymbioMate es una pieza de Equipo de un único uso que su propietario, aquel en cuyo Perfil de Unidad aparece listado, asigna a otra Tropa de su mismo ejército, denominado usuario, para proporcionarle ventajas de ataque y apoyo adicionales.

SYMBIOMATE

EQUIPO AUTOMÁTICO

Asignable (H), Obligatorio.

REQUISITOS

- El SymbioMate se empleará obligatoriamente cuando su usuario se vea forzado a realizar una Tirada de Salvación.

EFECTOS

- Un SymbioMate proporciona a la Tropa asignada un valor de Atributo BLI 9 y PB 9, que sustituyen a los Atributos de BLI y de PB de su Perfil de Tropa, además de la Habilidad Especial Inmunidad (Total).
  Además, el SymbioMate puede emplearse frente a un **Ataque de Comunicaciones**.
- Si una Tropa con un SymbioMate se ve forzada a realizar cualquier Tirada de Salvación, realizará dichas Tiradas sobre un valor de 9, aplicando la Habilidad Especial Inmunidad (Total). Cualquier otro Ataque exitoso, o arma o regla que requiera una Tirada de Salvación que reciba el usuario en esa misma Orden aplicará igualmente el valor BLI 9 o PB 9 y la Habilidad Especial Inmunidad (Total). Contra los Ataques de Comunicaciones, se aplicarán los valores de BLI 9 y PB 9 pero no la Habilidad Especial Inmunidad (Total).
- Esta pieza de Equipo es de un único uso. El SymbioMate se retirará de la mesa de juego al final de la Orden en que se produjo el Ataque.

EJEMPLO DE JUEGO 1 DE SYMBIOMATE

Durante la Fase de Despliegue, el jugador Tohaa asigna los dos SymbioMates de sus Especialistas Kaeltar a un Gorgos y a un Sakiel, dos Tropas que poseen la Habilidad Especial Transmutación (H).

Durante la partida, en una misma Orden, el Gorgos recibe un impacto exitoso con Munición DA, dos impactos exitosos con un arma con la Propiedad Daño Continuado, un Ataque con Observador de Artillería y un Ataque con un Programa de Hacker. Como dispone de un SymbioMate, está obligado a emplearlo, por lo que considera los impactos con Munición DA y con Daño Continuado como si fueran Munición Normal (gracias a Inmunidad (Total) que le proporciona el SymbioMate) aplicando un valor de BLI 9. Frente al Ataque con el Programa de Hacker, considerado como un Ataque de Comunicaciones, aplicará el Atributo de PB proporcionado por el SymbioMate. Además, ignorará el Ataque con Observador de Artillería que carece de efecto a causa de Inmunidad (Total). Al final de esa Orden, el jugador deberá retirar el SymbioMate.

Si el Gorgos se encontrara en Cobertura Parcial, aplicaría el MOD -3 al Daño que le proporciona Cobertura Parcial, si fuera aplicable.

Más tarde, es el Especialista Kaeltar, el propietario del SymbioMate, el que pasa a estado Muerto. Sin embargo, aunque se retira su Miniatura de la mesa, el jugador no retirará el SymbioMate asignado al Sakiel, que continúa en juego con él.

EJEMPLO DE JUEGO 2 DE SYMBIOMATE

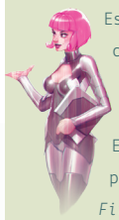
En la siguiente Ronda de Juego, durante una acción heroica, el Sakiel recibe en la misma Orden, dos impactos exitosos con Munición AP y un Crítico con Munición DA. Como dispone de un SymbioMate debe emplearlo, considerando los tres impactos como realizados con munición Normal, gracias a Inmunidad (Total) y efectuando, además, una Tirada de Salvación adicional a causa del Crítico. De tal manera, el Sakiel realiza un total de cuatro Tiradas de BLI sobre valor de Atributo de BLI 9. Al final de esa Orden, el jugador deberá retirar el SymbioMate de la mesa.

Si el Sakiel hubiera recibido un impacto exitoso de un arma con Munición PARA y la Propiedad No Letal, no efectuaría Tirada Salvación, gracias a Inmunidad (Total).

INFINITY FIRETEAMS N4

La regla de Infinity Fireteams permite poner en acción a un equipo de Tropas con un menor consumo de Órdenes y actuando en apoyo de otra, denominada **Líder de Fireteam**.

Sibylla explica:



Esta regla permite agrupar de 2 a 5 Tropas que se activarán consumiendo 1 única Orden Regular en Turno Activo y obtendrán una serie de Bonos tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo.

Estas Tropas deberán cumplir la regla de Coherencia permaneciendo dentro de la Zona de Control del *Líder de Fireteam*, que es la Tropa que llevará el peso de la Orden durante el Turno Activo. El liderato del Fireteam se puede alternar entre los diversos miembros del mismo, pudiendo cambiar de Líder de Fireteam de una Orden a otra.

IMPORTANTE

No pueden formar parte de un Fireteam:
Los Periféricos y sus Controladores.
Las Tropas en forma de Marcador.
Las Tropas con la Habilidad Especial Infiltración.
Las Tropas con Habilidades que dispongan de la Etiqueta Despliegue Aerotransportado.
Las Tropas que activen o estén en estado Fuego de Supresión.
Las Tropas en Estado Aislado o Nulo.
Además, los miembros de un Fireteam no pueden formar parte de una Orden Coordinada.

CREACIÓN DE UN FIRETEAM

Cada Ejército dispone de una Tabla de Fireteams, en dicha tabla se indican la cantidad y Tipos de Fireteams que el jugador podrá formar durante la partida.

- **Durante la Fase de Despliegue**, el jugador designa a un Líder de Fireteam, situando un Token de Líder de Fireteam (FIRETEAM LEADER), o equivalente, al lado de una de las Tropas que cumplan las indicaciones de la Tabla de Fireteams de su ejército.

En ese momento, el jugador debe efectuar una Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue respecto al Líder de Fireteam designado.

- **Durante el juego**, consumiendo un Token de Mando y situando un Token de Líder de Fireteam (FIRETEAM LEADER) al lado de una de las Tropas que cumplan las indicaciones de la Tabla de Fireteams de su ejército.

IMPORTANTE

Cada vez que se crea un Fireteam, el jugador debe señalar cuáles son las Tropas que forman parte del mismo.

TIPOS DE FIRETEAM

A continuación, se definen los tipos de Fireteam que el jugador podrá usar durante una partida.

FIRETEAM DÚO

En el momento de su creación, un Fireteam Dúo debe estar formado por dos Tropas.

FIRETEAM HARIS

En el momento de su creación, un Fireteam Haris debe estar formado por tres Tropas.

FIRETEAM CORE

En el momento de su creación, un Fireteam Core debe estar formado por un mínimo de tres Tropas y un máximo de cinco.

IMPORTANTE

Algunos Sectoriales pueden modificar las condiciones de creación de un Fireteam, en cuyo caso se indicará en la propia Tabla de Fireteams.

REGLAS GENERALES DE LOS FIRETEAM:

- Los miembros de un Fireteam deberán cumplir con la regla de Coherencia (ver N4 pág. 26) respecto al Líder de Fireteam.
- Una Tropa **no** puede formar parte de manera simultánea de más de un Fireteam.
- Es obligatorio que todos los miembros de un Fireteam pertenezcan al mismo Grupo de Combate.
- Un miembro de un Fireteam que consuma una Orden Regular se convierte automáticamente en Líder de Fireteam. Además, activa al resto de miembros del Fireteam (Ver Orden de Fireteam).
- El número mínimo de Tropas por el que debe estar formado un Fireteam es dos, y el máximo es cinco (respetando siempre la Tabla de Fireteams del Ejército).
- Un Fireteam permite usar los **Bonos de Fireteam** de dos, tres, cuatro o cinco miembros, en función de la Composición y del número de Tropas que lo integren.

TABLA DE FIRETEAMS

En este apartado explicaremos cómo interpretar la información que aporta la Tabla de Fireteams a los jugadores. Para ello, usaremos a modo de ejemplo la siguiente Tabla, pero es importante recordar que las Tablas oficiales y vigentes serán aquéllas que muestre la aplicación Infinity Army.

1. Nombre del Ejército o Sectorial

2. Cantidad máxima de Fireteams simultáneos que puede haber en la mesa de juego según el Tipo de Fireteam. Se comprueba cada vez que se declara la Creación de un Fireteam. En este caso, el Servicio Imperial sólo puede tener en la mesa de juego un Fireteam Core, dos Fireteam Haris y no tiene límite al número de Fireteams Dúo de los que puede disponer.

3. En el momento de la Creación de un Fireteam de Guardia Celestial, el jugador puede elegir crear un Fireteam Haris y/o un Fireteam Core. Una vez creados, los Fireteams siguen las reglas de Integridad de Fireteams. Si la Disponibilidad de las Tropas y las reglas de creación de Fireteams lo permiten, el jugador podría tener de manera simultánea en la mesa un Fireteam Haris y un Fireteam Core de Guardias Celestiales.

4. En **el momento de la Creación de un Fireteam** se debe respetar el Mínimo y Máximo de Tropas que pueden formar parte de dicho Fireteam. En este caso, un Fireteam de Guardias Celestiales debe incluir como mínimo un Guardia Celestial.
Los Bonos por Composición de Fireteam se obtienen únicamente alineando Tropas de la misma Unidad y/o aquellas que indiquen mediante una Nota o entre paréntesis el nombre de la susodicha Unidad o del propio Fireteam.

5. Diferentes Unidades que pueden formar los Fireteams de Apoyo de ALEPH. El asterisco (*) en la columna de Min indica que, **en el momento de la creación** de cualquier Fireteam de Apoyo de ALEPH, **se debe elegir mínimo 1 Tropa de entre todas** aquéllas con un asterisco (*) en la Tabla.

[5N] Nota: Un Fireteam Zhian de Cazarrecompensas Autorizados obtiene los Bonos por Composición de Fireteams siempre que esté compuesto únicamente por Cazarrecompensas Autorizados y/o uno o ambos Personajes con "(Cazarrecompensas)".

6. En algunos casos pueden existir condiciones adicionales para la creación o funcionamiento de los Fireteams. Dichas Notas prevalecen sobre las reglas generales de Fireteams.

7. El término "FTO" indica que sólo aquellas opciones del Perfil de Unidad que dispongan de este término pueden formar parte de un Fireteam. Esto incluye opciones como "FTO Teniente", "FTO Hacker", "FTO-2"...
En cambio, si se menciona una opción específica de FTO, como por ejemplo "FTO Teniente" o "FTO-2", sólo dicha opción podrá formar parte del Fireteam.

8. Los Wildcards pueden formar parte de cualquier Fireteam. El valor Máximo indica el número máximo de Tropas de esta Unidad que se pueden incluir por Fireteam. Además, algunos Wildcards pueden aparecer listados en Fireteams concretos de ese mismo Sectorial. En tal caso, el número máximo de dichas Tropas en la Lista de Ejército ha de respetar la Disponibilidad de la Tropa.

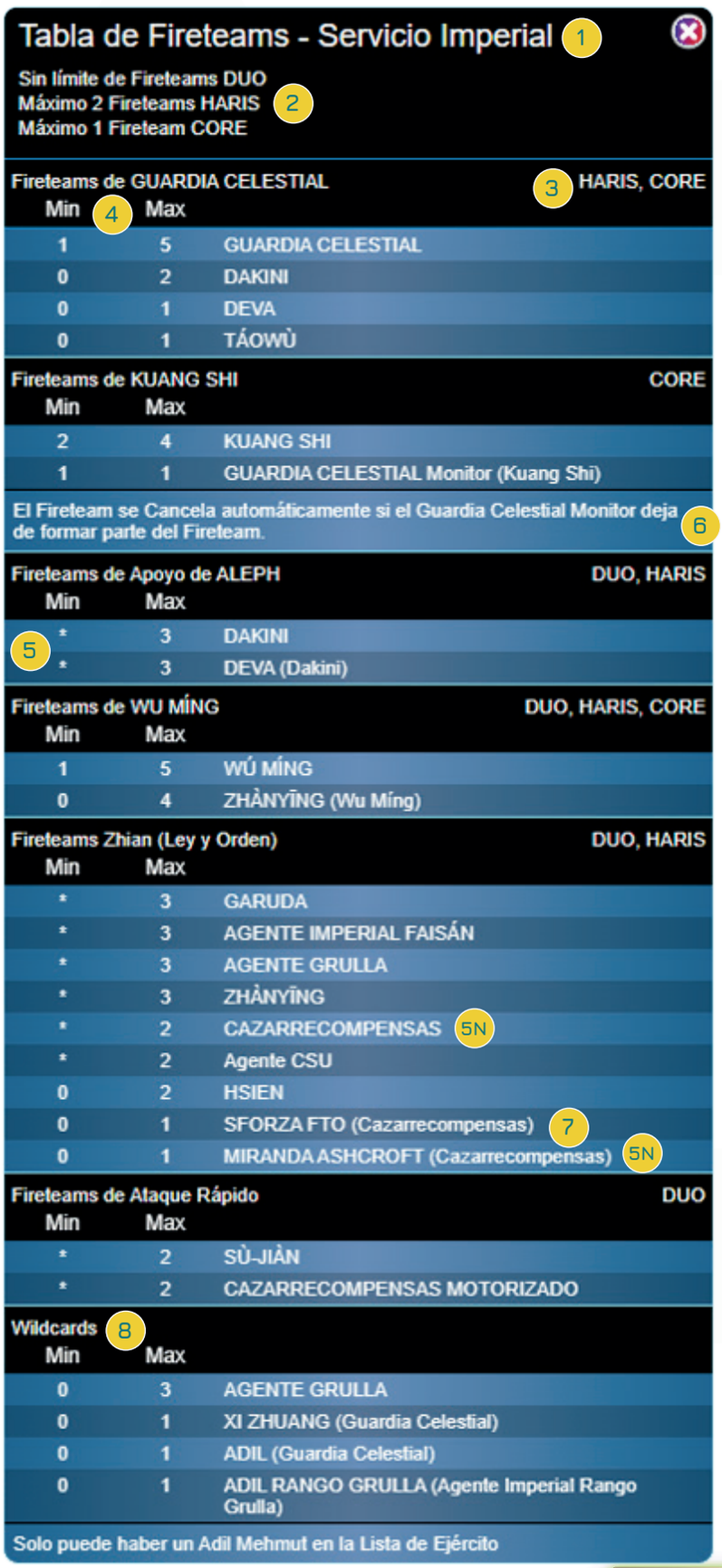


Tabla de Fireteams - Servicio Imperial (1)

Sin límite de Fireteams DUO
Máximo 2 Fireteams HARIS (2)
Máximo 1 Fireteam CORE

Fireteams de GUARDIA CELESTIAL (3)		HARIS, CORE
Min (4)	Max	
1	5	GUARDIA CELESTIAL
0	2	DAKINI
0	1	DEVA
0	1	TÁOWÙ

Fireteams de KUANG SHI		CORE
Min	Max	
2	4	KUANG SHI
1	1	GUARDIA CELESTIAL Monitor (Kuang Shi)

El Fireteam se Cancela automáticamente si el Guardia Celestial Monitor deja de formar parte del Fireteam. (6)

Fireteams de Apoyo de ALEPH		DUO, HARIS
Min	Max	
* (5)	3	DAKINI
* (5)	3	DEVA (Dakini)

Fireteams de WU MÍNG		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	WÚ MÍNG
0	4	ZHÀNYĪNG (Wu Míng)

Fireteams Zhian (Ley y Orden)		DUO, HARIS
Min	Max	
*	3	GARUDA
*	3	AGENTE IMPERIAL FAISÁN
*	3	AGENTE GRULLA
*	3	ZHÀNYĪNG
*	2	CAZARRECOMPENSAS (5N)
*	2	Agente CSU
0	2	HSIEN
0	1	SFORZA FTO (Cazarrecompensas) (7)
0	1	MIRANDA ASHCROFT (Cazarrecompensas) (5N)

Fireteams de Ataque Rápido		DUO
Min	Max	
*	2	SÙ-JIÀN
*	2	CAZARRECOMPENSAS MOTORIZADO

Wildcards (8)		
Min	Max	
0	3	AGENTE GRULLA
0	1	XI ZHUANG (Guardia Celestial)
0	1	ADIL (Guardia Celestial)
0	1	ADIL RANGO GRULLA (Agente Imperial Rango Grulla)

Solo puede haber un Adil Mehmut en la Lista de Ejército

INTEGRIDAD DEL FIRETEAM

Tanto en **Turno Activo** como en **Turno Reactivo**, un Fireteam se cancela **automáticamente** en los siguientes casos:

- Si el Líder de Fireteam pasa a estado Aislado o Nulo.
- Si el Líder de Fireteam declara una ORA distinta a la ORA del Fireteam (ver pág. 7).
- En caso de que, por cualquier motivo, el número de miembros se reduzca a una cantidad inferior a 2.
- Si se produce una situación de ¡¡¡Retirada!!!
- Si el jugador emplea un Token de Mando para crear otro Fireteam, y éste no respeta el número máximo de Fireteams de ese Tipo permitidos en su Ejército o Sectorial. En tal caso, el jugador debe decidir cuál de los Fireteams se cancela.
- Tanto en Turno Activo como Reactivo, el Fireteam puede ser cancelado voluntariamente por el jugador, sin gasto adicional de Orden ni Token de Mando. Para ello, deberá indicarlo antes del consumo de una Orden por parte de alguno de los dos jugadores.

Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo, **una Tropa deja de formar parte automáticamente de un** Fireteam en los siguientes casos:

- La Tropa entra o se halla en estado Aislado o Nulo.
- En caso de que la Tropa no cumpla la regla de Coherencia respecto al Líder de Fireteam.
- La Tropa es Irregular y emplea su Orden Irregular.
- La Tropa es el Teniente y emplea la Orden Especial del Teniente.
- La Tropa activa o se encuentra en un estado que permita sustituir la Miniatura por un Marcador (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...), a menos que una Habilidad Especial, Equipo o regla especifique lo contrario.
- La Tropa activa el estado Fuego de Supresión.
- La Tropa cambia de Grupo de Combate.
- En Turno Reactivo, si la Tropa declara cualquier tipo de ORA distinta a la denominada ORA de Fireteam.

En cualquiera de los casos anteriores, la Tropa deja de formar parte del Fireteam en el momento de declaración de la Orden u ORA. **En consecuencia**:

- En Turno Activo, dicha Tropa no será activada por la Orden del Fireteam, considerándose inactiva a efectos de ORA.
- En Turno Reactivo, dicha Tropa no podrá beneficiarse en esa misma Orden de los Bonos y ventajas que implica formar parte del Fireteam.
- Cuando uno o varios miembros del Fireteam dejan de formar parte del mismo, el jugador deberá recalcular el número de miembros para comprobar si se produce una Cancelación de Fireteam, y en caso de que ésta no se produjera, para determinar los Bonos que pueden aplicar sus miembros en esa misma Orden.

EJEMPLO

En un Fireteam de cinco miembros en el que sólo tres de ellos declaran ORA, si dos declaran una ORA, y el tercero declara una ORA distinta a la de los otros dos, éste quedará fuera del Fireteam.

En cambio, si dos miembros declaran la misma Habilidad en ORA, pero otros dos declaran Habilidades distintas, estaríamos en un caso en el que ninguna de todas esas Habilidades habría sido declarada por más de la mitad de los miembros reactivos del Fireteam. En esta situación, el jugador puede decidir cuál se considera la ORA del Fireteam, quedando fuera de dicho Fireteam aquellos miembros que declararan Habilidades distintas.

RECOMPOSICIÓN DEL FIRETEAM DURANTE LA FASE TÁCTICA

De manera automática, aquellas Tropas que han dejado de formar parte de un Fireteam podrán volver a integrarse en él, si en el paso de Recuento de Órdenes de su siguiente Fase Táctica mantienen de nuevo la Coherencia respecto al Líder de Fireteam.

FIRETEAMS EN TURNO ACTIVO

Durante el Turno Activo, los Fireteams tienen un comportamiento especial y distinto al de otros grupos de Tropas en Infinity.

ORDEN DE FIRETEAM

Ataque/ Movimiento

REQUISITOS

- Durante la Fase de Órdenes del Turno Activo, la Orden de Fireteam requiere el consumo 1 Orden Regular del Grupo de Combate al que pertenecen las Tropas del Fireteam.
- El jugador debe designar a una de las Tropas del Fireteam como Líder de Fireteam, señalándolo con un Token de Líder de Fireteam (FIRETEAM LEADER).
- Los miembros de un Fireteam deberán cumplir con la regla de Coherencia (ver N4 pág. 26) respecto al Líder de Fireteam. En caso contrario, ver Integridad del Fireteam.

EFECTOS

- Todos los miembros de un Fireteam se activan con la Orden de Fireteam.
- Al declarar Reset o una Habilidad con la Etiqueta Movimiento (excepto Berserk) tanto el Líder de Fireteam como todos sus miembros efectúan dicha Habilidad.
- En cualquier otro caso, sólo el Líder de Fireteam efectúa la Habilidad declarada mientras el resto de los miembros del Fireteam realizan una Inacción, pero **otorgan al Líder de Fireteam una serie de Bonos** determinados según el Número de Miembros y la Composición del Fireteam.
- Si alguno de los miembros de un Fireteam no dispone de la Habilidad o no pudiera cumplir los Requisitos de la Habilidad declarada durante una Orden, sólo realizará aquella Habilidad Corta de esa Orden que sí pudiera ejecutar. En tales casos, los demás miembros del Fireteam ejecutan la Orden en su totalidad.
- Cada una de las Tropas reactivas sólo podrá escoger como objetivo a una única Tropa del Fireteam (sea el Líder de Fireteam o cualquier otro miembro del Fireteam), aunque no es obligatorio que todas ellas seleccionen a la misma como objetivo.

FIRETEAMS, SENTIDO TÁCTICO Y SUBOFICIAL

Si un miembro de un Fireteam dispone de la Habilidad Especial Sentido Táctico o Suboficial y consume su Orden extra o la Orden Especial del Teniente, según corresponda, será nombrado automáticamente Líder de Fireteam, y el Fireteam se activará como si se hubiera consumido una Orden Regular.

RECUERDA

Cualquier miembro de un Fireteam que no mantenga la Coherencia respecto al Líder de Fireteam dejará de formar parte de dicho Fireteam (ver Integridad del Fireteam).

FIRETEAMS EN TURNO REACTIVO

ORA DE FIRETEAM

Los jugadores considerarán que la ORA del Fireteam es aquella Habilidad declarada por más de la mitad de los miembros del Fireteam. En cualquier otro caso, el jugador decide cuál es la ORA del Fireteam. Las consecuencias de desviarse de la ORA del Fireteam se detallan en Integridad del Fireteam (Ver Integridad del Fireteam pág. 6).

ORA DE FIRETEAM

EFECTOS

- ► En Turno Reactivo, todos los miembros del Fireteam obtienen cada uno su propia ORA. No obstante, la ORA que declaren ha de ser **la misma para todos ellos, denominada ORA del Fireteam**.
- ► En Turno Reactivo, **todos los miembros del Fireteam disponen de los Bonos** que les otorga el formar parte de un Fireteam.
- ► En ORA, además, todos los miembros del Fireteam efectúan sus propias Tiradas y aplican los efectos pertinentes sobre el enemigo. Como excepción, ver Fireteam y Combate CC (pág. 8).
- ► En ORA, cada miembro del Fireteam debe respetar igualmente la regla de Coherencia respecto al Líder de Fireteam. El jugador deberá realizar una Comprobación de Coherencia respecto a éste al inicio y final de la ORA, para saber de cuántos miembros dispone su Fireteam.
  - ► Si un miembro del Fireteam falla la Comprobación de Coherencia respecto al Líder de Fireteam, entonces no se le contabilizará como parte del Fireteam, dejando de formar parte de éste inmediatamente.
- ► Ante múltiples Tropas Activas (Órdenes Coordinadas, otro Fireteam, Tropas con Periféricos, etc.) cada miembro del Fireteam debe escoger como objetivo sólo a una de aquellas Tropas activadas por la Orden, aunque no es obligatorio que todos ellos seleccionen a la misma como objetivo. Sin embargo, la Habilidad de la ORA que declaren ha de ser la misma para todos los miembros del Fireteam.

BONOS DE FIRETEAM

En Infinity N4, formar parte de un Fireteam otorga a sus miembros una serie de Bonos que se clasifican en dos tipos:

- Bonos por Número de Miembros del Fireteam.
- Bonos por Composición del Fireteam.

A diferencia de otras activaciones múltiples de Tropas, como puede ser en Orden Coordinada y su Punta de lanza, en Turno Activo la Tropa designada como Líder de Fireteam dispondrá del valor de Ráfaga (R) completo de su arma, pieza de Equipo o Habilidad, incluyendo cualquier Bono aplicable.

IMPORTANTE

Salvo que se especifique lo contrario, los Bonos de Fireteam son acumulables entre sí y con otros Bonos o MOD que disponga la Tropa por Habilidades Especiales, Equipo o Programas de Hacker.

Por consiguiente, como resumen y referencia rápida, ésta es la Tabla de Bonos de Fireteam:

TABLA DE BONOS DE FIRETEAM

Bonos por Número de Miembros:	Bonos por Composición (Misma Unidad):
2 Miembros: Activar con 1 Orden todo el Fireteam.	
3 Miembros: Todos obtienen MOD +1R Ataque CD.	3 Miembros: Todos obtienen MOD +3 Descubrir.
4 Miembros: Todos obtienen Sexto Sentido.	4 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.
5 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.	5 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.

BONOS POR NÚMERO DE MIEMBROS DEL FIRETEAM

El número de miembros de un Fireteam determina los Bonos que el jugador puede aplicar.

BONO FIRETEAM DE DOS MIEMBROS

Este Nivel aplica la regla básica de Fireteams, sin proporcionar ningún tipo de Bono adicional.

- Durante el Turno Activo, las Tropas del Fireteam se activan con una única Orden Regular.

BONO FIRETEAM DE TRES MIEMBROS

BONO DE APOYO A RÁFAGA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- ► En **Turno Activo**, **el Líder de Fireteam** puede aplicar un **Bono de +1 al valor de Ráfaga (R)** de sus Armas CD. Este Bono se aplica a las Armas Arrojadizas, pero **no** a las Armas Técnicas.
- ► En **Turno Reactivo**, **todos** los miembros del Fireteam se benefician de este Bono. Todos los Ataques CD de la Ráfaga deberán dirigirse al mismo objetivo.
- ► No se puede aplicar el Bono de +1 a Ráfaga cuando el Ataque es una Habilidad de Orden Completa (Ataque Intuitivo, Ataque Especulativo...).
- ► Si se utiliza este Bono con Armas Desechables que dispongan de munición limitada (como el Panzerfaust, por ejemplo) entonces, aplicar el Bono de +1 a R implica siempre el consumo de un proyectil más (Ver Desechable pág. 152).

EJEMPLO

Una Miniatura con un Panzerfaust (arma de dos usos y con R 1) que aplique el Bono de +1 a Ráfaga podrá efectuar un ataque con R 2, consumiendo así en una única Orden los dos proyectiles de los que dispone el Panzerfaust, de modo que quedará descargado y el jugador deberá situar un Token de Descargado (UNLOADED) al lado de la Tropa.

BONO FIRETEAM DE CUATRO MIEMBROS

- Todos los miembros del Fireteam obtienen la Habilidad Especial Sexto Sentido.

BONO FIRETEAM DE CINCO MIEMBROS

- Todos los miembros del Fireteam obtienen un MOD de +1 a sus Tiradas de Ataque CD. Este MOD se aplica a las Armas Arrojadizas, pero **no** a las Armas Técnicas.

BONOS POR COMPOSICIÓN DEL FIRETEAM

Los nuevos modelos de instrucción táctica especializada e intensiva permiten que Tropas de una misma Unidad puedan formar Fireteams más compenetrados, optimizando así su rendimiento en combate.

Aquellos Fireteams formados únicamente por Tropas de la misma Unidad, y/o identificados como tales, disponen de Bonos Adicionales al de Número de Miembros.

BONOS ADICIONALES

REQUISITOS

- El **Fireteam** debe estar **formado únicamente por Tropas de la misma Unidad** y/o aquéllas que la Tabla de Fireteams identifique como tales mediante una Nota o entre paréntesis.

EFECTOS

- Los Bonos adicionales son acumulables con los Bonos por Número de Miembros del Fireteam.
- Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo los Bonos adicionales son:
  - Fireteams de 3 miembros: Todos obtienen un MOD de +3 a sus Tiradas de Descubrir.
  - Fireteams de 4 miembros: **Todos** obtienen un MOD de +1 a sus Tiradas de Ataque CD. Este MOD se aplica a las Armas Arrojadizas, pero **no** a las Armas Técnicas.
  - Fireteams de 5 miembros: **Todos** obtienen un MOD de +1 a sus Tiradas de Ataque CD Este MOD se aplica a las Armas Arrojadizas, pero **no** a las Armas Técnicas.
- La comprobación de la composición del Fireteam se realiza en el momento de su creación y también tras declarar cualquier Orden u ORA con dicho Fireteam.

RECUERDA

Cuando un Fireteam ve modificado su número de miembros, el jugador deberá recalcular los Bonos, tanto por Número de miembros como por Composición, que pueden aplicar sus miembros en esa misma Orden (ver Integridad del Fireteam pág. 6).

FIRETEAMS Y COMBATE CC

- Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo, cuando varios miembros de un Fireteam se encuentran trabados en un Combate CC sólo se puede seleccionar al Líder de Fireteam para realizar la Tirada de CC, aplicando la regla de Combate CC con Múltiples Tropas.
- En Turno Reactivo, si el Líder de Fireteam no estuviera trabado en Combate CC, entonces el jugador deberá seleccionar cuál de los miembros del Fireteam realizará la Tirada de CC, aplicando la regla de Combate CC con Múltiples Tropas.
- El adversario, en ORA, podrá designar como objetivo a cualquier miembro del Fireteam trabado en CC, pero sólo a uno de ellos.

FIRETEAMS, FRENESÍ E IMPETUOSO

- Las Habilidades Especiales Frenesí e Impetuoso no se activan si la Tropa que la posee forma parte de un Fireteam.
- Una vez dicha Tropa abandona el Fireteam, las Habilidades especiales Frenesí e Impetuoso se aplicarán de nuevo, y la Tropa volverá al estado en el que se encontraba antes de unirse al Fireteam.
- Cualquier Tipo de Fireteam que sea una excepción a esta regla lo especificará en su descripción.

FIRETEAM Y FUEGO DE SUPRESIÓN

- Una Tropa deja de formar parte de un Fireteam cuando declara Fuego de Supresión. Además, si una Tropa en estado Fuego de Supresión entra a formar parte de un Fireteam, dicho estado se cancela automáticamente.

FIRETEAMS Y ATAQUE DE COMUNICACIONES

- En Turno Reactivo, si el Fireteam dispone de varios Hackers entre sus miembros, y el jugador declara una ORA de Hackeo, cada uno de los Hackers reactivos podrá emplear un Programa de Hacker diferente.

FIRETEAMS Y PILOTOS

Los Pilotos y Tropas que dispongan de Moto pueden Montar y Desmontar de su TAG o Moto y utilizar el nuevo Perfil de Unidad sin dejar de formar parte del Fireteam al que perteneciesen. En cambio, en el caso del Piloto (Remoto), si el jugador realiza un Reset para recuperar el control de su TAG, éste deja de formar parte automáticamente del Fireteam.

EJEMPLOS DE FIRETEAMS

A continuación, se presentan una serie de ejemplos sobre la Creación, Recomposición y situaciones de juego de diferentes Fireteams, en ellos se mostrarán Tablas de Fireteams y opciones de diferentes Unidades a modo de ejemplo, recuerda que la información oficial y vigente será aquella que muestre la aplicación Infinity Army.

En la aplicación Infinity Army podrás consultar todos los Perfiles de Unidad y la Tabla de Fireteams de cada Ejército o Sectorial, herramientas que te ayudarán a montar tus Listas de Ejército.

EJEMPLO 1: CREACIÓN DE UN FIRETEAM

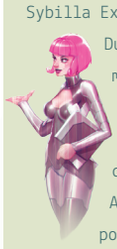
Caso 1: Selección de Tropas y Despliegue.

Durante la Fase de Despliegue, un jugador de Estandarte Blanco quiere formar un Fireteam Core de Zhanshi. Tal y como muestra la Tabla de Fireteams, para formar un Fireteam Core de Zhanshi es obligatorio incluir como mínimo 1 Zhanshi. El resto de los miembros del Fireteam puede ser cualquier combinación posible de las Tropas indicadas sin exceder los valores máximos listados. Por ejemplo, 3 Zhanshi (Sanitario, Lanzamisiles y Fusil de Francotirador MULTI), 1 Zhanshi Yīshēng y el Jefe Cheong-Hee Jeong.

Fireteams de ZHANSHI		HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	ZHANSHI
0	1	Zhanshi YĪSHĒNG (Zhanshi)
0	1	CAZABESTIAS FTO
0	1	JEFE JEONG (Zhanshi)

Tras desplegar a sus Tropas, el jugador selecciona al Zhanshi (Sanitario) como Líder de Fireteam colocando el Token de Fireteam Core a su lado. En ese momento, indica a su rival qué Tropas forman parte del Fireteam y comprueba que todas cumplen la regla de Coherencia respecto a su Líder de Fireteam. Como una de ellas se encuentra fuera de la ZC del Líder de Fireteam, el jugador la sitúa dentro de la ZC, ya que aún se halla en la primera parte de la Fase de Despliegue de sus Tropas.

Sybilla Explica



Durante la partida, el jugador puede crear otro Fireteam mediante el consumo de un Token de Mando. En este caso, debe estar seguro de que todas las Tropas que quiera que formen parte del Fireteam se encuentren dentro de la Zona de Control de la Tropa nombrada como Líder de Fireteam. Aquellas Tropas que no cumplan la Regla de Coherencia no podrán formar parte del Fireteam.

Caso 2: Wildcards y Disponibilidad superior a 1.
Las Tropas Karhu tienen Disponibilidad 5 en el Ejército Sectorial de WinterFor. Tal y como muestra la imagen de la Tabla de Fireteams, las Tropas Karhu pueden formar parte de cualquier Fireteam de WinterFor al ser Wildcards. Además, son una de las Unidades que pueden ser seleccionadas para formar un Fireteam WinterFor Beta.

Tabla de Fireteams - Svalarheima's Winter Force

Sin límite de Fireteams DUO
Máximo 2 Fireteams HARIS
Máximo 1 Fireteam CORE

Fireteam de Fusileros		HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	FUSILERO
0	2	ORCO
0	1	INFIRMARER
Fireteam de Nisses		**DUO, HARIS, CORE**
Min	Max	
1	5	NISSE
0	1	MAQUINISTA WinterFor (Nisse)
Fireteams de WinterFor Alpha		**DUO, HARIS, CORE**
Min	Max	
*	5	ORCO (WinterFor Alpha)
*	3	VARG (WinterFor Alpha)
Fireteams de WinterFor Beta		**DUO, HARIS**
Min	Max	
*	3	KARHU
*	3	CABALLERO HOSPITALARIO
*	2	CABALLERO DE JUSTICIA
*	2	BØYG
0	1	INFIRMARER
0	1	NISSE
Fireteams de CHAKSA LONGARMS		**DUO, HARIS**
Min	Max	
1	3	CHAKSA LONGARM
Fireteam de BULLETEERS		**DUO**
Min	Max	
1	2	BULLETEER
Wildcards		
Min	Max	
0	1	CABALLERO DE JUSTICIA
0	4	KARHU
0	1	QUINN (Fusilero)
0	1	UMA SØRENSEN FTO (Fusilero, Nisse)
0	1	SHONA CARANO
0	1	GUNNAR (Fusilero, Karhu)
0	1	AGNES

En la Tabla de Wildcards, el Máximo de 4, indica que el jugador puede llegar a incluir hasta 4 Karhu como máximo en los Fireteams del Sectorial. Por tanto, un Fireteam Core de Fusileros podría llegar a estar formado por 1 Fusilero y 4 Karhu.
Del mismo modo, por ejemplo, se podrían incluir 2 Karhu en un Fireteam Core de Fusileros, 2 Karhu en un Fireteam Haris de Nisses y 1 Karhu en un Fireteam Haris WinterFor Beta. Todo ello es posible porque no se supera la Disponibilidad 5 que dispone este Sectorial para las Tropas Karhu, y también porque WinterFor admite 1 Fireteam Core y hasta 2 Fireteam Haris.

EJEMPLO 2: CREACIÓN DE UN FIRETEAM. BONOS POR COMPOSICIÓN Y POR NÚMERO DE MIEMBROS

Analicemos ahora el caso de los Fireteams Morat. En la siguiente imagen tenemos la Tabla de Firetams Morat y la Tabla resumen de Bonos de Fireteams.

Fireteams Morat		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
*	5	VANGUARDIA MORAT (Morat)
*	3	KURGAT (Morat)
*	5	YAOGAT (Morat)
*	5	SURYAT (Morat)
*	3	KAITOK (Morat)
0	2	DARTOK (Morat)
0	2	RINDAK FTO
0	2	KYOSOT
0	1	ZABUK

TABLA DE BONOS DE FIRETEAM

Bonos por Número de Miembros:	Bonos por Composición (Misma Unidad):
2 Miembros: Activar con 1 Orden todo el Fireteam.	
3 Miembros: Todos obtienen MOD +1R Ataque CD.	3 Miembros: Todos obtienen MOD +3 Descubrir.
4 Miembros: Todos obtienen Sexto Sentido.	4 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.
5 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.	5 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.

En este caso el mínimo exigido para poder formar un Fireteam Morat es que forme parte del Fireteam **al menos una** de las Tropas que tienen un (*) en la columna de Min. El resto de Tropas puede ser cualquier combinación de entre las que aparecen en la Tabla sin exceder en ningún caso el máximo indicado. Por ejemplo:
Caso 1: Fireteam Core

- 3x Kurgat (Morat).
- 1x Yaogat (Morat).
- 1x Kaitok (Morat).

Como se trata de un Fireteam Core de 5 miembros, todos ellos obtendrán los Bonos por Número de 2, 3, 4 y 5 miembros.
Adicionalmente, como todas las Tropas poseen la mención de Unidad (Morat) obtienen los Bonos por Composición de Fireteam de 3,4 y 5 miembros.
En resumen, todas las Tropas de un Fireteam de estas características suman a los Bonos o MOD que pudieran tener cada una en su Perfil de Unidad los siguientes Bonos:

- MOD de +1R en sus Ataques CD.
- La Habilidad Especial Sexto Sentido.
- MOD de +3 en sus Tiradas de Descubrir.
- MOD de +3 en sus Tiradas de Ataque CD.

Caso 2: Fireteam Core

- 3x Vanguardia Morat (Morat)
- 1x Kyosot
- 1x Zabuk

Otro ejemplo de Fireteam Core de 5 miembros. En este caso todos sus miembros obtendrán los Bonos por Número de Miembros de 2, 3, 4 y 5 miembros. Sin embargo, **no** obtendrán ningún Bono por Composición, ya que el Fireteam no está formado únicamente por Tropas de la misma Unidad o por Tropas identificadas como (Morat).

En resumen, los miembros de este Fireteam obtienen los siguientes Bonos:

- MOD de +1R en sus Ataques CD.
- La Habilidad Especial Sexto Sentido.
- MOD de +1 en sus Tiradas de Ataque CD.

Caso 3: Cálculo de Bonos de Fireteam

Por ejemplo, durante la partida el Fireteam Core del caso anterior pierde al Kyosot y al Zabuk. A partir de ese momento el Fireteam Core, de sólo 3 Vanguardia Morat (Morat), dispondrá tanto de los Bonos por Número de Miembros como por Composición (ver Integridad del Fireteam pag. 6).

En resumen, los miembros de este Fireteam obtienen los siguientes Bonos:

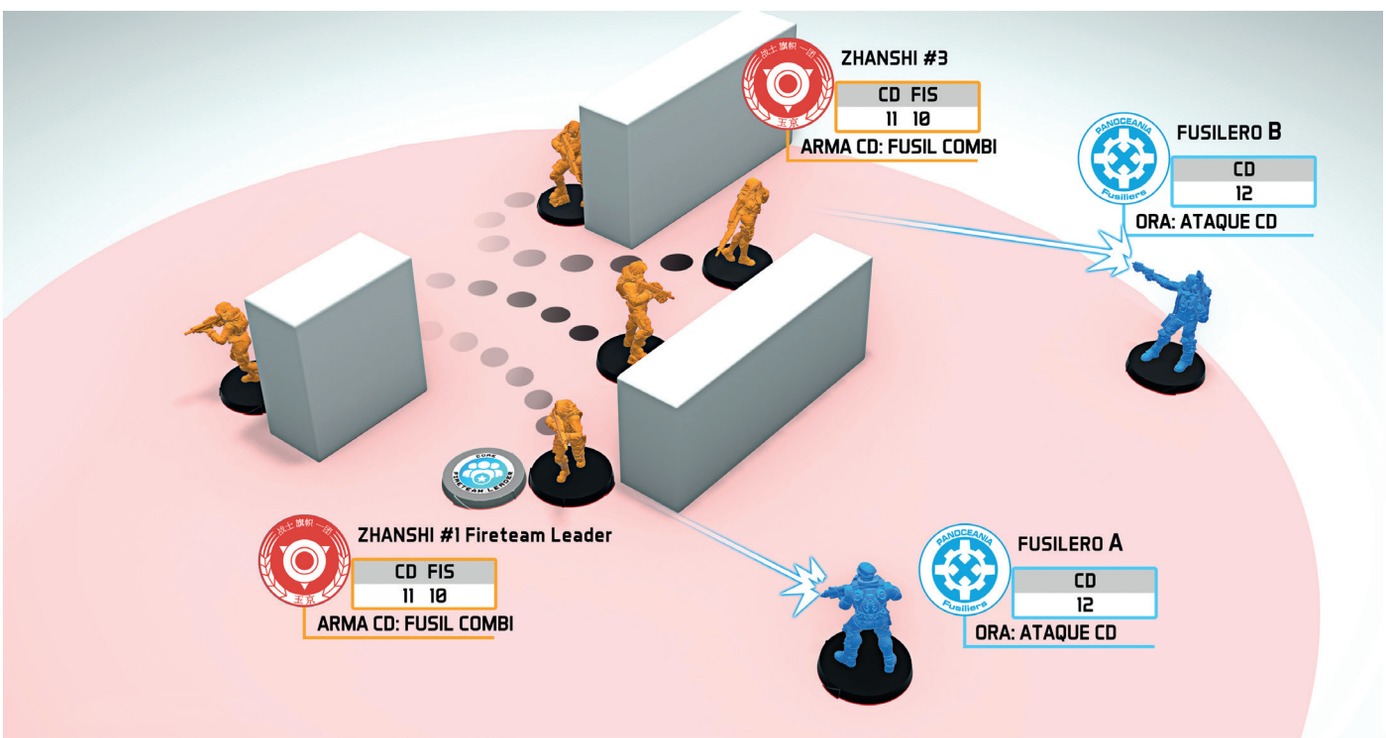
- MOD de +1R en sus Ataques CD.
- MOD de +3 en sus Tiradas de Descubrir.

EJEMPLO 3: SECUENCIA DE GASTO DE ORDEN/ORA (FIRETEAM EN TURNO ACTIVO)

1. El Jugador Activo consume una Orden Regular y sitúa el Token de Líder de Fireteam junto a la Tropa que designa como el Líder de Fireteam durante esa Orden de Fireteam. A continuación, declara la primera Habilidad Corta de la Orden. Entonces efectúa una Comprobación de Coherencia para verificar el número de miembros del Fireteam que respetan la regla de Coherencia, permaneciendo dentro de la ZC de su Líder de Fireteam.
2. El Jugador Reactivo declara las ORA de aquellas Tropas que puedan reaccionar ante algún miembro del Fireteam. Cada Tropa enemiga obtendrá una única ORA por todo el Fireteam.
3. El Jugador Activo declara la segunda Habilidad Corta de la Orden.
4. El Jugador Reactivo declara las ORA de aquellas Tropas que hayan obtenido ORA con la segunda Habilidad Corta de la Orden.
5. Ambos jugadores determinan los Modificadores (MOD) a aplicar y, además, el Jugador Activo aplica los Bonos por Número de Miembros y por Composición correspondientes a la cantidad de miembros del Fireteam. Ambos jugadores efectúan las Tiradas pertinentes.
6. Al término de la Orden, durante su Conclusión, después de haber efectuado cualquier posible movimiento debido a la Tirada de Agallas, el Jugador Activo efectúa una Comprobación de Coherencia para comprobar si algún miembro del Fireteam se ha quedado fuera del mismo, o si se cancela el Fireteam.

EJEMPLO 4: MOVER Y ESQUIVAR (FIRETEAM EN TURNO ACTIVO)

En la situación que se puede ver en el Gráfico, durante su Turno Activo, el Fireteam de Zhanshi ha declarado Mover en la primera Habilidad Corta de la Orden de Fireteam. El Fireteam sólo otorga una única ORA a cada Fusilero, declarando cada uno de ellos una ORA de Ataque CD.



En esta situación, el Líder de Fireteam carece de LDT con el Fusilero B, por tanto, sólo podrá efectuar una Tirada Enfrentada de Ataque CD contra el Fusilero A.
Ahora el jugador debe decidir si su Líder de Fireteam declara Ataque CD, para enfrentarse al Fusilero A, permitiendo así que el Fusilero B pueda realizar un Tirada Normal no Enfrentada de Ataque CD contra el Zhanshi 3. O, por el contrario, declarar Esquivar (Habilidad con la Etiqueta Movimiento) con lo que todos los miembros del Fireteam podrían Esquivar, efectuando dos Tiradas Enfrentadas de FIS (una por el Líder de Fireteam y otra por el Zhanshi 3) contra el Ataque CD de los Fusileros. El resto de Zhanshi realiza una Tirada Normal de FIS.

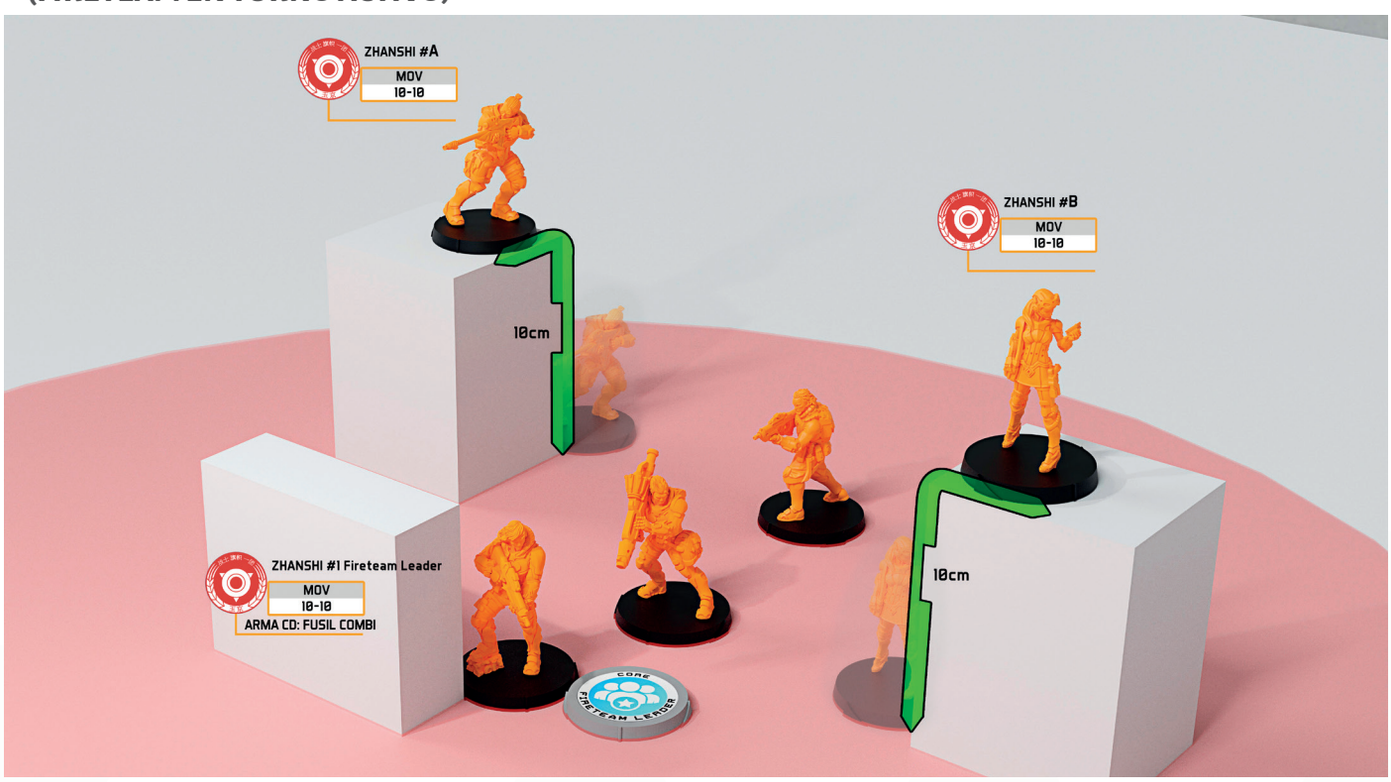
RECUERDA

Durante una Orden de Fireteam las Habilidades que pueden efectuar tanto el Líder de Fireteam como todos sus miembros son:

- Reset
- Habilidades con la Etiqueta Movimiento (excepto Berserk)
  - Esquivar
  - Mover
  - Saltar
  - Trepar

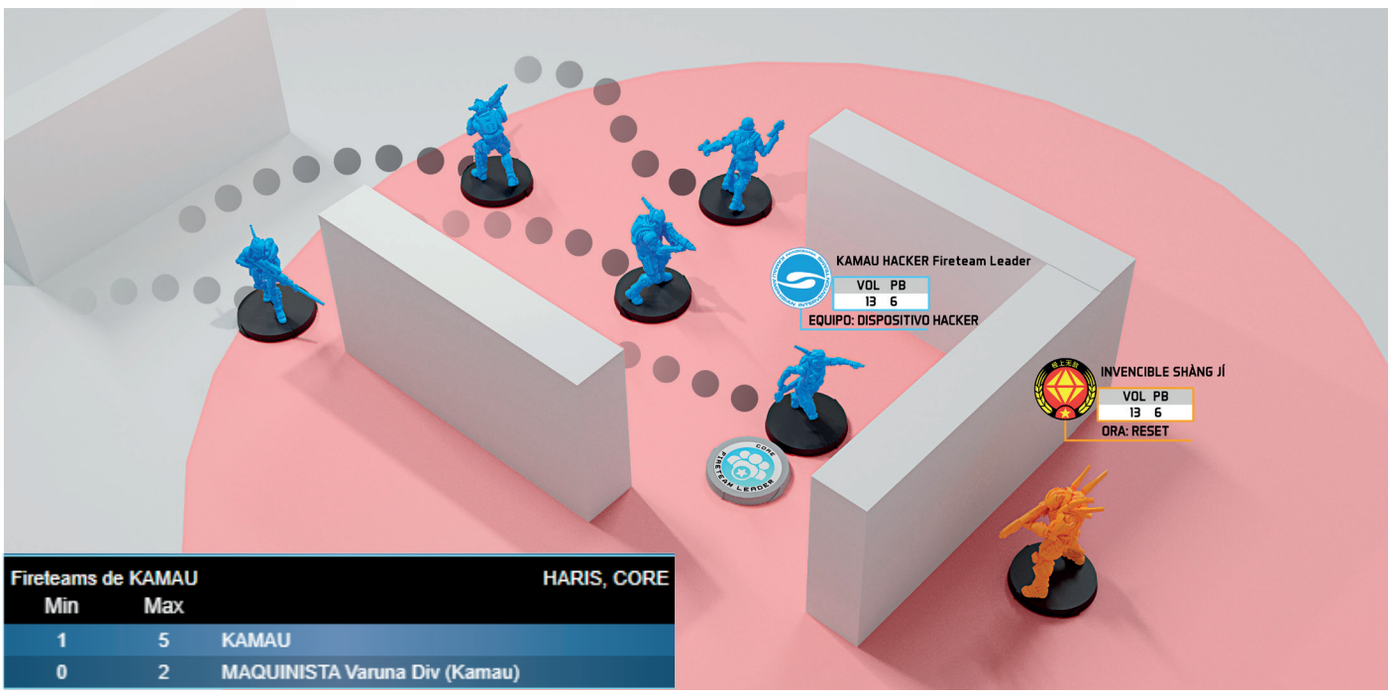
Ver Orden de Fireteam pág. 6.

EJEMPLO 5: HABILIDAD DE MOVIMIENTO (FIRETEAM EN TURNO ACTIVO)



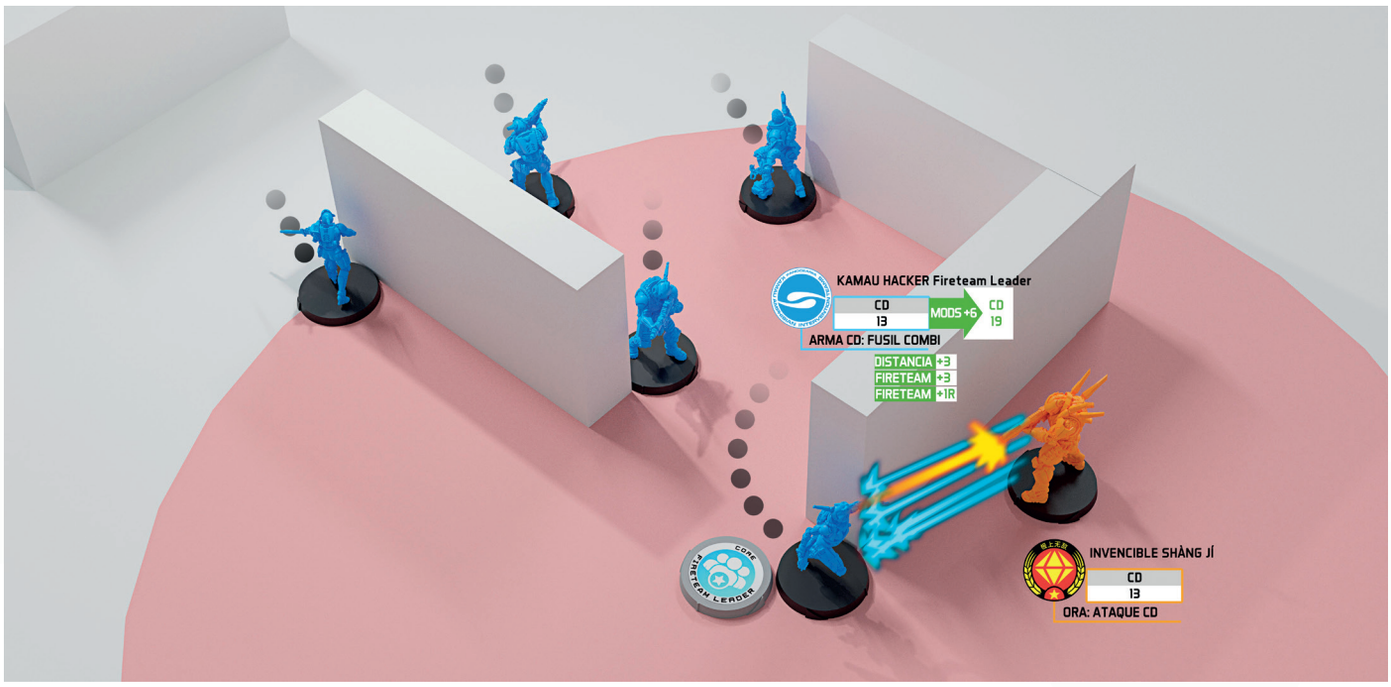
Durante su Turno Activo, como al Jugador de Yu Jing le interesa que dos miembros de su Fireteam de cinco Zhanshi accedan a una posición elevada, declara Trepar como Orden del Fireteam. Los dos Zhanshi (A y B) trepan, mientras que el resto de los miembros del Fireteam, aunque activados igualmente por esa Habilidad de Movimiento, no hacen nada, considerándose como si hubieran ejecutado una Inacción.

EJEMPLO 6: CAMBIO DE LÍDER Y HACKER (FIRETEAM EN TURNO ACTIVO)



En su Turno Activo, el jugador que lleva el Fireteam de cuatro Kamau y un Maquinista Varuna Div (Kamau) pretende efectuar un Ataque de Comunicaciones sobre el enemigo. Por tanto, en su nueva Orden de Fireteam indica que el Líder del Fireteam durante dicha Orden será el Kamau Hacker, y sitúa el Token de Líder de Fireteam a su lado.

A continuación, declara la Habilidad Mover y todo el Fireteam avanza. Como segunda Habilidad Corta de la Orden el Líder de Fireteam declara el uso de un Programa de Hacker contra la Tropa enemiga. En este caso, el Líder de Fireteam no ha declarado un Ataque CD por lo que no aplica ningún MOD por Bonos de Fireteam. Además, se considera que los demás miembros del Fireteam han ejecutado una Inacción, por lo que el Líder de Fireteam es el único que actúa. No obstante, aunque en el Fireteam hubiera otro Hacker, éste tampoco actuaría y el Líder de Fireteam no recibiría Bono alguno.



En la siguiente Orden de Fireteam se declara la primera Habilidad de su Orden: Mover. Tras la correspondiente Comprobación de Coherencia y las declaraciones de ORA, se declara la segunda Habilidad Corta del Fireteam: Ataque CD.

Tanto el Líder de Fireteam como los demás miembros del Fireteam se mueven, pero el único que efectúa Tiradas de Ataque CD es el Líder de Fireteam. Como se trata de un Fireteam compuesto por 5 Tropas (Kamau), el Líder aplica tanto los Bonos por Número de Miembros como por Composición, de modo que recibe en total un MOD de +1 a R y un MOD de +3 a CD.

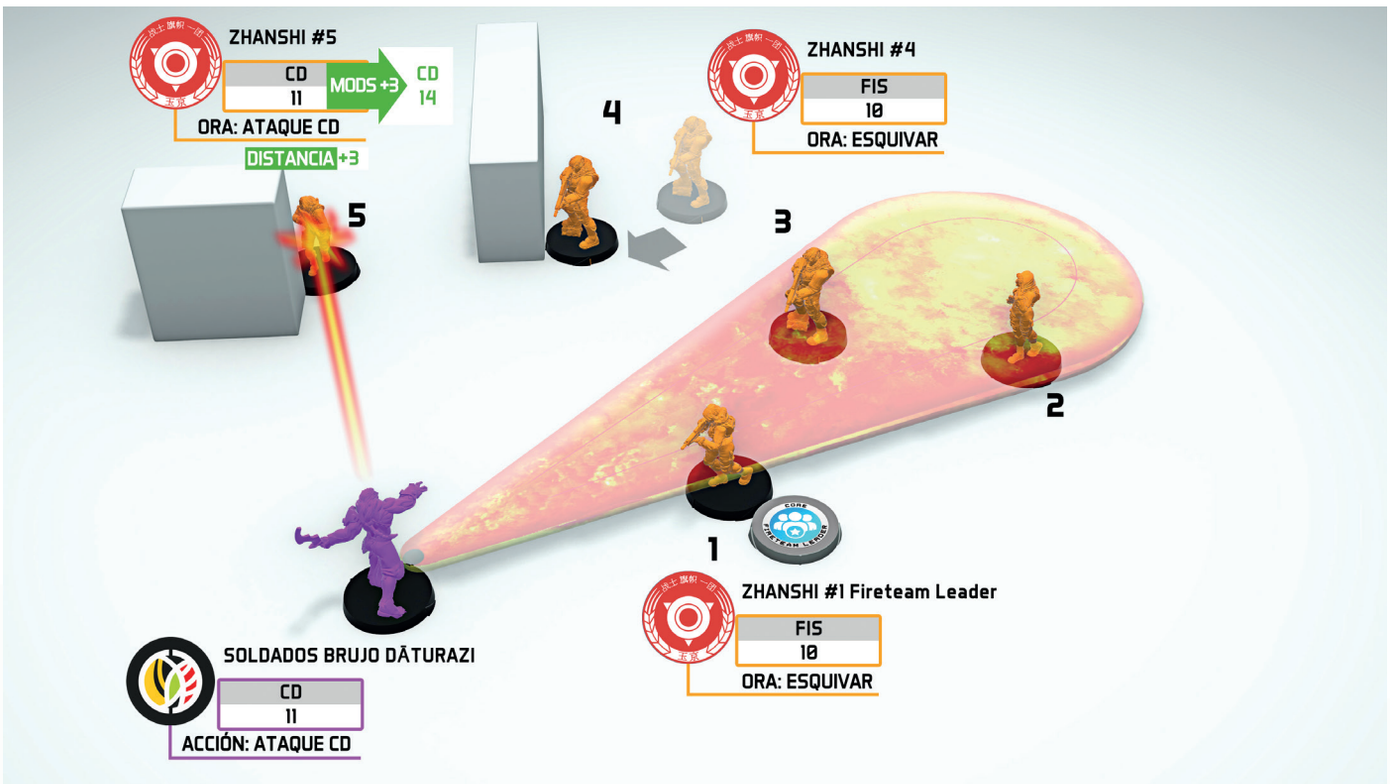
Si se hubiera declarado Descubrir como segunda Habilidad de la Orden de Fireteam, en vez de Ataque CD, entonces el Líder de Fireteam habría sido el único que hubiera realizado la Tirada de VOL, recibiendo un MOD de +3 a VOL. En cualquiera de los casos anteriores, los restantes miembros del Fireteam eran susceptibles de recibir las ORA de Tropas enemigas. En caso de que hubiera sido así, el adversario habría efectuado Tiradas Normales, ya que éstos no podrían enfrentar al no realizar Tirada.

EJEMPLO 7: CAMBIO DE LÍDER Y FIRETEAM SUFRE UNA BAJA (FIRETEAM EN TURNO ACTIVO)

Supongamos ahora que el Fireteam de cinco Tropas (Kamau) ha sufrido la baja de una de ellas, que se encuentra en estado Inconsciente. Con una nueva Orden, el jugador sitúa ahora el Token de Líder de Fireteam al lado de uno de sus miembros que es un Kamau Sanitario. A continuación, declara la primera Habilidad de su Orden: Mover, tras lo cual efectúa una Comprobación de Coherencia, verificando que todos los demás miembros respetan la regla de Coherencia, esto es: si se encuentran dentro de la ZC del nuevo Líder de Fireteam. Todos los miembros del Fireteam se desplazan y el Líder de Fireteam alcanza el contacto de Silueta con el Kamau en estado Inconsciente.

En la segunda Habilidad Corta de la Orden, el Líder de Fireteam hace uso de su MediKit. Mientras, los demás miembros del Fireteam, aunque son activados por esa segunda Habilidad Corta, no ejecutan acción alguna, considerándose como si hubieran ejecutado una Inacción.

EJEMPLO 8: ORA DE FIRETEAM (FIRETEAM EN TURNO REACTIVO)



Tal y como se aprecia en el gráfico, un Dāturazi en su Turno Activo y armado con un Chain Rifle consume su Orden declarando un Ataque CD sobre el Fireteam de cinco Zhanshi. El Jugador Morat constata que la Plantilla de Lágrima Grande del Chain Rifle sólo afectará a tres de los cinco Zhanshi (numerados como 1, 2 y 3).

Si el jugador de Yu Jing declara Ataque CD como ORA de Fireteam, esos tres Zhanshi deberán realizar una Tirada de Salvación, por tanto, decide no arriesgarse y declara ORA de Fireteam: Esquivar. El Zhanshi 4, aunque no le afecta la Plantilla, usará su Esquiva para obtener Cobertura Parcial. El Zhanshi 5, que ya se encuentra en Cobertura Parcial, declara como ORA Ataque CD. Por tanto, el Zhanshi 5 deja de formar parte del Fireteam automáticamente y con ello pierde todos los Bonos de Fireteam, realizando una ORA de Ráfaga 1 y con un MOD +3 por Distancia únicamente.

Supongamos que, en el caso anterior, los Zhanshi 1 a 4 declararan una ORA de Ataque CD y el Zhanshi 5 una ORA de Esquiva. De manera automática, el Zhanshi 5 deja de formar parte del Fireteam, y los Zhanshi que declaran Ataque CD aplican únicamente los Bonos de Fireteam de dos, tres y cuatro miembros, tanto por Composición como por Número de Miembros.

RECUERDA

Si durante la siguiente Fase Táctica del jugador de Yu Jing el Zhanshi 5 cumple la regla de Coherencia respecto al Líder de Fireteam, su jugador podrá aplicar la regla de Recomposición de un Fireteam y volver a tener un Fireteam Core de 5 miembros.

Sin embargo, si el jugador estuviera en su Turno Activo y quisiera volver a disponer de un Fireteam Core de 5 miembros, deberá gastar un Token de Mando y volver a formar el Fireteam, siguiendo las reglas de Creación de un Fireteam.

EJEMPLO 9: ORA DE FIRETEAM-2 (FIRETEAM EN TURNO REACTIVO)

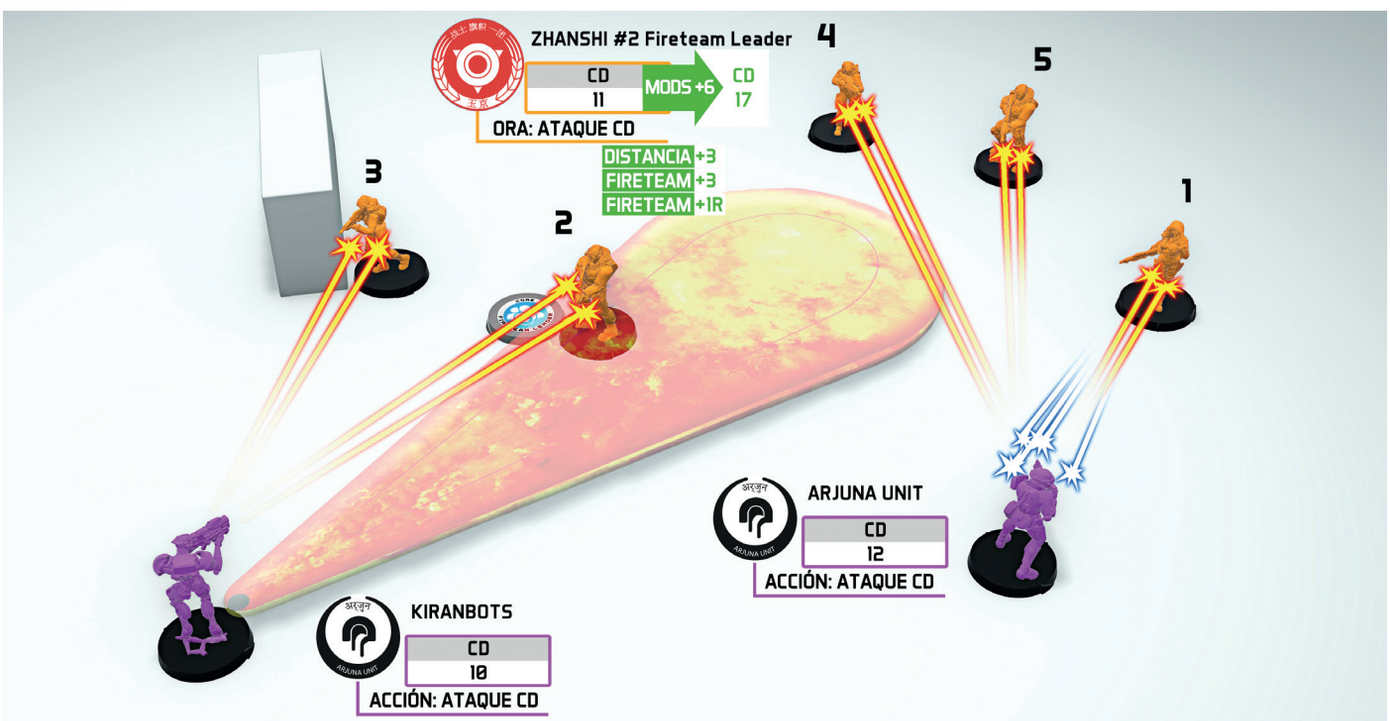


TABLA DE BONOS DE FIRETEAM	
Bonos por Número de Miembros:	Bonos por Composición (Misma Unidad):
2 Miembros: Activar con 1 Orden todo el Fireteam.	
3 Miembros: Todos obtienen MOD +1R Ataque CD.	3 Miembros: Todos obtienen MOD +3 Descubrir.
4 Miembros: Todos obtienen Sexto Sentido.	4 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.
5 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.	5 Miembros: Todos obtienen MOD +1 CD.

Durante su Turno Activo, un Arjuna y su Kiranbot declaran Mover como primera Habilidad Corta de su Orden en LDT del Fireteam de cinco Zhanshi. Los cinco Zhanshi declaran la misma ORA, Ataque CD, pero tres de ellos toman como objetivo al Arjuna y los otros dos al Kiranbot.

El Arjuna y el Kiranbot, gracias a la Habilidad Especial Periférico (Sincronizado), pueden escoger distinto blanco. El Arjuna declara como segunda Habilidad Corta de la Orden, Ataque CD al Zhanshi 1, y el Kiranbot declara también Ataque CD, pero contra el Zhanshi 2. Como los Zhanshi forman un Fireteam de cinco miembros pertenecientes a la misma Unidad, pueden todos ellos aplicar los Bonos correspondientes por Composición y Número de Miembros.

Se produce así una serie de Tiradas Enfrentadas entre el Arjuna y el Zhanshi 1, que dispone de un MOD de +3 a su Atributo de CD y también de un MOD +1 a la Ráfaga 1 de su arma en ORA, por lo que disparará dos veces. Como el Kiranbot ataca con un arma de Plantilla Directa, el Zhanshi 2 efectúa dos Tiradas Normales de CD gracias al Bono de MOD +1 a la Ráfaga de su arma en ORA y con un MOD +3 a su CD, aunque deberá efectuar una Tirada de Salvación por el arma de Plantilla Directa. Los demás Zhanshi, que al no ser atacados realizarán Tiradas Normales, también aplicarán los Bonos en sus ORA de Ataque CD (Ver Gráfico).

EJEMPLO 10: COMBATE CC DE FIRETEAM VS ARTES MARCIALES N5 (FIRETEAM EN TURNO ACTIVO)

Supongamos que, durante su Turno Activo, un Fireteam Haris de tres Zhanshi hubiera declarado una Orden de Mover + Ataque CC contra Miyamoto Mushashi, que dispone de la Habilidad Especial Artes Marciales N5. Sólo el Zhanshi designado como Líder de Fireteam podrá ejecutar el Ataque CC, recibiendo un Bono de +1 a R por cada Tropa aliada trabada en CC. Miyamoto puede aplicar el Nivel 5 de Artes Marciales, el cual le confiere R2, con lo que escoge como objetivo al Zhanshi designado como Líder de Fireteam. Se producirá entonces una Tirada Enfrentada entre la R3 del Zhanshi y la R2 de Miyamoto Mushashi.

RECUERDA

Mushashi podría haber designado a cualquiera de los tres Zhanshi como objetivo de su Ataque CC con R2, pero sólo a uno de ellos, ya que cada una de las Tropas reactivas sólo podrá escoger como objetivo a una única Tropa del Fireteam (sea el Líder de Fireteam o cualquier otro miembro del Fireteam), aunque no es obligatorio que todas ellas seleccionen a la misma como objetivo.

EJEMPLO 11: INTEGRIDAD DE UN FIRETEAM (FIRETEAM EN TURNO ACTIVO)

Fireteams Morat		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
*	5	VANGUARDIA MORAT (Morat)
*	3	KURGAT (Morat)
*	5	YAOGAT (Morat)
*	5	SURYAT (Morat)
*	3	KAITOK (Morat)
0	2	DARTOK (Morat)
0	2	RINDAK FTO
0	2	KYOSOT
0	1	ZABUK

Disponemos de un Fireteam Core Morat de 4 miembros formados por:

- 1x Kurgat (Morat)
- 2x Dartok (Morat)
- 1x Zabuk

Siendo Líder de Fireteam la Zabuk, el Kurgat es abatido, por lo que se retira su figura de la mesa de juego. A pesar de que el Fireteam ha perdido a una Tropa que era obligatoria en el momento de su creación, éste no se cancela porque no se ha cumplido ninguno de los casos que provocan la Cancelación de un Fireteam. Durante el resto de la partida, el ahora Fireteam Core de 3 miembros seguirá aplicando las reglas de Fireteams con normalidad.

EJEMPLO 12: ENFRENTAMIENTO ENTRE FIRETEAMS

Caso 1: Orden de Fireteam (Movimiento + Ataque CD) contra ORA de Fireteam (Ataque CD).

Con una nueva Orden, el Líder de Fireteam del Fireteam de cinco Zhanshi declara Mover, pero ahora, el Jugador Panoceánico, en su turno reactivo, puede declarar ORA ya que dos miembros de su Fireteam de cinco Fusileros obtienen LDT con los Zhanshi. Ambos Fusileros declaran una ORA de Ataque CD, pero cada uno de ellos sólo puede seleccionar como blanco a uno de los Zhanshi que forman el Fireteam. El Fusilero 1 selecciona al Zhanshi 1 (Líder de Fireteam armado con Ametralladora) y el Fusilero 2 selecciona al Zhanshi 2 (Fusil Combi). Ambos Fusileros van armados con Fusil Combi, y, como forman parte de un Fireteam de cinco miembros, disponen en ORA de todos los Bonos de Fireteam de cinco miembros. En este caso ambos pueden aplicar el MOD de +3 a CD y el MOD de +1 a R.

El Jugador de Yu Jing se encuentra ante la diatriba de optar entre Atacar o Esquivar. Si declara Esquivar y ganara las Tiradas Enfrentadas podría evitar los Ataques CD contra ambas Tropas, pero no eliminaría con ello la amenaza. Si declara Ataque CD, aplicará los Bonos en el Líder de Fireteam, pero dejaría que el Fusilero 2 realizara dos Tiradas Normales sin enfrentar contra el Zhanshi 2, que no podrá Esquivar ni realizar un Ataque CD, ya que estará ejecutando una Inacción.

Finalmente, decide arriesgarse y declara Ataque CD, aplicando los Bonos por Fireteam de cinco miembros (MOD de +3 a CD y el MOD +1 a R). Decide repartir la Ráfaga 5 de su Líder de Fireteam (Ametralladora R 4 + MOD +1 a R Ataque CD) entre los dos Fusileros, con tres Ataques CD enfrentados con el Fusilero 1 y dos Ataques CD en Tirada Normal contra Fusilero 2.

El Fusilero 2, gracias a los Bonos proporcionados por formar parte de un Fireteam de 5 miembros, puede disparar en ORA con Ráfaga 2 (Fusil Combi en ORA: R 1 + MOD de +1 a R Ataque CD) y con una mayor precisión (MOD de +3 a CD).

Sus dos Tiradas Normales contra el Zhanshi 2 son exitosas y su objetivo, que falla una Tirada de Salvación, pasa a estado Inconsciente.

Por su parte, el Zhanshi 1 gana la Tirada Enfrentada contra el Fusilero 1, que también pasa a estado Inconsciente al fallar su Tirada de Salvación. Sin embargo, ninguno de los Ataques CD del Zhanshi 1 contra el Fusilero 2 son exitosos.

Caso 2: Orden de Fireteam (Movimiento + Ataque CD) contra ORA de Fireteam
(Esquivar).

Al haber perdido a uno de sus Zhanshi, el Jugador de Yu Jing ahora sólo puede disponer de los Bonos de Fireteam de cuatro miembros. Con una nueva Orden, sitúa el Token de Líder de Fireteam junto al Zhanshi 3, armado con Fusil Combi y Lanzagranadas. En esa misma Orden declara Mover como primera Habilidad Corta de la Orden, aunque sólo desplaza al nuevo Líder de Fireteam, que obtiene LDT con el Fusilero 2. El Jugador Panoceánico, suponiendo que va a ser atacado con el Lanzagranadas (que gracias a los Bonos de Fireteam dispone de R 2) decide declarar Esquivar. El Fireteam de Fusileros es ahora de cuatro miembros, por lo que sólo puede aplicar los Bonos correspondientes. Declarando Esquivar, y gracias a los Bonos de Fireteam, los integrantes de su Fireteam disponen de la Habilidad Especial Sexto Sentido, por lo que no aplicaría el MOD de -3 a FIS que imponen las Armas de Plantilla a las Tiradas de Esquivar cuando se carece de LDT con el atacante.

El Zhanshi 3 declara Ataque CD contra el Fusilero 2. Ahora, al formar parte de un Fireteam de cuatro miembros de una misma Unidad en vez de uno cinco, sólo dispone del MOD de +1 a CD, pero aún dispone también del MOD +1 a R, con lo que su Lanzagranadas tiene R 2. El Jugador de Yu Jing sitúa la Plantilla Circular sobre el Fusilero 2 y comprueba que ésta afecta además a los Fusileros 4 y 5. Ahora deberán realizar las correspondientes tiradas para saber cómo se resuelve la situación...

EJEMPLO 13: SITUACIONES DE JUEGO CON FIRETEAMS

Caso 1: Orden de Fireteam, Cambio de Líder y Movimiento (Saltar).
En su siguiente Orden, el jugador efectúa un Cambio de Líder de Fireteam, situando el Token de Líder de Fireteam junto al Zhanshi armado con una Ametralladora. Una vez hecho esto, y en esa misma Orden, como dos Zhanshi se encuentran en una pasarela de comunicación que se halla rota, el Líder de Fireteam declara Saltar como Orden de Fireteam. A continuación, efectúa una Comprobación de Coherencia, confirmando
que ningún miembro del Fireteam se encuentra fuera de la ZC del nuevo Líder de Fireteam. Por tanto, todos los Zhanshi podrán realizar el salto, avanzando en horizontal aunque no tengan un hueco que sortear, indicando el jugador dónde termina su salto cada uno de ellos. Al término de la Orden, el jugador efectúa de nuevo una Comprobación de Coherencia.

Caso 2: Orden de Fireteam, Cambio de Líder y realizar misión.
Un Fireteam Core de Fusileros se encuentra próximo a una Consola Objetivo de un escenario. Entonces, su jugador efectúa un Cambio de Líder de Fireteam, situando el Token de Líder de Fireteam junto al Fusilero Hacker. Una vez hecho esto, y en esa misma Orden y fuera del alcance de cualquier Tropa enemiga, declara como Orden de Fireteam: Mover + Activar Consola. El Fusilero Hacker se mueve hasta entrar en contacto de Silueta con la Consola y realiza la Tirada que la misión le exija sin sumar ningún Bono o MOD por pertenecer a un Fireteam. Por su parte, durante la primera mitad de la Orden el resto de los Fusileros también se mueve, mientras que en la segunda mitad de la Orden realizan una Inacción.

TABLA DE ARMAS

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
TÁCTICAS PHEROWARE (TP)										
TP: ENDGAME						13	2	AP	PB	ARMA TÉCNICA, ATAQUE DE COMUNICACIONES, BIOARMA, SIN LDT, ZONA DE CONTROL.
TP: ERASER						14	2	DA	PB	ARMA TÉCNICA, ATAQUE DE COMUNICACIONES, BIOARMA, ESTADO: AISLADO, NO LETAL, SIN LDT, ZONA DE CONTROL.
TP: MIRRORBALL						--	1	ECLIPSE		ARMA TÉCNICA, ATAQUE DE COMUNICACIONES, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, REFLECTANTE, SIN LDT, SIN OBJETIVO, ZONA DE CONTROL.
SIN CATEGORÍA										
	20	60	100	120	240					
PHERO-BOOSTER (MODO RÁFAGA)	0	+3	-3	-6		14	2	N	PB	ARMA TÉCNICA, ATAQUE DE COMUNICACIONES, BIOARMA, ESTADO: MARCADO.
PHERO-BOOSTER (MODO IMPACTO)	0	+3	-3	-6		16	1	N	PB	ARMA TÉCNICA, ATAQUE DE COMUNICACIONES, BIOARMA, ESTADO: MARCADO.

CORVUS BELLI
INFINITY

N4

CORVUS BELLI

INFINITY
UNIVERSE