CORVUS BELLI

INFINITY

N4

REGLAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 5
PARTIDA INTRODUCTORIA 7
REGLAS BÁSICAS 15
ELEMENTOS DE JUEGO: TERMINOLOGÍA Y ALINEAMIENTO 15
INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA 15
ETIQUETAS Y PROPIEDADES 15
CONCEPTOS BÁSICOS 16
EJÉRCITOS 16
PERFIL DE UNIDAD 16
CARACTERÍSTICAS DE LAS TROPAS 17
ATRIBUTOS 17
ESTADOS 18
LISTA DE EJÉRCITO 18
LISTAS DE EJÉRCITO SECTORIALES 18
PUNTOS DE EJÉRCITO Y COSTE 18
GRUPOS DE COMBATE 18
DISPONIBILIDAD (DISP) 18
COSTE DE ARMAS DE APOYO (CAP) 18
TENIENTE 18
ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES 19
TIPOS DE ÓRDENES 19
RESERVA DE ÓRDENES 19
ACTIVACIÓN DE UNA TROPA 20
COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN 20
ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA 20
"TODO OCURRE A LA VEZ" 21
SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN 21
INICIATIVA Y DESPLIEGUE 22
TIRADA DE INICIATIVA 22
FASE DE DESPLIEGUE 22
REGLAS DE DESPLIEGUE 22
SECUENCIA DE JUEGO 22
RONDA DE JUEGO 22
TURNO DE JUGADOR 22
INICIO DEL TURNO: FASE TÁCTICA 22
FASE IMPETUOSA 23
FASE DE ÓRDENES 23
FASE DE ESTADOS 23
FIN DEL TURNO 23
PÉRDIDA DE TENIENTE 23
PLANTILLAS DE SILUETA, LÍNEA DE TIRO Y ZONA DE CONTROL 24
INTERACCIÓN CON ZONAS, PEANAS Y SILUETAS 26
CONTACTO PEANA CON PEANA / CONTACTO DE SILUETA 26
DENTRO DE / EN EL INTERIOR DE 26
COMPLETAMENTE DENTRO DE / INTERIOR DE 26
COHERENCIA 26
DISTANCIAS Y MEDIDAS 27
REEMPLAZAR ELEMENTOS DE JUEGO 27
TIRADAS 28
ÉXITO EN LA TIRADA 28
MODIFICADORES (MOD) 28
CRÍTICOS 29
TIRADAS NORMALES 30
TIRADAS ENFRENTADAS 30
MÓDULO DE MOVIMIENTO 35
MOVER Y MEDIR 35
MOVER 35
CONDICIONES GENERALES DE MOVIMIENTO 36
MOVIMIENTO CAUTELOSO 39
SALTAR 39
TREPAR 40
MÓDULO DE COMBATE 43
TIPOS DE ARMAS 43
RÁFAGA (R) 43
MODIFICADORES (MOD) 43
TIRADAS DE ATAQUE 43
TIRADA NORMAL 43
TIRADA ENFRENTADA 43
CRÍTICOS 43
DAÑO 44
TIRADA DE SALVACIÓN 44
HERIDAS Y ESTRUCTURA 44
INCONSCIENCIA Y MUERTE 44
TIRADA DE AGALLAS 45
COMBATE A DISTANCIA (CD) 45
ATAQUE CD 45
ATAQUE CD CONTRA UN COMBATE CUERPO A CUERPO 46
MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CD 46
COBERTURA 46
DISTANCIA 47
HABILIDADES ESPECIALES, ARMAS, EQUIPO O ESTADOS 47
ARMAS Y EQUIPO DE PLANTILLA 47
TIPOS DE PLANTILLAS 47
ÁREA DE EFECTO 48
ARMAS DE PLANTILLA Y TROPAS ALIADAS Y NEUTRALES 49
ARMAS DE PLANTILLA SOBRE UN COMBATE CC 49
ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA 49
ARMAS DE PLANTILLA TERMINAL 50
ATAQUE ESPECULATIVO 51
ATAQUE INTUITIVO 52
ARMAS DE PLANTILLA, ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA TOTAL 53
PERFIL DE ARMAS (ARMAS CD Y ARMAS DE PLANTILLA) 53
COMBATE CUERPO A CUERPO (CC) 55
ATAQUE CC 55
INTERACCIÓN CON UN COMBATE CUERPO A CUERPO 55
MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CC 56
COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS 56
HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO 58
PERFIL DE ARMAS DE MELÉ 58
COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO) 59
HACKER 59
PROGRAMAS DE MEJORA (UPGRADE) 59
PROGRAMAS SUPPORTWARE 59
FIREWALLS 59
DISPOSITIVOS DE HACKER Y PROGRAMAS DE HACKER: CARACTERÍSTICAS 59
ZONA DE HACKEO 59
REPETIDOR 60
REPETIDOR DE POSICIÓN 60
PROGRAMAS DE HACKER 62
CARBONITA 62
CONTROL TOTAL 62
CYBERMASK 63
DISPARO ASISTIDO 64
FAIRY DUST 64
OBLIVION 64
REACCIÓN MEJORADA 65
RUIDO BLANCO 65
SALTO CONTROLADO 65
SPOTLIGHT 65
TRINITY 66
ZERO PAIN 66
MUNICIÓN Y ARMAMENTO 69
MUNICIÓN 69
MUNICIÓN NORMAL (N) 69
MUNICIÓN ATURDIDORA 69
MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA – DOUBLE ACTION) 70
MUNICIÓN ECLIPSE 70
MUNICIÓN ELECTROMAGNÉTICA (E/M) 70
MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP - EXPLOSIVE) 71
MUNICIÓN HUMO (SMOKE) 71
MUNICIÓN PARALIZANTE (PARA - PARALYSIS) 73
MUNICIÓN PERFORANTE (AP – ARMOUR PIERCING) 74
MUNICIÓN SHOCK (SHOCK) 74
MUNICIÓN T2 (T2) 74
MUNICIÓN COMBINADA 74
TIRADA DE SALVACIÓN COMBINADA 75
ARMAMENTO 75
ARMAS MIXTAS 75
ARMA CC ARROJADIZA 75
PISTOLA 75
ARMAS PERIMETRALES 76
ARMAS PERIMETRALES E IMPULSIÓN 76
CARGAS-D 77
MINAS 77
DROP BEARS 78
DISPERSADOR DE MINAS 79
PITCHER 79
SEPSITOR 79
HABILIDADES Y EQUIPO 81
MODIFICADORES (MOD) 81

CRÉDITOS

Infinity Es Una Creación De:
Alberto Abal, Fernando Liste, Gutier Lusquiños, Carlos Torres
Lord Commander
Fernando Liste
Edición
Corvus Belli
Dirección De Ambientación Y Trasfondo
Gutier Lusquiños
Ambientación Y Trasfondo
Gutier Lusquiños, Marc Langworthy, Rodrigo Vilanova
Dirección De Reglamento
Gutier Lusquiños
Reglamento y escenarios
Fran Arjones, Juan Lois, Gutier Lusquiños, Carlos Torres, Ian Wood
Dirección De Arte
Carlos Torres
Diseño Conceptual
Carlos Llauger, Carlos Torres, Roberto Zoreda
Ilustración
Carlos Llauger, Francisco Rico, Hugo Rodríguez, Ricardo García, Yang Zhang, Bagus Hutomo
Dirección De Diseño
Luis González
Grafismo
Carlos Llauger, Hugo Rodríguez, Luis González, Fran Arjones
Diseño De Portada
Hugo Rodríguez
Dpto. DIseño gráfico
Hugo Rodríguez, Luis González, Jonathan Pardo
Maquetación
Hugo Rodrñiguez
Edición
Rubén Ortega, Gutier Lusquiños
Escultura
Antonio Moreira, Fausto Gutiérrez, Javier Ureña, Raul Tavares
Pintado De Miniaturas
Ángel Giraldez, Carlos Fernández, Sergio Luque
Traducción:
Erea Fabeiro, Gutier Lusquiños

Nuestro Agradecimiento Al Resto Del Personal De Corvus Belli

Dirección De Producción
Alejandro Quinteiro, David Anta
Fábrica Y Logística
Andrés Villar, Aranzazu Mallo, Barbara Santos, Belén Paz, Catalina Rodal, Daniel García, Diego Rivero, Francisco José Arjones, Jesús Soliño, Jorge Moral, José Ángel García, José Luis Santos, José María Fernández, Lucía Refojos, Manuel Iván López, María Del Pilar Rivero, María Torres, Miguel Groba, Roberto Míguez, Manuel Valladares, Jose Manuel Pereira, Vanessa Gómez, Rubén Justo, Sabela González, Emilio José Álvarez
Moldes
Eduardo Brinso, Carlos Fernández, Cristina González, Cruz Losada, Esteban Pedrosa, Socorro Pena

NIVELES, ETIQUETAS Y PROPIEDADES 81
HABILIDADES COMUNES 82
¡ALARMA! 82
ALERTAR 82
ATAQUE CC 83
ATAQUE CD 83
ATAQUE ESPECULATIVO 83
ATAQUE INTUITIVO 83
DESCUBRIR 83
ESQUIVAR 86
FUEGO DE SUPRESIÓN 87
INNACCIÓN 88
MOVER 88
MOVIMIENTO CAUTELOSO 88
RESET 88
SALTAR 89
SITUAR POSICIONABLE 89
TREPAR 89
HABILIDADES ESPECIALES 90
ARTES MARCIALES 90
ATAQUE SORPRESA 91
ATAQUE TRIANGULADO 91
BERSERK 92
BIOINMUNIDAD 92
BOTÍN 92
CADENA DE MANDO 93
CAMUFLAJE 93
CONTRAINTELIGENCIA 95
CORAJE 95
DESPLIEGUE AVANZADO 95
DESPLIEGUE ESTRATÉGICO 96
DESPLIEGUE OCULTO 96
EXPLOTAR 97
FRENESÍ 97
G: JUMPER 97
GUARDIÁN 98
GUERRERO NATO 99
HACKER 99
IMPETUOSO 99
INFILTRACIÓN 99
INGENIERO 100
INMUNIDAD 100
MÉDICO 101
METAQUÍMICA 101
MIMETISMO 101
MINADOR 101
MNEMOTECNO 102
MORPHO SCAN 102
NEUROCINÉTICA 102
NO HACKEABLE 103
NÚMERO 2 103
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA 103
OPERATIVO ESPECIALISTA 103
PARACAIDISTA 104
PERIFÉRICO 104
PILOTO 105
PRESENCIA REMOTA 106
PROTHEION 106
PUNTERÍA 107
REACCIÓN TOTAL 107
REGENERACIÓN 107
REMDRIVER 107
SALTO DE COMBATE 107
SANITARIO 108
SEMILLA-EMBRIÓN 108
SENSOR 108
SENTIDO TÁCTICO 109
SEÑUELO 109
SEXTO SENTIDO 110
SHASVASTII 110
SIGILO 110
SIN INCAPACIDAD POR HERIDA 111
STRATEGOS 111
SUBOFICIAL 112
SÚPER-SALTO 112
SUPLANTACIÓN 112
TENAZ 114
TENIENTE 115
TERRENO 115
TRANSMUTACIÓN 115
TREPAR PLUS 116
TROPA RELIGIOSA 117
VETERANO 117
VULNERABILIDAD 117
ZAPADOR 117
EQUIPO 118
ALBEDO 118
BAGAJE 119
DAZER 119
DESACTIVADOR 119
DISPOSITIVO DE HACKER 119
ECM 120
FASTPANDA 120
FIREWALL 120
GIZMOKIT 120
HOLOMÁSCARA 121
HOLOPROYECTOR 122
MEDIKIT 124
MOTO 124
MOTO IA 124
NANOPANTALLA 125
PETACA 125
REPETIDOR 125
REPETIDOR DE POSICIÓN 125
SISTEMA DE ESCAPE 125
TINBOT 126
VISOR 360º (360º VISOR) 126
VISOR BIOMÉTRICO 127
VISOR MULTIESPECTRAL (MULTISPECTRAL VISOR) 127
VISOR X 127
MÓDULO DE MANDO 129
TOKENS DE MANDO 129
ORDEN COORDINADA 130
TERRENOS Y ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA 133
TERRENOS ESPECIALES 133
CARACTERÍSTICAS DE LOS TERRENOS 133
TIPO DE TERRENO 133
TERRENO DIFÍCIL 134
SATURACIÓN 134
CONDICIONES DE VISIBILIDAD 134
ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA 135
TAMAÑO DE ACCESO (TAC) 135
TRIUNFO Y DERROTA, CONDICIONES DE VICTORIA 137
PARTIDA ESTÁNDAR 137
¡¡¡RETIRADA!!! 137
MISIÓN O ESCENARIO 138
PARTIDA LIBRE 138
PREPARACIÓN DE LA MESA DE JUEGO 138
ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA 138
DISPOSICIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA 138
ESCENARIOS 141
ANIQUILACIÓN 141
DOMINACIÓN 144
SUMINISTROS 146
TIROTEO 148
GLOSARIO 151
TERMINOLOGÍA 151
ALINEAMIENTO 151
ETIQUETAS Y PROPIEDADES 151
ESTADOS 153
ESTADO AISLADO 153
ESTADO ATURDIDO 153
ESTADO CAMUFLADO 153
ESTADO CUERPO A TIERRA 154
ESTADO DESCARGADO 155
ESTADO DESCONECTADO 155
ESTADO DESPLIEGUE OCULTO 155
ESTADO EMBRIÓN SHASVASTII 156
ESTADO FUEGO DE SUPRESIÓN 156
ESTADO HOLOMÁSCARA 156
ESTADO HOLOECO 157
ESTADO INCONSCIENTE 158
ESTADO INMOVILIZADO-A 158
ESTADO INMOVILIZADO-B 158
ESTADO MARCADO 159
ESTADO MUERTO 159
ESTADO NORMAL 159
ESTADO POSEÍDO 159
ESTADO POZO DE TIRADOR 160
ESTADO DE ¡¡¡RETIRADA!!! 160
ESTADO SEPSITORIZADO 160
ESTADO SUPLANTADO 161
ESTADO TRABADO 161
TABLA DE ARMAS 163
TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA 172

Arte
José Pedrosa, Arsenio García, Fernando Alonso
Desarrollo De Juegos
Alberto Abal, Jesús Fuster, Marcos Bello
Gestión ITS
Juan Lois Rey
Gestión Administrativa
María Araujo, Begoña Liste, Nuria Gayoso
Responsable De Personas
Silvana Martínez
Marketing Y Comunicación
Édgar González, Inma Lage, Carlos Llauger, Carlos Morales, Belén Moreno, Vanessa Onorato, Cora Diz
Sales Manager
Mar Larrea

Playtesting/Proofreading
Antonio Gonzalez Raga (Fulgrim Stark), Carlos Llorca Quevedo, Charles "Tennobushi" Hornoy, David Muñoz Poza (Erebus 2.0), David "Cervantes3773" Seley, Dom "Domo" Woods, Duncan "Dude"Wright, Enrique Jalón (Glaurung), Félix Castro Pérez (Silvanas), Fernando Lago Alonso (Fredann), Francisco Arjones Gil (Crave), Gabriel Boira Esteban (Leirbag), Guillermo "Magno" Her-Nandez, Ian "Ijw Wartrader" Wood, Javier García Bargueño (Omadon), Javier Guinot Cuesta (Indael), Javier Vicente Morilla (Semy), Jesús Fernández Novo (Novo), Jeremy "Dutch" Breckbill, Jordi Colomer (Daixomaku), Jorge Moral Garabatos (Jmgdixcontrol), Juan Lois Rey (HellLois), Konstantinos "Psychotic Storm" Karayiannis, Marcos Bello Soto (Marbeso), Miguel Groba (Commander_Frost), Óscar Sánchez Rosado (Púpnik), Paul "Mightymuffin" Haines, Randolph "A Mão Esquer-Da" Johnson, Richard "Rend" Deane, Rob "Blue Dagger" Brock, Sergio González Panadero (Sethelan), Tom "Schadlez" Schadle, Xisco Marí (Sibelius), Miguel Ángel Riera (Miki), David Flores "Zlavin", Jay "Mulciber" Walker.

Infinity N4
Primera Edición: Junio 2020
Infinity Es Una Marca Registrada De Corvus Belli S.l.
Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. España.

Todos Los Derechos Reservados: Copyright 2020 Corvus Belli S.l.
Prohibida La Reproducción De Cualquier Parte De Esta Publicación, Así Como Su Almacenaje O Transmisión Por Ningún Medio, Sin Permiso Del Editor.

Depósito Legal: PO 181-2020
ISBN: 978-84-09-21210-1
Impreso en España
www.infinitytheuniverse.com
www.corvusbelli.com

INTRODUCCIÓN

ANTES DE SEGUIR LEYENDO:

Si es tu primer contacto con Infinity N4, para empezar a jugar recomendamos primero que te familiarices con Infinity CodeOne. Ahí encontrarás todo lo que necesitas para jugar tus primeras partidas. A continuación, podrás consultar todo el reglamento en el presente libro.

INTRODUCCIÓN

INFINITY N4, UN JUEGO DE COMBATE DE MINIATURAS

INFINITY N4 ES UN JUEGO DE MINIATURAS QUE SIMULA COMBATES FUTURISTAS EN UN ENTORNO DE CIENCIA-FICCIÓN.
INFINITY N4 RECREA OPERACIONES DE ACCIÓN DIRECTA, RÁPIDAS, LETALES Y MUY ARRIESGADAS. EL JUGADOR DEBE ASUMIR EL MANDO DE UN REDUCIDO GRUPO DE TROPAS DE ÉLITE EN OPERACIONES ENCUBIERTAS O CLANDESTINAS.
INFINITY N4 ES UN SISTEMA DE JUEGO INNOVADOR, DINÁMICO Y ENTRETENIDO QUE PERMITE QUE TODOS LOS JUGADORES PARTICIPEN DURANTE TODA LA PARTIDA A LO LARGO DE TODA LA SECUENCIA DE JUEGO. DOTADO DE UN GRAN REALISMO Y FLEXIBILIDAD, INFINITY N4 PERMITE PLANTEAR UNA GRAN VARIEDAD DE MANIOBRAS TÁCTICAS Y ESTRATÉGICAS.

INFINITY N4: OBJETIVO Y RESUMEN DE JUEGO

Infinity N4 es un juego competitivo que enfrenta a dos ejércitos rivales en una lucha por completar una serie de objetivos tácticos. La partida tiene una duración de 3 Rondas de juego o termina cuando las unidades de un jugador han sido eliminadas. Más adelante se describen con detalle las misiones y los diferentes modos de fin de partida para determinar al vencedor.

Una vez preparada la mesa, los jugadores pueden comenzar la partida, desplegando sus Miniaturas y Marcadores en la mesa de juego. La partida se organiza en una serie de Rondas de Juego, y en cada Ronda, cada uno de los jugadores dispone de su propio Turno Activo. Durante su Turno Activo, el jugador asigna Órdenes a sus Tropas para activarlas y jugar con ellas, desplazándolas por la mesa, atacando a otras Tropas enemigas y cumpliendo los objetivos fijados por el escenario. Mientras, su adversario también juega, reaccionando con sus Tropas a las acciones del jugador con el Turno Activo gracias a las Órdenes de Reacción Automática [ORA].
Durante la partida, las Rondas se van sucediendo unas a otras hasta que se cumplen las condiciones de Fin de Partida, lo que concluye el juego. Una vez finalizada la partida, los jugadores comprueban sus Puntos de Objetivo y sus Puntos de Victoria para determinar quién es el ganador.

PARTIDA INTRODUCTORIA

PARTIDA INTRODUCTORIA

ESTAS REGLAS SON UNA VERSIÓN ABREVIADA Y SIMPLIFICADA DEL SISTEMA DE JUEGO DE INFINITY N4 QUE TE PERMITIRÁN ACERCARTE A ESTE JUEGO CON FACILIDAD. UNA VEZ LAS HAYAS PROBADO, CONOCERÁS LA MECÁNICA BÁSICA DE JUEGO, Y ENTONCES YA TE RESULTARÁ MUY FÁCIL ACCEDER AL REGLAMENTO COMPLETO. CON LAS REGLAS COMPLETAS DISPONDRÁS DE UNA MAYOR VARIEDAD DE POSIBILIDADES TÁCTICAS Y DE JUEGO, Y PODRÁS DISFRUTAR DE INFINITY N4 EN SU TOTALIDAD. ¡CONÉCTATE EN INFINITYTHEUNIVERSE.COM!

IMPORTANTE

Esta Partida Introductoria es una versión resumida y simplificada de la mecánica básica de Infinity al estilo de las Partidas Tutoriales de los Battle Packs de Infinity CodeOne, y se ha incluido como paso previo a Infinity N4 para que los jugadores nuevos dispongan de una visión general del sistema antes de profundizar en él.
Todos aquellos jugadores que ya conozcan Infinity CodeOne pueden saltarse esta Partida Introductoria y pasar directamente al apartado "Reglas Básicas".

MATERIAL NECESARIO

Para poder empezar a jugar a Infinity N4 es necesario lo siguiente:

- 1 cinta métrica de al menos 120 cm.
- 3 dados de 20 caras (d20).
- 6 Miniaturas de Infinity para representar las 3 Tropas de cada jugador.
- Escenografía. Al menos 4 elementos grandes y 10 elementos pequeños.
- Mesa de juego de 60 cm x 80 cm.
- Token de Estado Inconsciente y Órdenes. Disponibles de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: Infinitytheuniverse.com.

DESCRIPCIÓN DEL PERFIL DE UNIDAD

Los principales Atributos son:

- MOVIMIENTO (MOV)
  Indica la cantidad de centímetros que mueve normalmente la Tropa. El Atributo de MOV dispone de dos valores, si solo mueve una vez usa el primer valor. Si mueve una segunda vez en la misma Orden usará el segundo valor.
- COMBATE A DISTANCIA (CD)
  Indica la capacidad de combate con armas de disparo.
- FÍSICAS (FIS)
  Abarca todas las habilidades físicas de las Tropas (por ejemplo: fuerza, destreza, esquiva...).
- BLINDAJE (BLI)
  Cuanto mayor sea este valor, más pesada será la armadura y más reducirá el daño de las armas enemigas.
- HERIDAS (H)
  Indica los niveles vitales de las Tropas, el daño que pueden recibir antes de caer inconscientes o muertas.

DESCRIPCIÓN DEL PERFIL DE UNIDAD

▶ ISC: Fusileros

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

▶ Arma CD: Fusil Combi

▶ ISC: Zhanshi

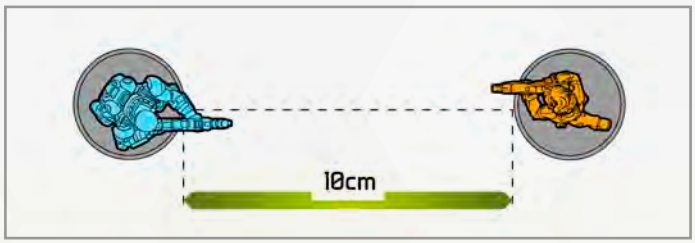
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP
10-10	15	11	10	13	1	0	1	2	-

▶ Arma CD: Fusil Combi

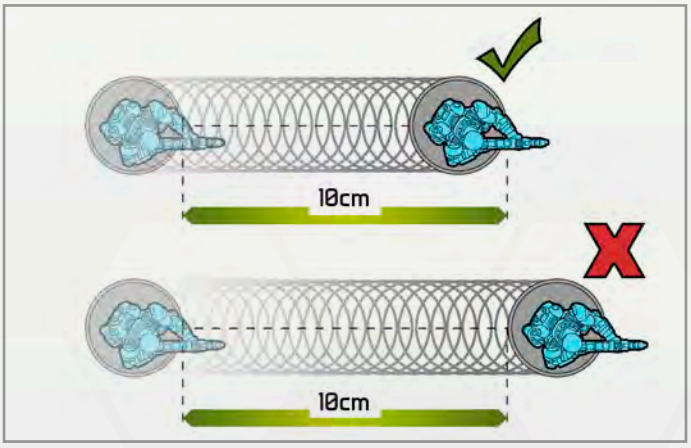
Los Atributos son una serie de valores numéricos que representan las diferentes capacidades básicas de una Tropa. Con estos valores se realizan los cálculos y tiradas que determinan el éxito o no de las acciones de juego.

DISTANCIAS Y MEDIDAS

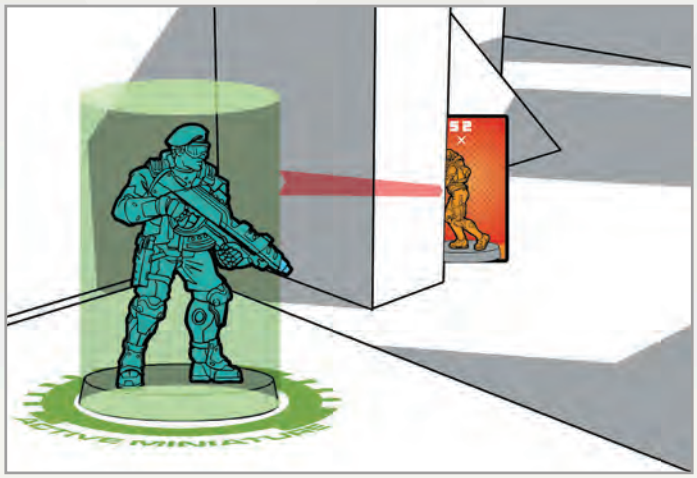
Para saber la distancia que media entre dos Tropas, se medirá la distancia más corta en línea recta **desde el borde de la peana** de una de ellas hasta el borde más cercano de la otra.
Por su parte, para determinar la distancia entre dos objetos o elementos de escenografía, se medirá la distancia más corta entre ellos en línea recta.



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



LÍNEA DE TIRO (LDT)



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

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

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

TIPOS DE TIRADAS Y VALOR DE ÉXITO

Infinity N4 se basa en dos tipos de tiradas diferentes, **Normales** (cuando no se enfrenta a ningún adversario al realizar una Habilidad) y **Enfrentadas** (cuando dos o más Tropas que son enemigas declaran acciones que se afectan entre sí).

Llamaremos **Valor de Éxito (VE)**, al valor numérico resultado de aplicar cualquier Modificador al Atributo correspondiente con la tirada al realizar una Habilidad. **Todo resultado igual o inferior al VE** en los dados se considera que se ha realizado con éxito.

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

SECUENCIA DE JUEGO

Cada Turno de Jugador se compone de las siguientes partes:

1. Inicio del **Turno**: Fase Táctica

   1.1 Recuento de Órdenes

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

2. Fase de Órdenes

   El Jugador Activo puede emplear su Reserva de Órdenes para **activar** sus Tropas.

3. Fase de Estados

   Una vez el Jugador Activo ha agotado todas sus Órdenes, o ha decidido no utilizar más, ambos jugadores realizan los chequeos de los Estados o Habilidades que lo requieran.

4. Fin del **Turno**

   Una vez se han realizado todos los chequeos, da por concluido su Turno Activo de jugador.

ACTIVACIÓN DE UNA TROPA

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

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

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

IMPORTANTE

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

ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA

Gracias a la ORA (Orden de Reacción Automática), el jugador puede actuar también durante el Turno Activo de su adversario, reaccionando con sus propias Tropas cada vez que éste active a una de sus Tropas mediante una Orden. No hay límite al número de Tropas que pueden reaccionar al consumo de una Orden por parte de una Tropa enemiga. La declaración de ORA de las Tropas del Jugador Reactivo se considerará válida si disponen de Línea de Tiro (LDT) con la Tropa que está siendo activada por el Jugador Activo.

"TODO OCURRE A LA VEZ"

En Infinity N4, Órdenes y ORAs son simultáneas, independientemente de las Habilidades que se declaren.

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

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

HABILIDADES COMUNES

Las Habilidades comunes son las que pueden realizar todas las Tropas de Infinity N4. Las principales son Mover, Ataque CD y Esquivar.

MOVER

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

ATAQUE CD

HABILIDAD CORTA/ ORA

REQUISITOS

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

EFECTOS

- Permite emplear el Atributo CD para establecer un Combate a Distancia (CD).
- En caso de que se disponga de varios objetivos el jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga (R) al declarar el Ataque CD.
- Todos los disparos se deben declarar desde el mismo punto.

FUSIL COMBI

Fusil Combi	Propiedades:
Daño: 13	R: 3
Munición: N	Atributo T. Salvación: BLI

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
40cm	80cm	120cm	240cm
+3	-3	-6	

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

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

DISTANCIA

En el caso del Fusil Combi:

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

COBERTURA

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

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

ESQUIVAR

HABILIDAD CORTA/ ORA

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

BLINDAJE Y DAÑO

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

- El Atributo BLI del objetivo según corresponda.
- (-3) MOD por Cobertura Parcial si la hubiera.

Si el **resultado es igual o menor** que el **Daño del Ataque**, el **impacto** es **exitoso** y el objetivo sufre la pérdida de un punto de su Atributo Heridas.
Si **el resultado es mayor** al Daño del Ataque, **el impacto no causa Daño** al objetivo y su perfil de Atributos y su estado no se ven alterados.
Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas, pero ni uno más, pasa automáticamente a estado **Inconsciente**. Si pierde al menos un punto más, pasa automáticamente a estado **Muerto** y se retira de la mesa de juego.

TIRADA DE INICIATIVA Y DESPLIEGUE

Antes de comenzar la partida, los jugadores deben realizar una Tirada Enfrentada de la VOL de sus Tenientes (seleccionan un Fusilero y un Zhanshi respectivamente). Ambos jugadores lanzan un D20, comparan el resultado obtenido y el que saque el resultado más alto, sin exceder el Atributo VOL de su Teniente, es el ganador de la Tirada de Iniciativa.
El ganador puede optar entre elegir **Despliegue** o decidir la **Iniciativa**. Escoger una de las dos opciones supone ceder a su adversario la otra.

ELEGIR INICIATIVA

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

DECIDIR DESPLIEGUE

El jugador que escoja Despliegue puede decidir **quién despliega sus Tropas primero** y en qué Zona de Despliegue lo hace.
Las Zonas de despliegue son dos franjas de 20 cm de profundidad y 60 cm de ancho en lados opuestos de la mesa de juego.
La Fase de Despliegue se resuelve siguiendo los pasos:

- **Despliegue del Jugador 1**
- **Despliegue del Jugador 2**

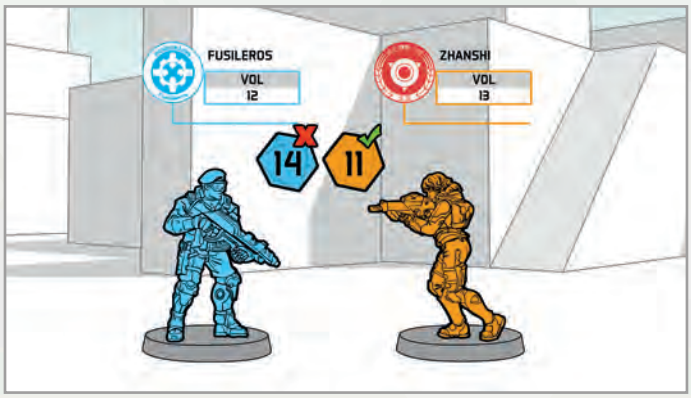
REGLAS DE DESPLIEGUE

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

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

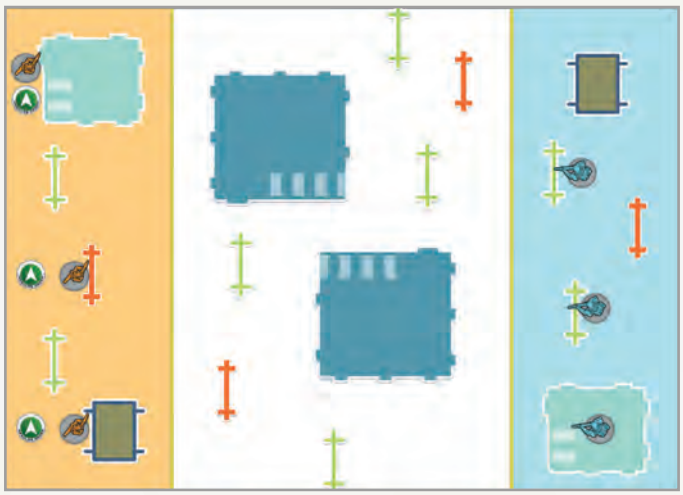
EJEMPLO RONDA DE JUEGO

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



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

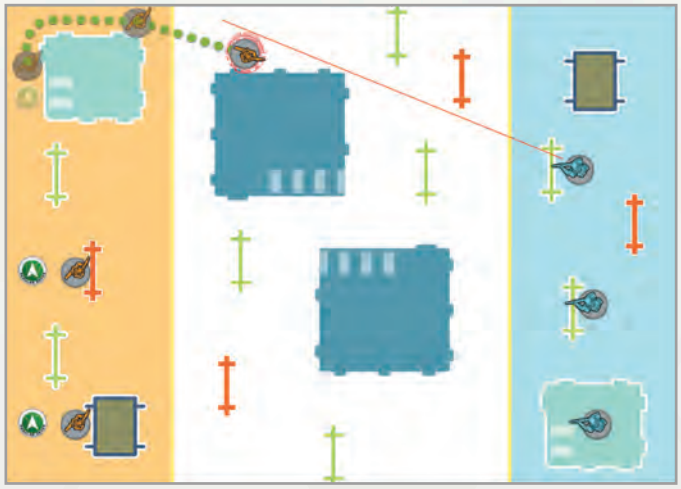
1. INICIO DEL TURNO: FASE TÁCTICA



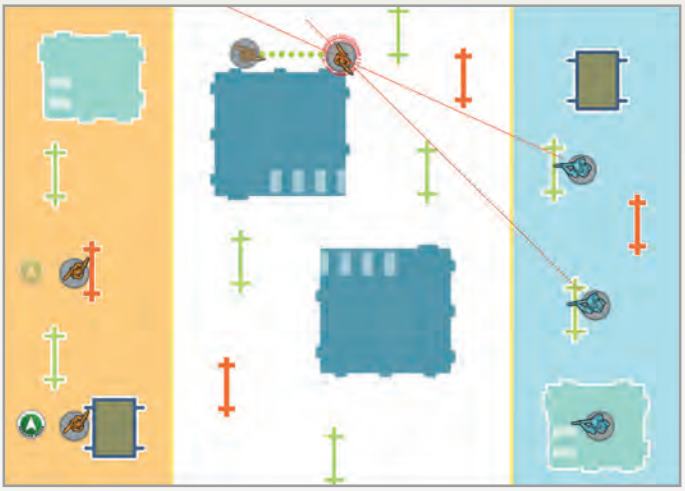
Recuento de Órdenes: el Jugador 1 sitúa 3 Órdenes sobre la mesa al disponer de 3 Zhanshi desplegados.

DANGER

2. FASE DE ÓRDENES:



Jugador 1 declara que Tropa Activa, retira la Orden de la mesa y declara la primera Habilidad Corta; Mover.
El Jugador 2 no declara ORA porque los edificios cubren el avance de Yu Jing.
El jugador 1 como segunda Habilidad de la Orden declara de nuevo Mover y se desplaza 10 cm. No hay ORA.

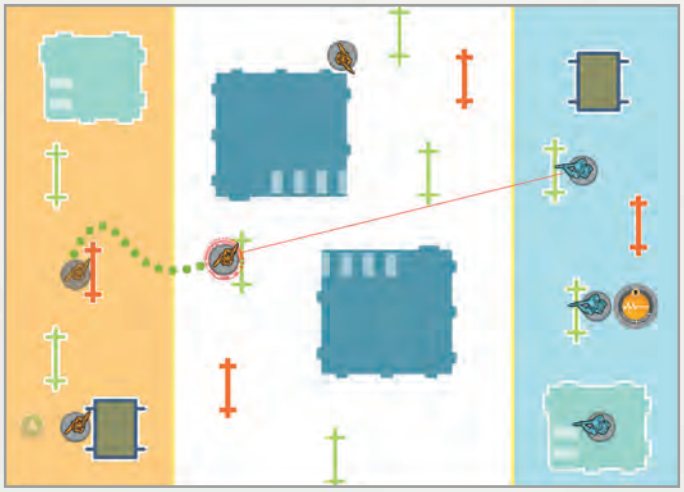


Con la segunda Orden, el Jugador 1 declara otra vez Mover y se desplaza hasta la esquina del edificio en cobertura. El Jugador 2 declara la ORA Ataque CD con las dos Tropas que ganan LDT. El Jugador 1 declara también Ataque CD y reparte la R3 de su fusil (2 Dados a uno y 1 Dado al otro).
En la resolución de la Orden, los jugadores miden la distancia, 37 cm y 29 cm respectivamente, por lo que tendrán un MOD de +3 por distancia que se verá compensado por el MOD de -3 al estar todos en Cobertura. Por tanto, en este caso el Valor de Éxito para ambos jugadores será:

- **Yu Jing:**
  CD = 11, +3 por distancia, -3 Cobertura. VE=11.
- **PanOceanía:**
  CD = 12, +3 por distancia, -3 Cobertura. VE=12. Para las 2 Tropas que declaran ORA.

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

En la otra Tirada Enfrentada, el 8 es anulado por el otro 8.
El jugador 2 deberá realizar, por el impacto del 7, una Tirada de Salvación: Daño ataque = 9 (13 daño del arma – 3 por Cobertura -1 BLI). Todo resultado de valor 9 o menos supondrá un impacto exitoso y causará la pérdida de una Herida. El jugador 2 lanza el dado y obtiene un 7, por tanto, su Tropa cae inconsciente. (Ver imagen 1)



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

- **Yu Jing:**
  Esquivar con FIS = 10. VE=10.
- **PanOceanía:**
  CD=12, -3 por distancia (45cm) y no tiene MOD negativo por cobertura porque decide disparar al enemigo antes de que llegue al segundo parapeto. VE=9.
- Lanzan los dados y los resultados son:
- **Yu Jing:** 7.
- **Mientras que PanOceanía:** 6.

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

3. FASE DE ESTADOS

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

4. FIN DEL TURNO

Ahora comienza el Turno Activo 1 del Jugador 2, el cual solo dispone de 2 Órdenes por tener a uno de sus tres Fusileros Inconsciente. Recuerda que en este estado la Tropa no aporta Orden a la Reserva.
Una vez finalice el Turno Activo del Jugador 2, terminará la Ronda 1 de juego, pasando a la Ronda 2 con el Jugador 1 como Jugador Activo, y así sucesivamente hasta que las Tropas de un jugador sean eliminadas o termine la Ronda 3 de juego.

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

IMAGEN 1

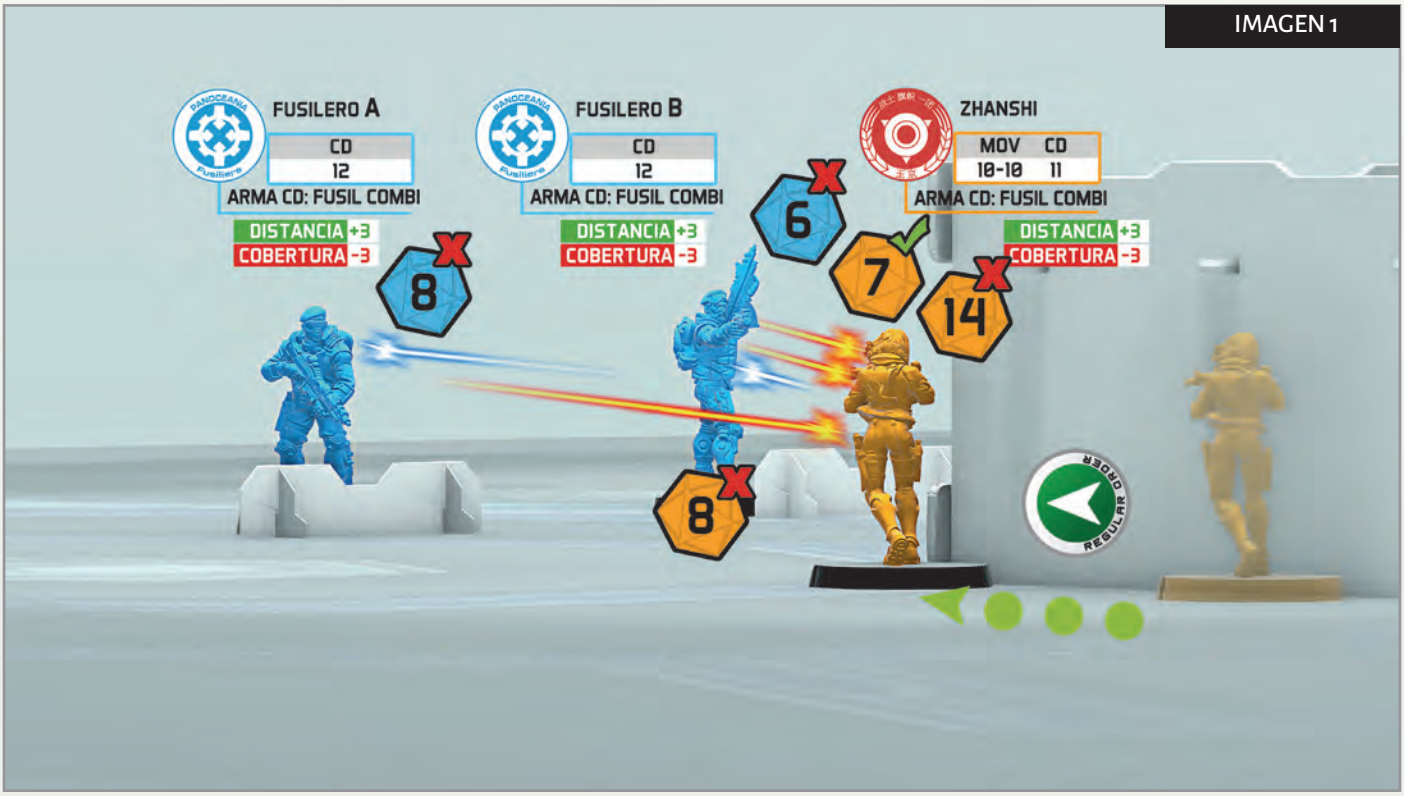


IMAGEN 2

REGLAS BÁSICAS

REGLAS BÁSICAS

LAS REGLAS BÁSICAS SON UNO DE LOS PILARES DE LA MECÁNICA GENERAL DEL JUEGO, AQUELLAS REGLAS QUE TODOS LOS JUGADORES DEBEN CONOCER PARA PODER JUGAR. ESTE CAPÍTULO FORMA EL MOTOR DEL JUEGO, A PARTIR DEL CUAL INFINITY N4 SE ESTABLECE COMO UN EXCELENTE SIMULADOR DEL COMBATE TÁCTICO MODERNO.

EN LAS REGLAS BÁSICAS SE ESTABLECEN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS TROPAS DE INFINITY N4 Y LA MANERA EN QUE SE DESENVUELVEN EN EL ENTORNO DE JUEGO, SE DEFINE CÓMO CREAR FUERZAS DE COMBATE Y LAS REGLAS PARA COMENZAR A JUGAR Y DE ESTRUCTURA DE LA PARTIDA. PERO EL APARTADO FUNDAMENTAL DE ESTE CAPÍTULO ES LA EXPLICACIÓN DEL SISTEMA DE ÓRDENES, EL NÚCLEO DEL MODELO DE JUEGO QUE LOS JUGADORES EMPLEARÁN CONSTANTEMENTE Y QUE LES PERMITIRÁ PARTICIPAR DURANTE TODA LA PARTIDA, SIN DEJAR DE JUGAR EN NINGÚN MOMENTO.

MATERIAL NECESARIO

Para poder empezar a jugar a Infinity N4 es necesario lo siguiente:

- Una cinta métrica de al menos 120 cm.
- Varios Dados de 20 caras (d20).
- Miniaturas de la gama Corvus Belli para representar las unidades de ambos jugadores.
- Escenografía. Al menos unos 4 elementos grandes y unos 10 elementos pequeños. Tal y como se verá más adelante, la escenografía es un elemento muy importante en Infinity N4.
- Mesa de juego de 120 cm x 120 cm. Aunque se puede jugar en superficies de otros tamaños, éste es el tamaño estándar de mesa de juego Infinity N4.
- Plantillas, Tokens y Marcadores. Disponibles de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: Infinitytheuniverse.com.

En una partida de Infinity N4, según lo familiarizado que estés con el juego te recomendamos los siguientes modos de juego:

TIPO DE PARTIDA	TAMAÑO DE MESA	ZONA DE DESPLIEGUE	PUNTOS DE EJÉRCITO	CAP	DURACIÓN DE LA PARTIDA
Partidas Iniciales	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm	150	3	40 min
Partidas de Incursión	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm	200	4	50 min
Partidas Intermedias	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm	250	5	60 min
Partidas Estándar	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm	300	6	90 min
Partidas Gran Escala	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm	400	8	120 min

ELEMENTOS DE JUEGO: TERMINOLOGÍA Y ALINEAMIENTO

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

Puedes consultar todas la Terminología y Alineamiento de Infinity N4 en el Glosario en la pág. 151.

INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA

En Infinity N4, el contenido de la Lista de Ejército del jugador se divide en Información Pública y Privada.

Como norma general, se considera que toda la información de la Lista de Ejército del jugador es Información Pública. En Infinity N4, Información Pública es aquella que el jugador debe comunicar a su contrincante durante la Fase de Despliegue, al situar sus Miniaturas, Marcadores y Tokens en la mesa de juego, y también siempre que éste pregunte durante el juego.

Sin embargo, hay ciertas excepciones denominadas Información Privada. En Infinity N4, Información Privada es aquella que el jugador no está obligado a revelar a su adversario hasta que no se produzca alguna situación de juego concreta que así lo especifique.

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

En Infinity N4 se considera Información Privada lo siguiente:

- Coste y CAP de las Tropas.
- La presencia de Tropas con Salto de Combate o Paracaidista.
- La presencia de Tropas en Despliegue Oculto.
- La presencia de Tropas empleando HoloMáscara.
- Contenido de los Marcadores.
- Identidad de las Tropas con Cadena de Mando o Contrainteligencia.
- Identidad del Teniente.

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

ETIQUETAS Y PROPIEDADES EN INFINITY N4

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

ETIQUETAS

Las Etiquetas señalan características definitorias de las Habilidades, Habilidades Especiales o piezas de Equipo que identifican de una forma rápida ciertos rasgos del juego. Puedes consultar todas las Etiquetas de Infinity N4 en el Glosario en la pág. 151.

PROPIEDADES

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

Las Propiedades suelen estar vinculadas con Habilidades Comunes y Especiales o con efectos específicos que les dotan de una mayor singularidad. Algunas son evidentes y su nombre ya indica cuál es el efecto que causan. Puedes consultar todas las Propiedades de Infinity N4 en el Glosario en la pág. 151.

CONCEPTOS BÁSICOS EN INFINITY N4

EJÉRCITOS

En Infinity N4 existen varias Facciones que representan a los diferentes Ejércitos de la Esfera Humana y las fuerzas alienígenas del Ejército Combinado.

PERFIL DE UNIDAD

Los "soldados" en Infinity N4 se denominan **Tropas** y se agrupan en Unidades dentro de cada Ejército. Estas **Tropas** han recibido el mismo tipo de entrenamiento y poseen el mismo tipo de Atributos, Habilidades, armamento y Equipo básico. Por tanto, un Perfil de Unidad contendrá una serie de entradas individuales con las diferentes opciones de Tropa que posee.

EJEMPLO DE DIFERENTES UNIDADES DISPONIBLES EN O12:

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

ISC: Delta Unit (2.)

IM (1.)

UNIDAD DELTA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP
10-10	15	12	12	13	3	0	1	2	4

(3.)

Habilidades Especiales: Salto de Combate · Paracaidismo · (4.) no (Total)

Nombre	Armamento | Equipo || Periféricos	Armas Melée	CAP	C
DELTA	Escopeta de Abordaje, Panzerfaust	Pistola, Arma CC	0	26
DELTA	Spitfire	Pistola, Arma CC	1	31
DELTA Médico	Escopeta de Abordaje | Medikit	Pistola, Arma CC	0	29
DELTA Médico	Escopeta de Abordaje | Medikit || YUDBOT-B	Pistola, Arma CC	0	34
DELTA Observador de Artillería	Fusil Combi, Riotstopper Ligero, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	26
DELTA Hacker (Disp. Hacker Asesino)	Fusil Combi, Riotstopper Ligero, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	28

(5.)

ISC: Yudbot-B

REM (6.)

YUDBOT-B

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

Habilidades Especiales: Coraje · Inmunidad (Shock) · Mimetismo (-3) · Periférico (Servidor) · Salto de Combate · Paracaidismo · Terreno (Total)

Nombre	Armamento | Equipo || Periféricos	Armas Melée	CAP	C
YUDBOT		Arma CC PARA (-3)	0	5

1. Características comunes en la unidad.

2. International Standard Code.

3. Atributos.

4. Equipo y Habilidades Especiales comunes en la Unidad.

5. Nombre y diferentes opciones de Habilidades Especiales, Equipo o Armamento de cada Tropa y su Coste.

6. Periférico.

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

Toda esta información de juego hace a cada Unidad única y la diferencia del resto. Los contenidos y rasgos específicos de cada Tropa aparecerán de diferente modo:

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

CARACTERÍSTICAS DE LAS TROPAS

Para jugar es importante conocer los siguientes términos:

- **Instrucción:** Tipo de Orden que aporta la Tropa.

- **Tipo de Tropa**
  - IL - Infantería Ligera
  - IM- Infantería Media
  - IP - Infantería Pesada
  - REM - Remotos
  - TAG – Tactical Armored Gear.
  - WB–Warband
  - BAT - Batidor
  - Periférico

- **Características de Tropa**: Señala el carácter y trasfondo de la Tropa o Unidad y su funcionamiento dentro del organigrama del ejército. La Característica de Tropa puede ser determinante en misiones o escenarios.
  - Tropas de Guarnición
  - Tropa de Línea
  - Tropa con Entrenamiento Especial
  - Tropa Veteranas
  - Tropa de Élite
  - Tropa de Cuartel General
  - Tropa Mecanizadas
  - Tropa de Apoyo
  - Tropa Mercenarias
  - Personaje

- **ISC** (International Standard Code): Es la nomenclatura de carácter internacional que O-12 ha establecido para evitar confusiones y errores, aplicándose en cualquier idioma.

- **Hackeable**: Esta característica identifica a las Tropas altamente tecnificadas que son susceptibles de sufrir ataques o apoyos de sistemas de infoguerra y hackeo. Por tanto, pueden ser objetivo de ciertos Programas de Hacker tanto aliados como enemigos. Salvo que se indique lo contrario, las Tropas Tipo IP, REM y TAG son Hackeables. Además, los **Hackers**, sin importar cuál sea su Tipo de Tropa, también se consideran Hackeables. (Ver: Combate Cuantrónico (Hackeo) Pag: 39)

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

ATRIBUTOS

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

MOVIMIENTO (MOV)

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

COMBATE CUERPO A CUERPO (CC)

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

COMBATE A DISTANCIA (CD)

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

FÍSICAS (FIS)

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

VOLUNTAD (VOL)

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

BLINDAJE (BLI)

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

PROTECCIÓN BIOTECNOLÓGICA (PB)

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

HERIDAS (H)

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

ESTRUCTURA (EST)

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

DISPONIBILIDAD (DISP)

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

SILUETA (S)

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

COSTE DE ARMAS DE APOYO (CAP)

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

COSTE (C)

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

HABILIDADES Y EQUIPO

En los apartados correspondientes que hay en este reglamento encontrarás todas las Habilidades Comunes, Habilidades Especiales y Equipos de Infinity N4 explicados de forma detallada.

ARMAMENTO

En el apartado Módulo de Combate encontrarás toda la información sobre el uso de Tablas de Armas de Infinity N4 y en el apartado Armamento se encuentran aquellas armas que requieren de una explicación detallada.

ESTADOS

Estado es el término de juego con el que se reflejan las diferentes situaciones, positivas o negativas, en las que se puede encontrar una Tropa o Elemento de juego en Infinity N4.

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

LISTA DE EJÉRCITO

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

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

Una Lista de Ejército puede estar conformada por hasta un máximo de 15 Tropas.

Una partida estándar de Infinity N4 se juega a 300 Puntos y 6 CAP, permitiendo alinear hasta 15 Tropas para una partida de duración media.

LISTAS DE EJÉRCITO SECTORIALES

Los Ejércitos Sectoriales son cuerpos específicos del ejército, o pequeños ejércitos territoriales propios de un área, región o planeta concreto de la facción a la que pertenecen. Las facciones de Infinity N4 pueden disponer de Ejércitos Sectoriales.

Los Ejércitos Sectoriales poseen sus propias Listas de Ejército, cerradas, con Disponibilidades diferentes a las del Ejército general de la facción a la que pertenecen. En ocasiones dispondrán de un mayor número de Tropas de ciertas unidades, mientras que carecerán de acceso a otras unidades, que formarán parte de otro Ejército Sectorial de su misma facción.

Un jugador que utilice una Lista de Ejército Sectorial sólo podrá emplear las Tropas y las Disponibilidades que le indique el Ejército Sectorial y no podrá utilizar las Tropas ni las Disponibilidades de la Lista de Ejército general.

Del mismo modo, si se utiliza una Lista de Ejército general, no se podrán utilizar aquellas Tropas del Ejército Sectorial que no estén incluidas también en el Ejército general, ni tampoco se podrán emplear las Disponibilidades del Ejército Sectorial.

PUNTOS DE EJÉRCITO Y COSTE

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

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

GRUPOS DE COMBATE

Un Grupo de Combate es un conjunto cerrado de Tropas cuyo número de integrantes no supera un total de 10.

Cuando el número total de Tropas que conforman una **Lista de Ejército** es superior a 10, el jugador debe organizarlas en Grupos de Combate distintos.

Al crear la **Lista de Ejército** el jugador debe asignar cada Tropa a un Grupo de Combate, pudiendo crear tantos Grupos de Combate como prefiera, siempre y cuando el número total de Tropas que lo integran no resulte superior a 10.

Normalmente, un Grupo de Combate no puede ser reorganizado durante la partida. Por tanto, una vez el juego ha comenzado, no está permitido transferir una Tropa, ni su Orden correspondiente, a un Grupo de Combate distinto a aquel al que pertenece.

RECUERDA

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

IMPORTANTE

Aunque el contenido de los Marcadores sea Información Privada, su pertenencia a un Grupo de Combate es Información Pública.

Si el Marcador no es una Tropa (un Arma Posicionable, una pieza de Equipo, Señuelo...), ese Marcador pertenecerá al Grupo de Combate de la Tropa que lo haya posicionado.

DISPONIBILIDAD (DISP)

Todas las Tropas tienen un valor de Disponibilidad (DISP) en su Perfil de Unidad.

El atributo Disponibilidad determina el número máximo de Tropas de esa misma Unidad del que puede disponer una Lista de Ejército.

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

COSTE DE ARMAS DE APOYO (CAP)

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

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

En términos de juego, cada 50 Puntos de Ejército conceden 1 punto de CAP para consumir en alinear Tropas en Lista de Ejército que dispongan de Armas de Apoyo.

Por ejemplo, una partida estándar a 300 Puntos de Ejército concede 6 puntos de CAP para consumir en Armas de Apoyo.

CAP Extra:

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

TENIENTE

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

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

INFINITY ARMY

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

- Interfaz fácil e intuitiva para facilitar al jugador la creación de sus propias listas. El software de gestión de este programa evalúa la legalidad de cada Lista de Ejército, tanto para partidas estándar como para participar en eventos de Infinity.
- Infinity Army contiene todos los Perfiles de Unidad disponibles en Infinity N4 totalmente actualizados.

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

ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES

En Infinity N4, la capacidad de maniobra y de actuación de un ejército se mide según su número de Órdenes. Una **Orden** es un concepto de juego que **permite activar una Tropa** para combatir con ella. Cuanto mayor sea el número de Órdenes de un ejército, mayor será su capacidad de actuación.

TIPOS DE ÓRDENES

ORDEN REGULAR

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

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

ORDEN IRREGULAR

Las Órdenes Irregulares son aquellas que aportan las Tropas que han aprendido a combatir de forma desorganizada y sin disciplina, preocupándose sobre todo de sí mismas.

La Orden que la Tropa Irregular proporciona **no** se suma a la Reserva de Órdenes de su ejército, conservándola exclusivamente para su propio uso. No obstante, puede recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes del ejército.

ORDEN ESPECIAL DE TENIENTE

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

IMPORTANTE

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

RESERVA DE ÓRDENES

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

- Cada Grupo de Combate dispone de su propia Reserva de Órdenes, que es intransferible de un Grupo de Combate a otro.
- Sólo las Órdenes Regulares forman la Reserva de Órdenes. Las Órdenes Irregulares y la Orden Especial de Teniente no forman parte de la Reserva de Órdenes.
- La Reserva de Órdenes se recalcula siempre al inicio de cada Turno Activo, en la Fase Táctica (se detalla más adelante en el apartado Secuencia de Juego pág. 22).
- Cada Tropa Regular situada en la mesa de juego ya sea en forma de Miniatura o Marcador, que no se encuentre en ninguno de los estados considerados Nulo, suma su Orden a la Reserva de Órdenes.
- Aquellas Tropas Regulares que, gracias a una Habilidad Especial, no se encuentren presentes en la mesa, sea como Miniatura o Marcador, no podrán aportar su Orden a la Reserva de Órdenes hasta el Turno Activo siguiente a aquel en el que fueron desplegadas efectivamente en el campo de batalla. Su jugador podrá mantener fuera de la vista de su adversario la Orden que aporta dicha Tropa porque se considera Información Privada.
- No hay límite al número de Órdenes Regulares que se pueden asignar para activar a una misma Tropa durante el Turno Activo, más allá del número de Órdenes del que disponga la Reserva de Órdenes.
- La asignación de Órdenes Regulares de la Reserva de Órdenes se puede alternar entre las distintas Tropas, no es necesario que se asignen de manera continua a la misma Tropa.
- El jugador no está obligado a hacer uso de todas las Órdenes Regulares que forman la Reserva de Órdenes.

EJEMPLO RESERVA DE ÓRDENES

Lista formada por:

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

El jugador tiene múltiples formas de consumir dichas Órdenes:
Las 10 Órdenes Regulares se pueden consumir como se desee. Ya sea para activar hasta 10 Tropas una sola vez cada una, como para activar una única Tropa hasta 10 veces, o para activar diferentes Tropas de manera alterna: 4 Órdenes Regulares a una Tropa, 4 Órdenes Regulares a otra Tropa y 2 Órdenes Regulares a otra distinta, por ejemplo.
Ten en cuenta que para activar un Periférico debe consumir la Orden su Controlador, en este caso, el Médico o el Ingeniero respectivamente.

EJEMPLO DE RESERVA DE ÓRDENES

El jugador dispone de una **Lista de Ejército** formada por 12 Tropas, todas ellas **Regulares**, repartidas en dos **Grupos de Combate**, uno formado por 8 Tropas y el otro por 4. Por tanto, dispone de 2 Reservas de Órdenes, una de 8 Órdenes Regulares y otra de 4 Órdenes Regulares respectivamente.
En el Grupo de Combate 1, con una Reserva de 8 Órdenes Regulares, podría asignar 1 Orden a cada una de las Tropas de dicho Grupo, activándolas todas una única vez. También podría asignar todas las Órdenes a una única Tropa, activándola 8 veces. O podría asignar 4 Órdenes a una Tropa, 3 Órdenes a otra y 1 a otra distinta...
Igualmente, con su Grupo de Combate 2, que dispone de una Reserva de 4 Órdenes Regulares, podría hacer lo mismo. Lo que no podría hacer es emplear Órdenes de su Grupo de Combate 1 en el Grupo de Combate 2.

RECUERDA

- Una Lista de Ejército en Infinity N4 puede tener tantos Grupos de Combate como se prefiera, siempre y cuando el número total de Tropas que integran cada Grupo de Combate no resulte superior a 10.

ACTIVACIÓN DE UNA TROPA COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN

La Orden sirve para **activar** a una Tropa en juego y permitirle ejecutar diferentes Habilidades (Mover, Saltar, Atacar en Cuerpo a Cuerpo...) durante el combate. Para representar su mayor o menor complejidad, las Habilidades se dividen en:
Habilidades Cortas de Movimiento: Se pueden repetir o combinar con otra Habilidad Corta de Movimiento en una misma Orden (en una Orden podrías Mover y Descubrir, por ejemplo). También son combinables con una Habilidad Corta.
Habilidades Cortas: En una misma Orden sólo se pueden combinar con una Habilidad Corta de Movimiento. No se pueden repetir ni combinar con otras Habilidades Cortas.
Habilidades de Orden Completa (o simplemente Orden Completa, para abreviar): Consumen la Orden por completo y no son combinables de ninguna manera.

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

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

IMPORTANTE

Aunque se declaren de manera secuencial, las dos Habilidades de la Orden se pueden realizar simultáneamente. Por ejemplo, si se declara Mover + Ataque CD (ésta es la Habilidad Corta que en Infinity N4 permite disparar) dicho Ataque CD podrá realizarse en cualquier punto del recorrido declarado en el Movimiento, y no necesariamente al final del mismo.

ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA

En Infinity N4, gracias a la **ORA** (Orden de Reacción Automática), la acción nunca para y el jugador puede actuar también durante el Turno Activo de su adversario, reaccionando con sus Miniaturas y Marcadores cada vez que éste **active** a una de sus Tropas mediante el consumo de una Orden.
Una Tropa del Jugador Reactivo tendrá derecho a declarar una ORA si cumple alguno de los siguientes casos:

- Si disponen de Línea de Tiro (LDT) con la Tropa que está siendo activada por el Jugador Activo.
- Si se activa una Miniatura enemiga en el interior de su Zona de Control (ZC).
- Si dispone de alguna Habilidad Especial, arma o Equipo que le permita reaccionar sin LDT.

- Si se ve afectado por un Arma de Plantilla, o es objetivo de un Programa de Hacker o de cualquier otro Ataque de Comunicaciones.

Es obligatorio que el Jugador Reactivo declare todas las ORA de aquellas Miniaturas o Marcadores que se considere que cumplen las condiciones para poder hacerlo, **inmediatamente después** de que el Jugador Activo declare la Orden Completa o la primera Habilidad Corta de la Orden que va a realizar (ver: Secuencia de gasto de una Orden, pág. 21). En caso contrario, dichas Tropas perderán su derecho a ORA frente a esa Orden. Si, al declarar la segunda Habilidad Corta de la Orden, la Tropa activa concede oportunidad de ORA a Tropas enemigas que carecieran de ella en la primera Habilidad Corta de la Orden, entonces éstas obtienen automáticamente derecho a declarar ORA.
Cada vez que el Jugador Activo activa una Tropa consumiendo una Orden concede **una única ORA** a cada Tropa enemiga, independientemente del número de Habilidades que el Jugador Activo declare durante dicha Orden.
La ORA debe seleccionar como **objetivo a una de las Tropas que han sido activadas con la Orden** a la que se está reaccionando.
No se puede reaccionar a una ORA, sólo las Órdenes del Jugador Activo conceden ORA, y únicamente el Jugador Reactivo puede declarar ORA.
No hay límite al número de Tropas que pueden reaccionar al consumo de una Orden por parte de una Tropa enemiga.

IMPORTANTE

Con una ORA, el Jugador Reactivo sólo puede declarar aquellas Habilidades que señalen expresamente que se pueden utilizar en ORA (Consultar Tabla resumen en pág. 173).
Las ORA siempre disponen de Ráfaga **R1**, salvo que una Habilidad Especial, Equipo o regla de escenario indique lo contrario. En tal caso, si la Tropa Reactiva dispone en ORA de una Ráfaga superior a 1, no podrá repartirla entre diferentes blancos.

"TODO OCURRE A LA VEZ"

En Infinity N4, Órdenes y ORA son simultáneas, independientemente de las Habilidades que se declaren.
Si, por ejemplo, una Tropa activa declara una Orden de Mover + Ataque CD en el que los disparos se realizan al inicio de su Movimiento (por ser la Distancia más adecuada para su arma) y su objetivo reacciona a su vez con un Ataque CD contra ella, realizando sus disparos al final de su Movimiento (por ser la Distancia más adecuada para su arma) se considerará igualmente que ambas acciones son simultáneas y se harán las tiradas de dados que sean necesarias.

IMPORTANTE

Las ORA se ejecutan de manera simultánea entre sí. De tal modo, si un Marcador de Camuflado (CAMO) consume una Orden para Mover, su adversario puede declarar Descubrir con las Tropas que dispongan de LDT, pero si declara Descubrir con una de sus Tropas y retrasa la ORA de las demás, no podrá declarar con éstas Ataque CD aunque la Tirada de Descubrir de la primera resulte exitosa (ver: Camuflaje pág. 91).

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

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

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

IMPORTANTE

Los jugadores deben declarar a su adversario todos los detalles relevantes para la ejecución de una Habilidad Corta, Corta de Movimiento, una Orden Completa en el mismo momento en el que se declara. Por ejemplo, si se declara un movimiento, debe señalarse el recorrido completo que realiza la Tropa, o si la Habilidad declarada es un Ataque CD, hay que señalar el Arma utilizada, cuáles van a ser sus objetivos, desde qué punto se dispara, cómo se reparte la Ráfaga del arma entre ellos, etc.
Si se declara una Habilidad y durante la Resolución se constata que incumple algún Requisito, ésta se anula, aunque la Tropa que la ha declarado sigue generando ORA por ella, como si hubiera ejecutado una Inacción, y pierde la munición o Equipo empleados si declaró el uso de un arma o pieza de Equipo Desechable.

Infinity. Juego Limpio:

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

INICIATIVA Y DESPLIEGUE

TIRADA DE INICIATIVA

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

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

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

ELEGIR INICIATIVA

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

DECIDIR DESPLIEGUE

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

FASE DE DESPLIEGUE

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

La Fase de Despliegue se resuelve siguiendo los siguientes pasos:

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

Nota:

Algunas Habilidades Especiales, como Despliegue Avanzado, permiten situar a la Tropa fuera de la **Zona de Despliegue**.

Del mismo modo, algunas Habilidades Especiales, como **Salto de Combate**, permiten que la Tropa no se sitúe en la mesa de juego durante la Fase de Despliegue.

Por último, alguna Habilidad Especial, puede modificar las reglas de Despliegue para ambos jugadores.

REGLAS DE DESPLIEGUE

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

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

SECUENCIA DE JUEGO

RONDA DE JUEGO

Una partida de Infinity N4 se organiza en una serie de Rondas de Juego, o **Rondas**, que es el marco de tiempo en el que cada uno de los jugadores tiene la oportunidad de jugar activamente. De tal manera, cada Ronda se compone a su vez de dos Turnos de Jugador, o **Turnos**, uno para cada Jugador.

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

TURNO DE JUGADOR

En cada Turno hay un **Jugador Activo** y un **Jugador Reactivo**. El Jugador Activo es aquel que puede activar sus Tropas y actuar con ellas, mientras que el Jugador Reactivo es el que puede reaccionar a las acciones ejecutadas por las Tropas del Jugador Activo (ver ORA: Orden de Reacción Automática, pág. 20).

Cada Turno de Jugador se compone de las siguientes partes:

1. Inicio del Turno: Fase Táctica
   - 1.1 Uso Ejecutivo de Tokens de Mando
   - 1.2 Comprobación de ¡Retirada!
   - 1.3 Comprobación de Pérdida de Teniente
   - 1.4 Recuento de Órdenes
2. Fase Impetuosa
3. Fase de Órdenes
4. Fase de Estados
5. Fin del Turno

INICIO DEL TURNO: FASE TÁCTICA

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

USO EJECUTIVO DE TOKENS DE MANDO

El Jugador Activo puede utilizar Token de Mando de Uso Ejecutivo.

COMPROBACIÓN DE ¡RETIRADA!

El Jugador Activo realiza un recuento de sus Puntos de Victoria, comprobando si se encuentra en situación de ¡Retirada! (ver Fin de Triunfo y Derrota, pág 137).

COMPROBACIÓN DE PÉRDIDA DE TENIENTE

El Jugador Activo comprueba si se encuentra en situación de Pérdida de Teniente (ver pág 23).

RECUENTO DE ÓRDENES

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

ÓRDENES REGULARES

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

ÓRDENES IRREGULARES

En este momento, el Jugador Activo sitúa un Marcador de Orden Irregular en la mesa por cada una de sus Tropas Irregulares que no se encuentre en estado Nulo.

ORDEN ESPECIAL DEL TENIENTE

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

RECUERDA:
Cada Grupo de Combate dispone de una Reserva de Órdenes independiente.

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

FASE IMPETUOSA

Durante esta fase, el Jugador Activo puede activar una vez a cada Tropa con la Habilidad Especial Impetuoso sin el consumo de una Orden.

FASE DE ÓRDENES

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

FASE DE ESTADOS

Una vez el Jugador Activo ha agotado todas sus Órdenes, o ha decidido no utilizar más, ambos jugadores realizarán las comprobaciones de todos aquellos Estados o Habilidades que lo requieran. Estas tiradas no generan ORA.
También deben retirarse aquellas Órdenes que pudieran quedar en la mesa.

FIN DEL TURNO

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

PÉRDIDA DE TENIENTE

A pesar del entrenamiento y del enlace de comunicaciones continuo con el Control de Misión, la pérdida del líder del equipo, ya sea por baja o por fallo de sistemas, produce unos momentos de confusión en los cuales cada Tropa queda a merced de sus propias habilidades y criterio táctico. Esta situación se resuelve generalmente con cierta rapidez tan pronto como el siguiente en el escalafón asume el mando, o éste es asignado por el propio Control de Misión.

ACTIVACIÓN

Si durante la **Fase Táctica** del Turno Activo, el jugador comprueba que carece de Teniente, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su Teniente se encuentra en estado considerado **Nulo** (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...) o en estado **Aislado**, entonces se declarará automáticamente una situación de Pérdida de Teniente.

- La situación de ¡¡¡Retirada!!! provoca también de manera automática una situación de Pérdida de Teniente.

EFECTOS

- Cuando se establece una situación de Pérdida de Teniente todas las Tropas de la Lista de Ejército de su jugador se vuelven **Irregulares**.

CANCELACIÓN

- Se puede nombrar un nuevo Teniente sin coste de Orden alguno al final del Turno en cuya Fase Táctica se declaró la situación de Pérdida de Teniente. La identidad de este nuevo Teniente se considera Información Privada.

IMPORTANTE
Las Tropas cuyo Perfil de Tropa posee la característica Irregular o cuyo Tipo de Tropa es REM no pueden ser nombradas Tenientes.

PLANTILLAS DE SILUETA, LÍNEA DE TIRO Y ZONA DE CONTROL

SILUETA

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

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

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

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

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

LINEA DE TIRO (LDT)

En Infinity N4 las Tropas tienen un ángulo de visión fijo de 180º, establecidos en la mitad frontal de su peana, tal y como se marca en las peanas de las miniaturas.

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

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

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

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

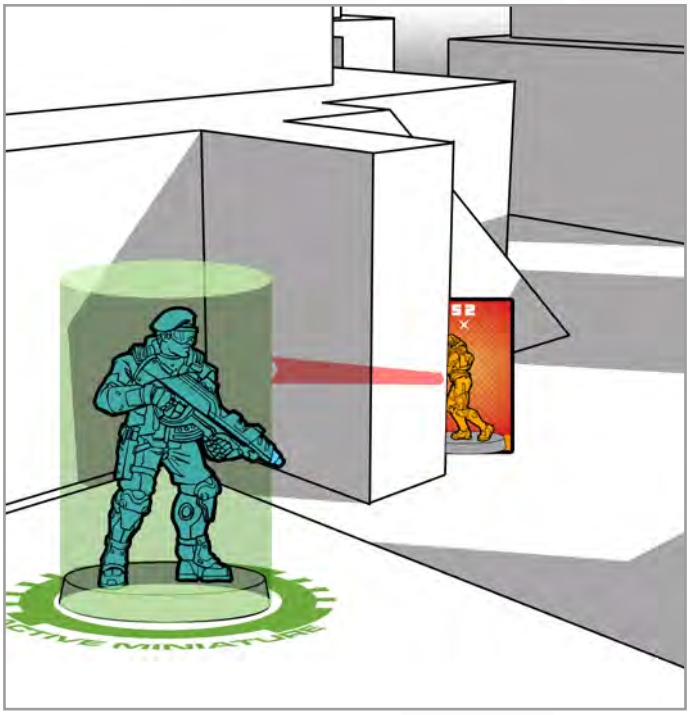
Para facilitar el movimiento y las interacciones durante el juego, debemos tener en cuenta las siguientes excepciones a la hora de trazar la LDT.

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

LDT: Consejo de Juego

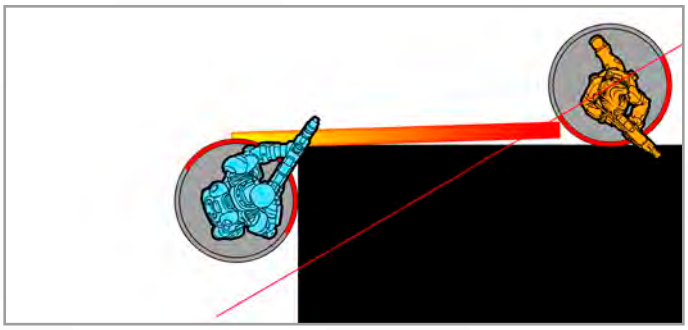
En algunos casos, debido al dinamismo de la miniatura o la forma de la escenografía, la LDT puede resultar difícil de trazar. En tal caso, los jugadores deben ponerse de acuerdo en si es posible o no impactar. Generalmente, colocarse a la altura de la Miniatura resulta una buena solución para comprobar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

VOLUMEN Y LÍNEA DE TIRO (LDT)

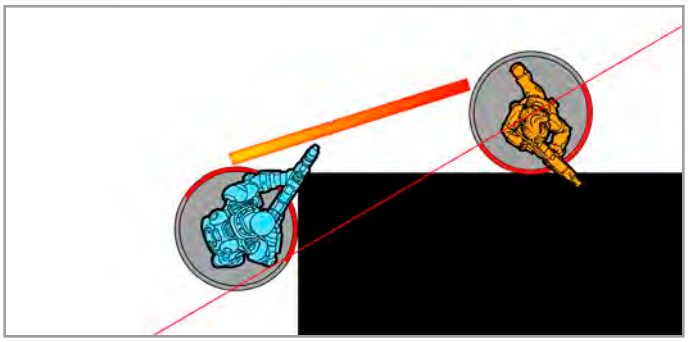


Volumen de una Miniatura y uso de la Plantilla de Silueta para comprobar la LDT.

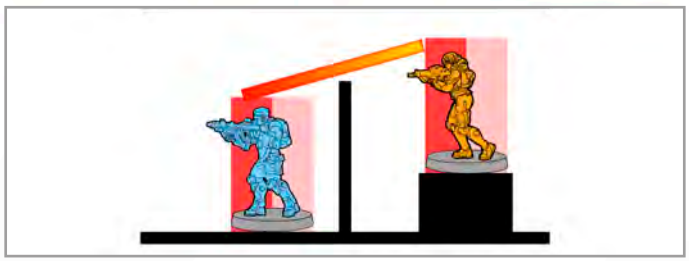
EJEMPLOS DE LDT



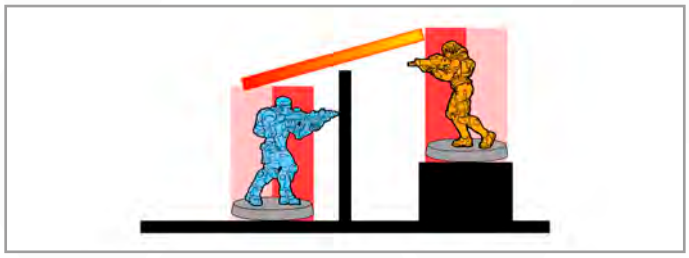
La Tropa naranja no tiene LDT y la Tropa azul sí.



Ambas Tropas tienen LDT.



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



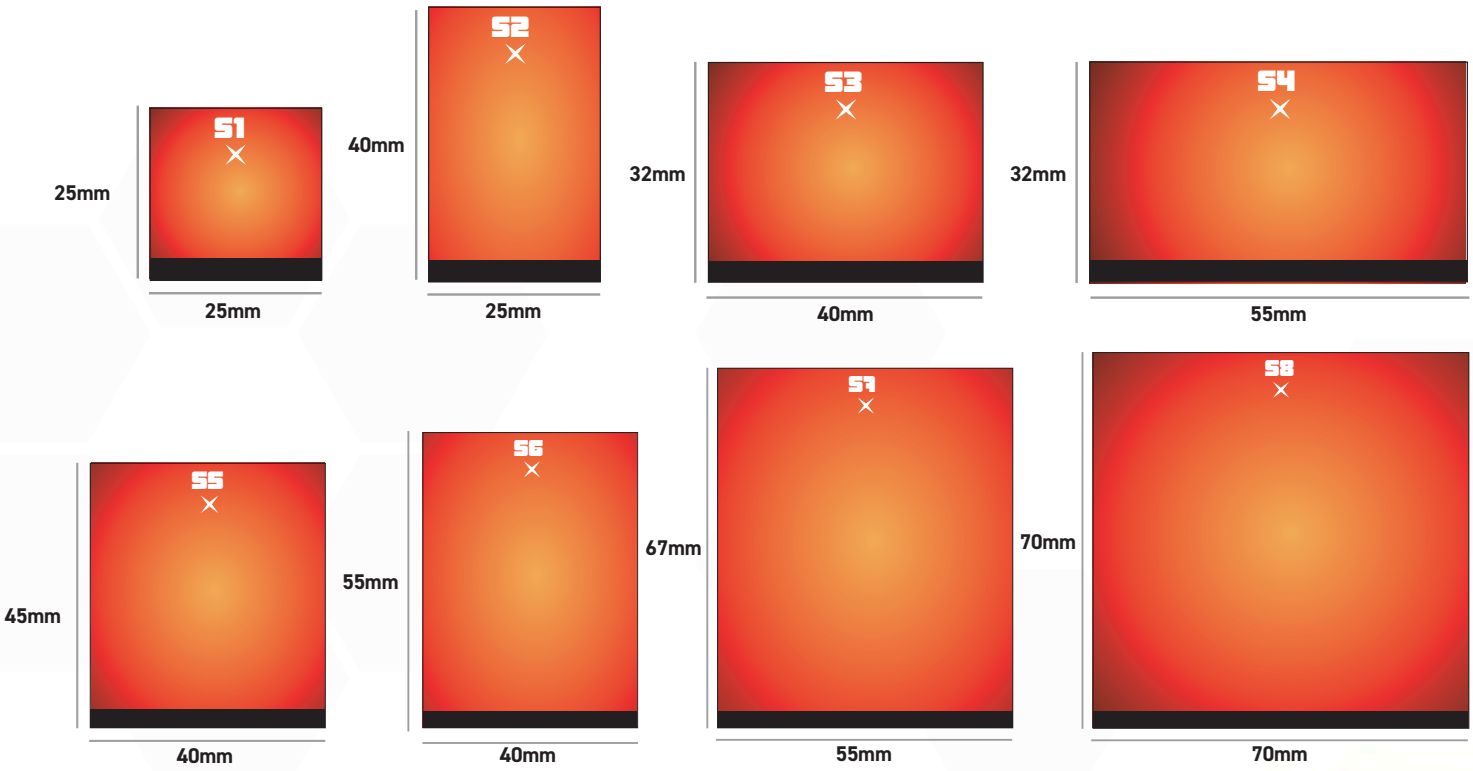
Ambas Tropas tienen LDT.

ZONA DE CONTROL (ZC)

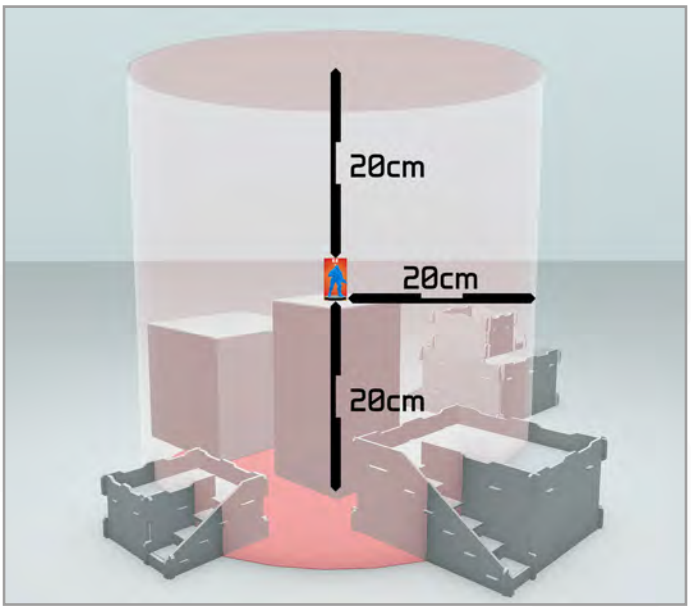
Las Tropas son conscientes de lo que sucede en su entorno. Se define la **Zona de Control** (ZC), como un cilindro imaginario de radio 20 cm partiendo desde el borde de la Silueta de la Miniatura, Token o Marcador, y extendiéndose 20 cm hacia arriba y otros 20 cm hacia abajo desde la Silueta, tal y como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

ZONA DE CONTROL EN ORA

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



ZONA DE CONTROL



INTERACCIÓN CON ZONAS, PEANAS Y SILUETAS

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

CONTACTO PEANA CON PEANA / CONTACTO DE SILUETA

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

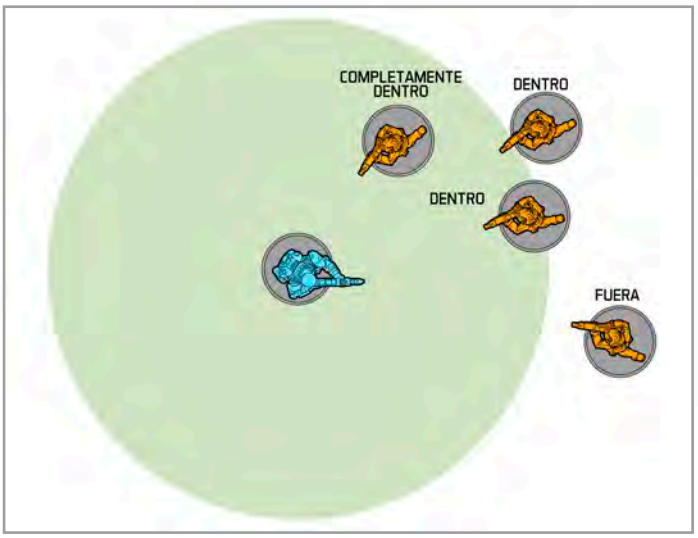
DENTRO DE / EN EL INTERIOR DE

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

COMPLETAMENTE DENTRO DE / INTERIOR DE

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

INTERACCIÓN CON ZONAS



COHERENCIA

Coherencia se define como la mecánica de juego que permite gestionar el comportamiento de varias Tropas que actúan conjunta y simultáneamente en una misma Orden gracias a alguna regla, Habilidad Especial, pieza de Equipo, estado...
La Coherencia se determina en función de la **Zona de Control** de una Tropa concreta, considerada la Tropa de Referencia. Dicha Tropa se define en cada regla, Habilidad Especial, Equipo... que emplee Coherencia (como, por ejemplo, el Líder de Equipo en un Fireteam, el Controlador de un Periférico o de un Civil...).
Para respetar, cumplir o mantener la regla de Coherencia las demás Tropas vinculadas a la Tropa de Referencia deben encontrarse **dentro de la Zona de Control** de dicha Tropa.

COMPROBACIÓN DE COHERENCIA

La Coherencia se debe comprobar:

- Durante la Fase de Despliegue
  El jugador podrá comprobar la Coherencia, midiendo la Zona de Control de la Tropa de Referencia, para asegurarse de que todas las demás Tropas vinculadas a dicha Tropa de Referencia se encuentran en su interior.
  Tras haber comprobado la Coherencia, el jugador podrá ajustar la posición de dichas Tropas para que éstas se encuentren efectivamente dentro de la ZC de la Tropa de Referencia.
  No obstante, este ajuste no se puede efectuar durante el paso Última Figura del Jugador de la Fase de Despliegue.
- Durante el inicio o el final de una Orden u ORA
  El jugador comprueba la Coherencia al inicio de la Orden, tras haber declarado la primera Habilidad Corta de la Orden, la Orden Completa o la ORA, pero antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno. Y la vuelve a comprobar en la **Conclusión de la Orden**, al final de ésta, tras haber realizado el movimiento de la Tirada de Agallas, o cualquier otro relacionado.

RUPTURA DE COHERENCIA

Si al efectuar una Comprobación de Coherencia, alguna Tropa incumpliera con esta regla, no encontrándose dentro de la ZC de la Tropa de Referencia, entonces se aplicarían inmediatamente las consecuencias que establezca la regla, Habilidad Especial, pieza de Equipo... que esté empleando.

Ejemplo de Ruptura de Coherencia

Durante el **Turno Activo**, tras haber declarado la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa, de un Fireteam, cualquiera de sus miembros que no respete la regla de Coherencia respecto al **Líder de Equipo** dejará de formar parte del Fireteam y no será activado por dicha Orden. Los Bonos del Fireteam deberán ser calculados de nuevo en función de su número real de miembros.

Para agilizar del juego, en aquellas situaciones en que resulte evidente que se respeta la Coherencia (cuando las Tropas se encuentran muy próximas a la Tropas de referencia, y claramente dentro de la Zona de Control), no resultará necesario efectuar una Comprobación de Coherencia a menos que lo solicite el adversario.

Consejo de Sibylla

DISTANCIAS Y MEDIDAS

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

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

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

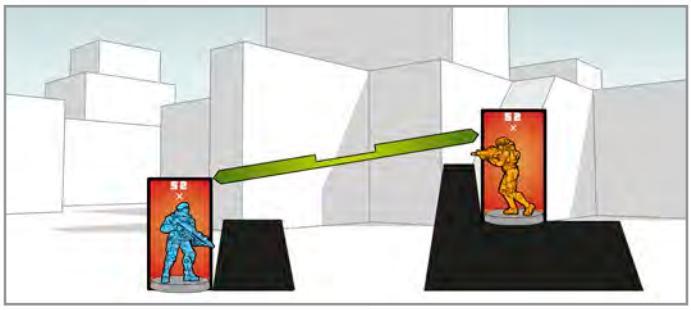
En Infinity N4, por lo general, se recomienda usar siempre como referencia la Miniatura para medir la distancia. De esta manera resulta más sencillo y se agiliza el juego. Únicamente en situaciones puntuales será necesario emplear la Plantilla de Silueta para determinar la distancia exacta que pueda haber entre dos Tropas.

Consejo de Sibylla.

RECUERDA

Como regla general, en Infinity N4 las Habilidades que componen la Orden deben declararse antes de efectuar las mediciones (ver Secuencia de Gasto de una Orden, pág. 21).

DISTANCIA ENTRE 2 MINIATURAS



REEMPLAZAR ELEMENTOS DE JUEGO

En ocasiones, durante el juego es necesario que un Elemento de Juego, sea una Tropa o una pieza de Equipo, sea reemplazada por otra figura o Marcador distinto, debido a una Habilidad Especial, pieza de Equipo, condición de juego o de escenario.

DIÁMETROS COINCIDENTES

Si la Tropa original, o pieza de Equipo, y la Tropa o pieza de Equipo que la reemplaza poseen el mismo el diámetro de la peana de la Tropa, entonces **el centro de la peana** de la nueva Tropa, o pieza de Equipo, deberá coincidir con la posición en la que se encontraba el centro de la peana del original.

DIÁMETROS DIFERENTES

Sin embargo, algunas Habilidades Especiales o piezas de Equipo o condiciones de juego o escenario requieren que la Tropa sea sustituida por otra figura o Marcador con un valor de Silueta distinto al que poseía y que posee un diámetro de peana diferente.

El tal caso, el jugador tiene dos opciones a escoger la que prefiera:

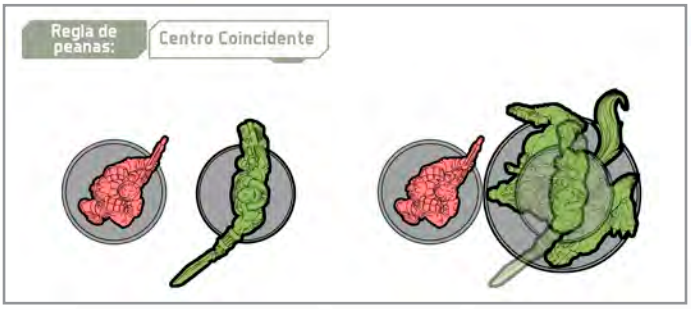
- El jugador puede optar por hacer coincidir el centro de la nueva peana con el centro de la peana de la Tropa original a la que reemplaza.
- El jugador puede hacer que el borde de la peana coincida con el borde de la peana original a la que sustituye. Tal y como se ve en el gráfico, el arco de la circunferencia de los bordes debe ser coincidente.

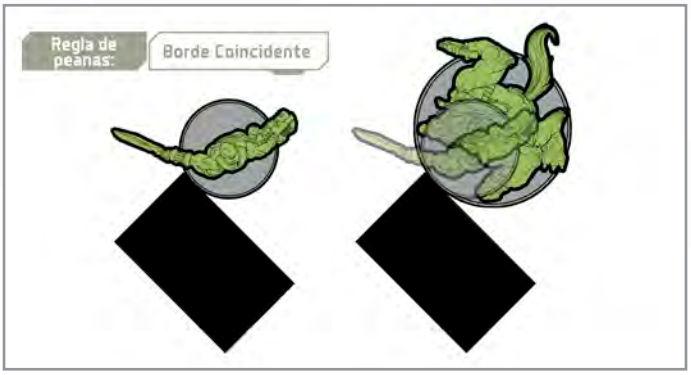
Esta opción permite, por ejemplo, que la nueva Tropa obtenga contacto con una **Cobertura** de la que carecía previamente la Tropa a la que sustituye. Del mismo modo, esto le permitiría entrar en estado **Trabado** con un enemigo próximo.

No obstante, una Tropa no puede emplear esta regla para cancelar el estado **Trabado.**

En caso de que el reemplazo sea obligatorio e inevitable, a causa de una regla, Habilidad Especial o Equipo que posea la Etiqueta Obligatorio, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- Si el espacio disponible es inferior al volumen determinado por la Plantilla de Silueta, entonces dicha Tropa pasara a estado Inmovilizado-A. Este estado Inmovilizado-A solo podrá cancelarse si cambian las condiciones del espacio en el que se encuentra dicha Tropa y no podrá ser cancelado del modo habitual definido por el propio estado.
  De tratarse de una pieza de Equipo, esta se retirará de la mesa de juego en vez de pasar a estado Inmovilizado-A.





TIRADAS

En Infinity N4 se emplean tiradas de dados de 20 caras (**d20** en adelante) como método para determinar si una Tropa tiene éxito al realizar alguna acción. Por ejemplo, para saber si logra impactar contra su objetivo al realizar un disparo, si es capaz de hackear a un adversario o si descubre a una Tropa enemiga camuflada, etc.

La mecánica de juego de Infinity N4 se basa en dos tipos de tiradas diferentes, **Normales y Enfrentadas,** y en ambas se utiliza el d20.

ÉXITO EN LA TIRADA

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

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

MODIFICADORES (MOD)

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

IMPORTANTE

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

Modificador máximo:

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

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

Los principales MOD que se aplican en juego suelen ser:

- **Distancia** (ver pág. 47): modifica los Atributos de CD, FIS y de VOL.
- **Coberturas** (ver pág. 46): modifican los Atributos de CD, FIS, VOL y las Tiradas de Salvación.
- **Habilidades, Armas y Equipo** (ver pág. 81): modifican diversos Atributos.

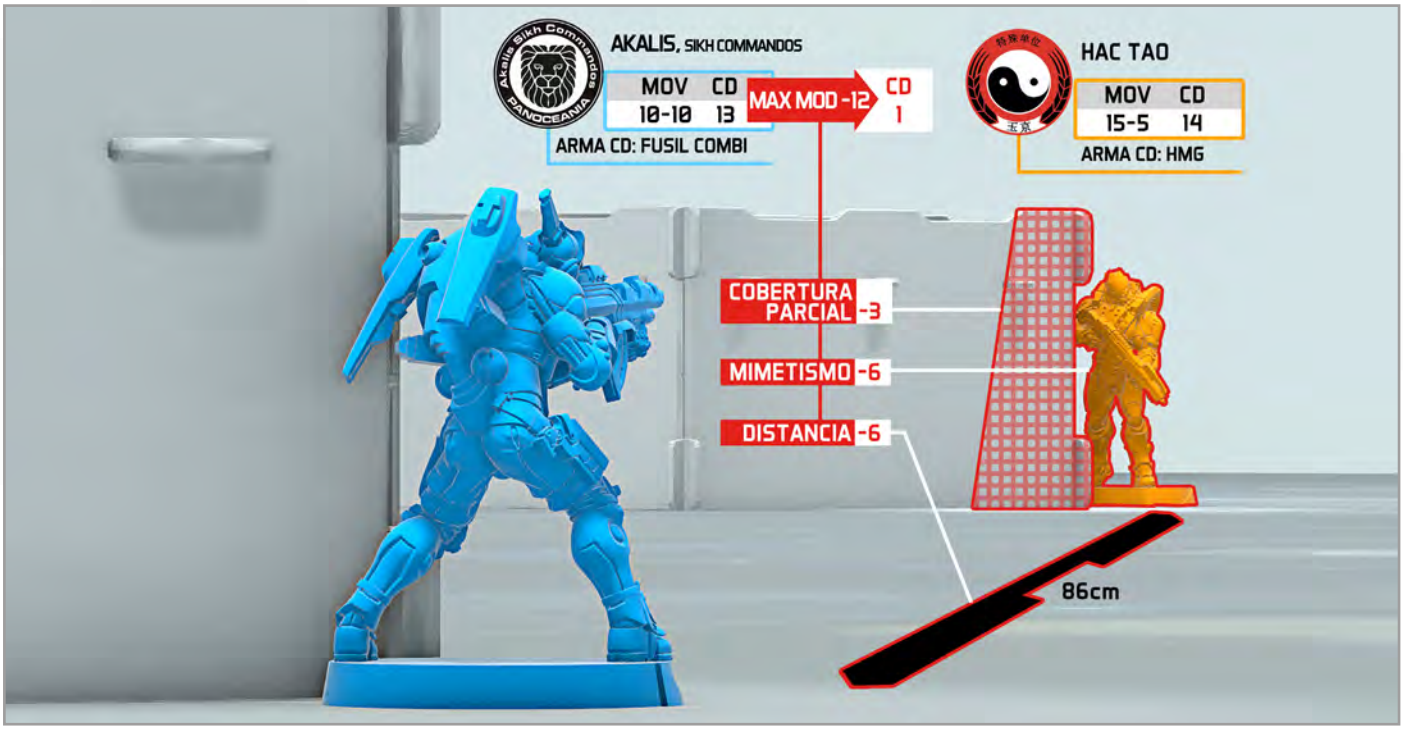
En el Perfil de Unidad pueden aparecer Modificadores (MOD) positivos (+) o negativos (-):

- Un **MOD positivo (+)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente al **poseedor** de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- Un **MOD negativo (-)** entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente a los Enemigos.
- El valor de un Atributo, Ráfaga, Daño, Munición, Número de Usos... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará y sumará su Efecto únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- El término "ReRoll" entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo, permitirá repetir **un** dado de la Tirada únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

RECUERDA–REDONDEOS

Siempre que haya que dividir un número en Infinity N4 (un resultado de una tirada, un Atributo, un MOD... etc.), se redondea **hacia arriba**. Por ejemplo, la mitad de 5 (5/2 = 2,5) sería 3.

EJEMPLO MODIFICADOR (MOD) MÁXIMO



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

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

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

- -6 por Mimetismo del Hac Tao.
- -3 por Cobertura.
- -6 por Distancia.

La suma total del Modificadores es de -15.

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

CRÍTICOS

Los **Críticos** reflejan acciones exitosas que han salido excepcionalmente bien. Cuando el resultado de una tirada coincide con el Valor de Éxito (Recuerda: es el valor del Atributo una vez se han aplicado todos los MOD), se llama Éxito Crítico. Se ha logrado obtener el objetivo de la mejor forma posible, ¡felicidades, ha sido un éxito perfecto! En las Tiradas Enfrentadas los **Críticos** siempre ganan, independientemente de los resultados que haya obtenido el adversario. Si ambos jugadores obtienen uno o más Críticos, la Tirada Enfrentada es un empate y se considera que las dos Tropas han fallado.

VALOR DE ÉXITO POR DEBAJO DE 1

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

ATRIBUTOS Y VALOR DE ÉXITO POR ENCIMA DE 20

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

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

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

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

TIRADAS NORMALES

La Tirada Normal es la tirada básica de Infinity N4. Es el tipo de tirada que se realiza cuando la Tropa no se enfrenta a ningún adversario y únicamente debe medir su propia efectividad al utilizar una Habilidad determinada (por ejemplo, al intentar Descubrir a una Tropa camuflada, al tratar de curar a un aliado empleando la Habilidad Especial Médico ...).

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

EJEMPLO DE TIRADA NORMAL:

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

TIRADAS ENFRENTADAS

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

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

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

IMPORTANTE

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

EMPATES

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

En general, estos serían los resultados posibles:

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

TIRADA ENFRENTADA: ESQUIVAR Y RESET

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

EJEMPLO TIRADA ENFRENTADA 1 VS 1

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

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

Distancia 37 cm

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

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

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

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

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

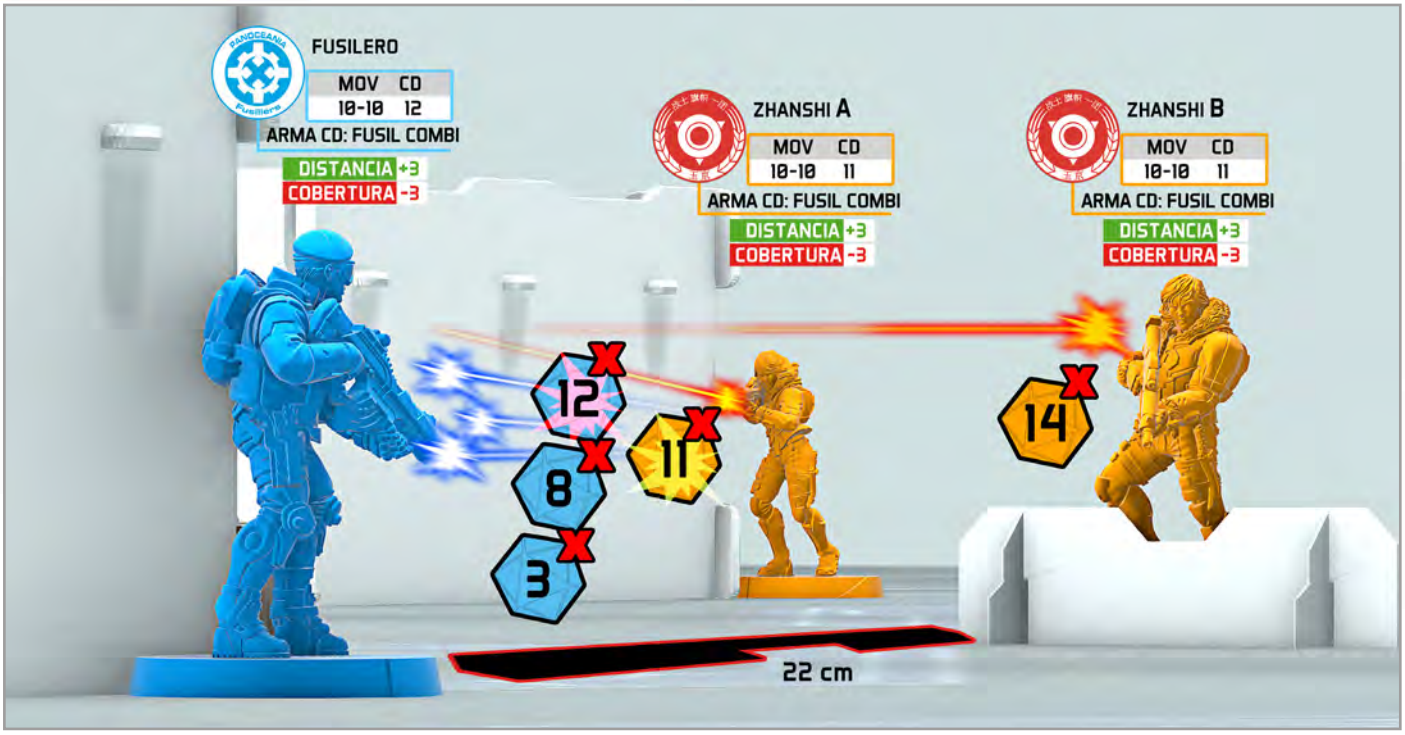
- +3 por Distancia.
- -3 por Cobertura.

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

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

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

EJEMPLO TIRADA ENFRENTADA Y TIRADA NORMAL



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

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

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

- Distancia 37 cm
- Distancia 22 cm

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

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

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

Ambos Zhanshi en su Ataque CD aplicarán los siguientes MOD:

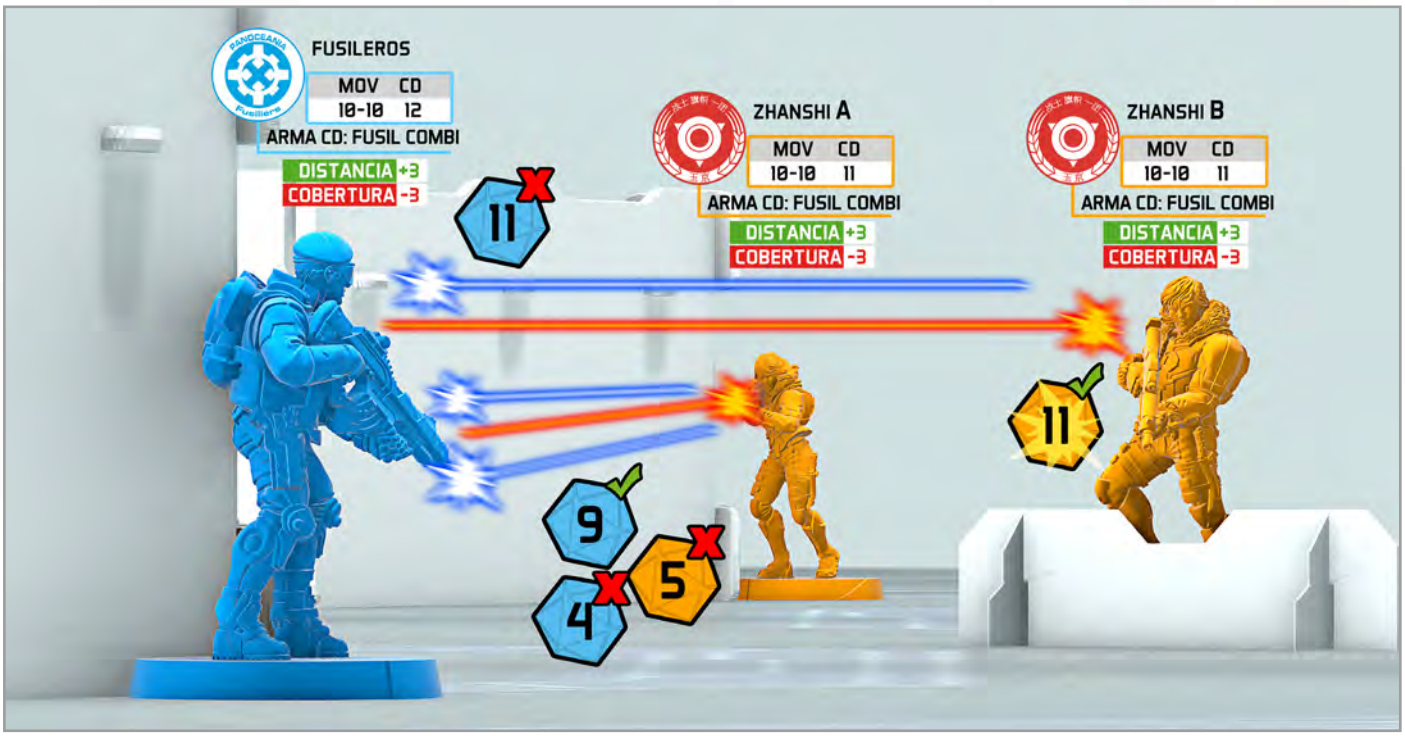
- +3 por Distancia.
- -3 por Cobertura.

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

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

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

EJEMPLO DE DOS TIRADAS ENFRENTADAS



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

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

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

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

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

Ambos Zhanshi en su Ataque CD aplicarán los siguientes MOD:

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

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

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

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

MOVIMIENTO

MOVIMIENTO EN INFINITY N4 (MÓDULO DE MOVIMIENTO)

EN INFINITY N4, EL MOVIMIENTO PERMITE A LAS TROPAS DESPLAZARSE POR LA MESA DE JUEGO. ESTA SECCIÓN CONTIENE TODAS LAS REGLAS NECESARIAS PARA EFECTUAR DICHOS MOVIMIENTOS.

LA MECÁNICA DEL MOVIMIENTO SE ESTRUCTURA DENTRO DE LA SECUENCIA DEL GASTO DE UNA ORDEN.

EL ATRIBUTO MOVIMIENTO (MOV) DEL PERFIL DE UNIDAD (PÁG. 16) INDICA LA CANTIDAD DE CENTÍMETROS QUE PUEDE MOVER LA TROPA. EL ATRIBUTO DE MOV DISPONE DE DOS VALORES, QUE SE APLICARÁN EN FUNCIÓN DE LA CANTIDAD DE VECES QUE MUEVA LA TROPA EN UNA MISMA ORDEN.

MOVER Y MEDIR

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

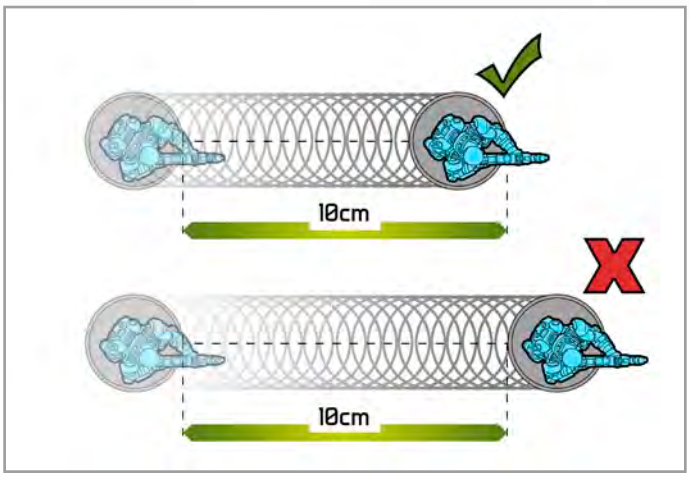
Por tanto, la secuencia de declaración sería:

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

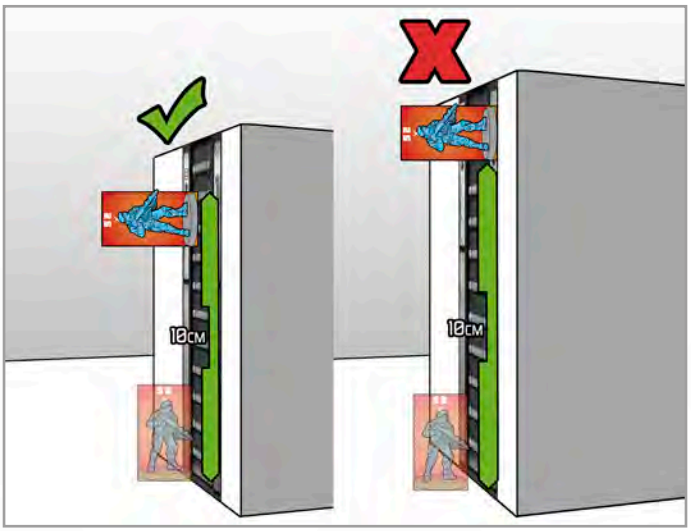
IMPORTANTE

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

MEDICIONES HORIZONTALES



MEDICIONES VERTICALES (ESCALERAS Y SUPERFICIES VERTICALES)



MOVER

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

MOVER

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

REQUISITOS

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

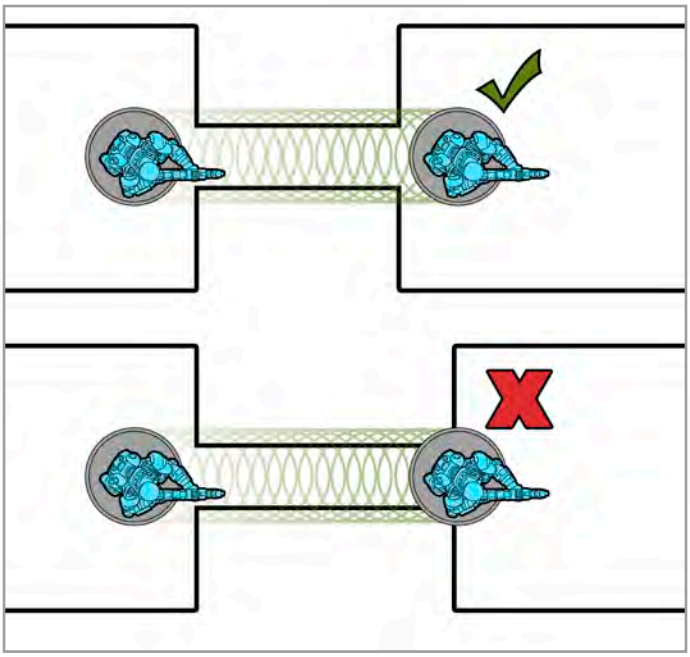
- La peana de la Tropa ha de encontrarse durante todo el recorrido en contacto con la superficie sobre la que pretende mover.
- La superficie por la que se desplaza la Tropa ha de tener una anchura igual o superior a la mitad de su peana.
- La Tropa debe poder situarse al final del Movimiento sobre una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

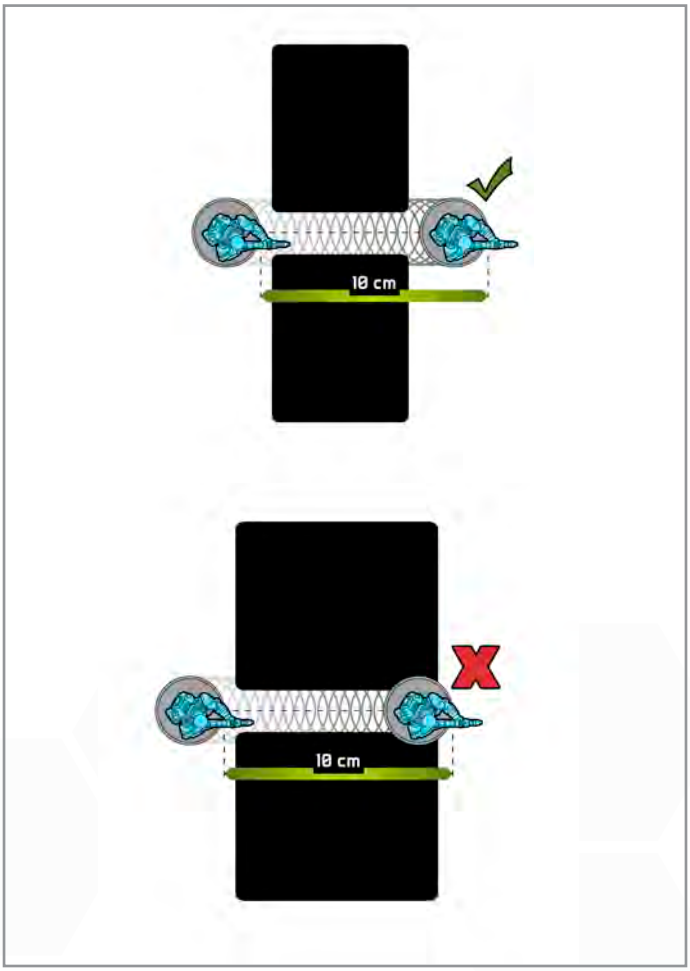
EFECTOS

- Permite a la Tropa usar el Atributo MOV para desplazarse por la mesa de juego.
- Declarando Mover, la Tropa podrá recorrer la cantidad de centímetros que marca el primer valor de su Atributo de MOV.
- Si en una misma Orden, esa Tropa declara de nuevo Mover, entonces en esa segunda Habilidad Corta de la Orden podrá recorrer la cantidad de centímetros marcada por el segundo valor de su Atributo de MOV.
- Mover aplica las Condiciones generales de Movimiento, así como el apartado de Mover y Medir.

EJEMPLO 1

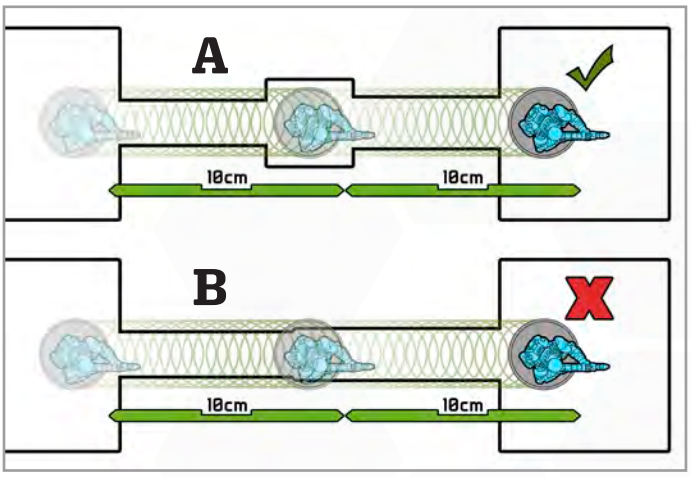
Mover sobre pasarelas y pasillos estrechos.





EJEMPLO 2

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



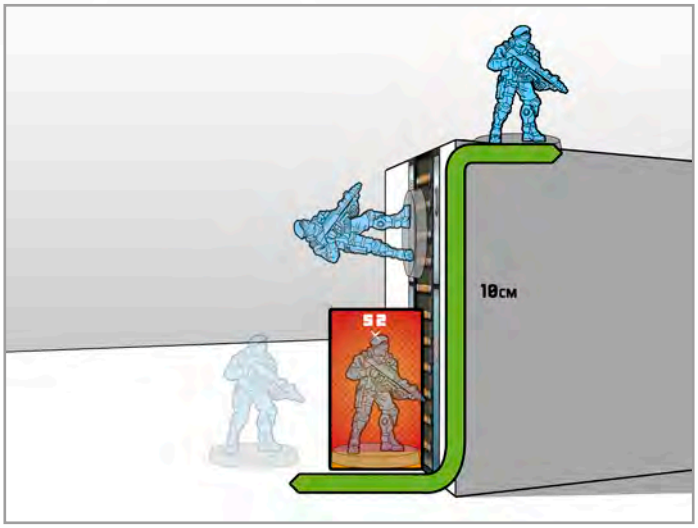
A pesar de que en ambos casos la Distancia recorrida son 20 cm, en el caso B, no es posible realizar el recorrido por no haber una superficie válida al final del primer valor de Movimiento.

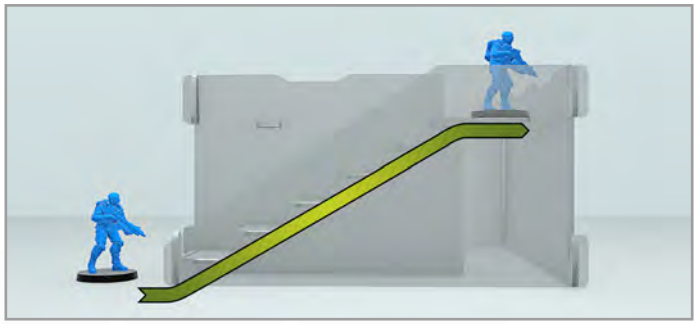
CONDICIONES GENERALES DE MOVIMIENTO

- Para medir el movimiento de una Tropa por la mesa de juego, se medirá la totalidad del recorrido que va a realizar (incluyendo, por ejemplo, si ha de sortear obstáculos), y siempre desde el mismo punto de la peana.
- No es obligatorio mover el total de los centímetros que indican los valores de MOV, la Tropa podrá mover sólo una parte de ellos, si así lo quisiera.
- Una Tropa puede sortear cualquier obstáculo cuya altura sea igual o inferior a la altura de la Plantilla de Silueta que determine su Atributo de Silueta sin verse obligada a declarar Saltar o Trepar.
- Este movimiento no tendrá en cuenta la altura del obstáculo para determinar el recorrido, por lo que no consume centímetros del movimiento de la Tropa, pero sí se tendrá en cuenta su posición al subir dicho obstáculo a efectos de LDT.
- Una Tropa puede Mover a través de Miniaturas, Marcadores o Tokens aliados cuya Plantilla de Silueta tiene una altura igual o inferior a la de la Tropa. Una Tropa no podrá finalizar su Movimiento sobre una Miniatura, Marcador o Token aliado.
- Durante todo su recorrido, una Tropa dispone de una LDT de 360º.
- Al finalizar su Movimiento, una Tropa puede quedar encarada hacia donde su Jugador prefiera.
- Una Tropa que entre en contacto de Silueta con un Enemigo durante su Movimiento dejará de mover de manera automática, aunque el recorrido especificado fuera más allá del Enemigo.
- Al declarar cualquier Habilidad Corta u ORA con la Etiqueta Movimiento o como resultado de una Tirada de Agallas fallida, una Tropa puede cambiar su estado de Normal a Cuerpo a Tierra, y viceversa, al inicio de su Movimiento, pero ello afectará a la cantidad de centímetros que puede desplazarse por la mesa de juego.
- Independientemente del tipo de movimiento que se realice, Mover, Saltar, Trepar, etc. éste no puede provocar, en ningún caso, la caída al vacío de la Tropa. En caso de que no disponga de otro punto al que Mover, Saltar, Trepar... la Tropa no ejecuta el movimiento y se considera que realiza una Inacción.
- La Tropa siempre moverá hasta el punto final declarado por su Jugador, aunque sea para acabar en estado Nulo o Inmovilizado por haber recibido uno o varios Ataques exitosos durante el recorrido.
- Montar y desmontar. Declarando cualquier Habilidad con la Etiqueta Movimiento, una Tropa puede montar o desmontar de una Moto, TAG, Vehículo...

- La Tropa debe montar o desmontar al inicio de la Orden, tras haber declarado la primera Habilidad de la Orden, o la Orden Completa, pero antes de medir el movimiento.
- El nuevo Perfil de Tropa se aplicará durante toda la secuencia de dicha Orden, y no se tendrá en cuenta el perfil original.
- La Habilidad con la Etiqueta Movimiento que se declare debe ser una que el perfil original de la Tropa pueda declarar. Por ejemplo, si la Tropa se encuentra en estado Trabado o Inmovilizado al inicio de la Orden, no podrá declarar una Habilidad de Movimiento para montar o desmontar, o un TAG, Vehículo o Tropa montada en una Moto no pueden declarar Movimiento Cauteloso, que a otras Tropas les permitiría montar o desmontar.
- Montar y desmontar cancelará el estado Despliegue Oculto o cualquier estado de Marcador de ambos perfiles.

MOVER: ESCALERAS DE MANO Y ESCALERAS

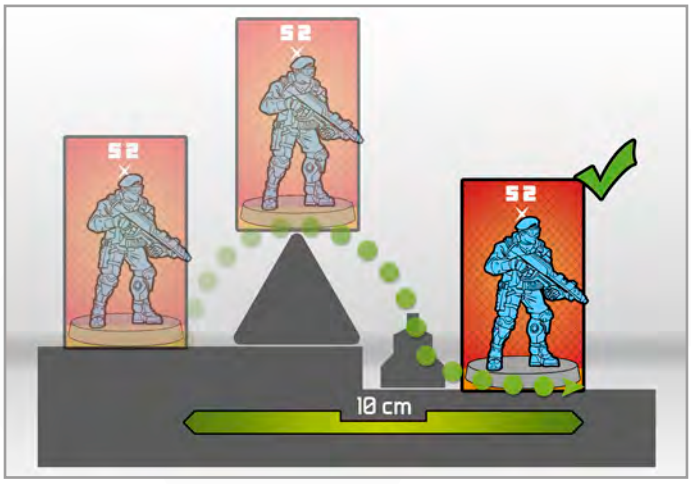




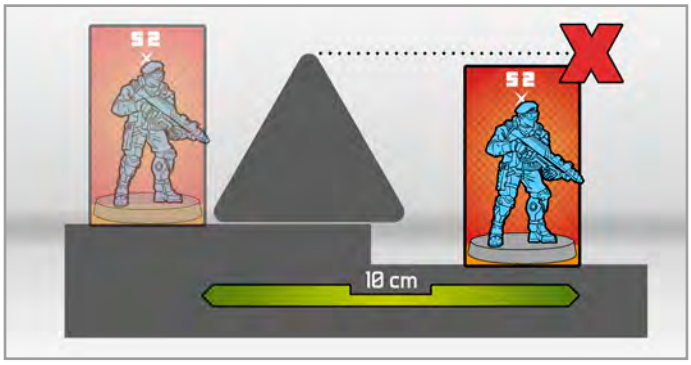
Aquellas piezas de escenografía que representen escaleras o escaleras de mano permiten a la Topa considerar esas superficies verticales y diagonales como si fueran una superficie horizontal. Por tanto, la Tropa puede emplear cualquier Habilidad u ORA con la Etiqueta Movimiento sin necesidad de declarar Saltar ni Trepar, y sin aplicar las restricciones por Saltar y Trepar. La distancia recorrida se mide a lo largo de la superficie por la que se desplaza la Tropa, tal y como se ve en el diagrama.

MOVER Y OBSTÁCULOS

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



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



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

RECUERDA

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

CUERPO A TIERRA

ACTIVACIÓN

- En la **Fase de Despliegue**, el jugador puede desplegar una Tropa con un Token de Estado de Cuerpo a Tierra (PRONE) a su lado.
- La Tropa realiza una **Habilidad u ORA que tenga la Etiqueta Movimiento, o se mueve como resultado de una Tirada de Agallas fallida, indicando que pasa a estado Cuerpo a Tierra.**
  - De tal modo, cualquier Movimiento realizado durante dicha Habilidad u ORA se ejecutará en estado Cuerpo a Tierra por completo, con la consecuente reducción de los valores de sus Atributos de MOV y de S.

- No obstante, si la Tropa se encontraba en LDT con algún enemigo antes de activar el estado Cuerpo a Tierra, se considerará que continúa en LDT al inicio de la Habilidad u ORA.
- Si la Tropa cae en estado **Inconsciente** también aplicará este estado, a menos que disponga de la pieza de Equipo Moto o sea una Unidad tipo TAG, ya que dicho Tipo de Unidad no puede activar este estado.

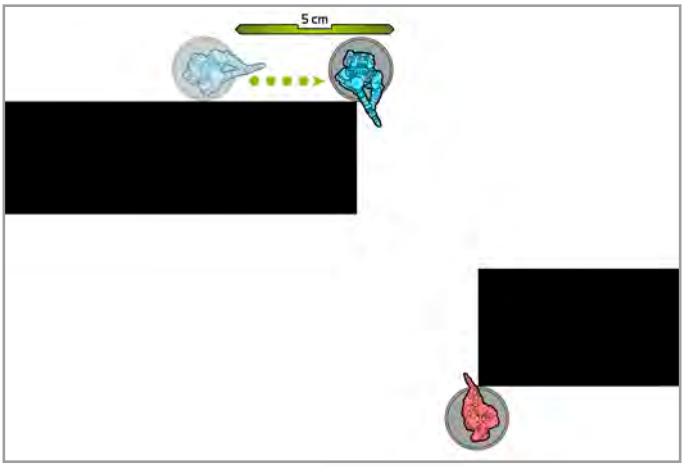
EFECTOS

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

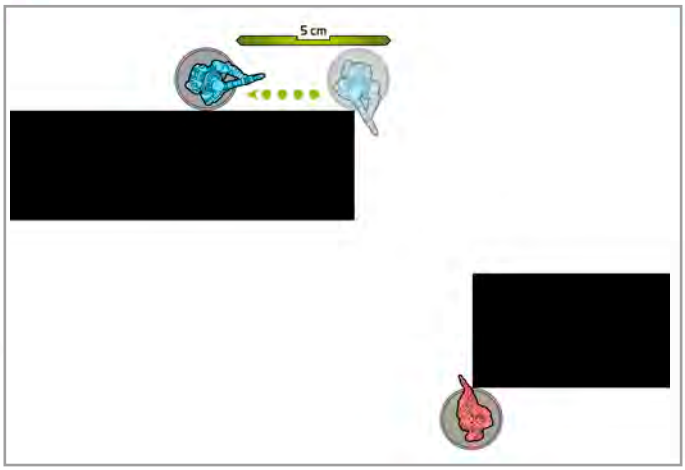
CANCELACIÓN

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

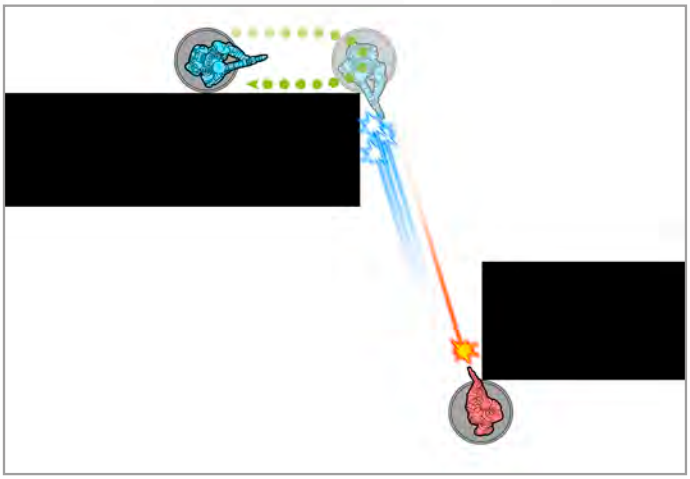
EJEMPLO DE MOVER



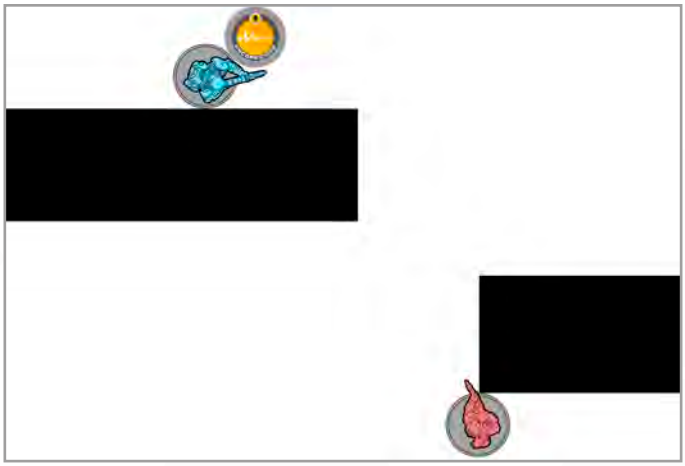
Durante su Turno Activo, el Fusilero se encuentra pegado a una pared, tras un edificio, en Cobertura Total, sin LDT hacia un Zhanshi. El Fusilero declara la primera Habilidad Corta de la Orden: Mover.
Por lo que el Jugador medirá la distancia de la trayectoria, determinando su dirección y recorrido, y después moverá la peana del Fusilero un poco, de manera que sobresale por la esquina del edificio lo suficiente para obtener LDT, pero sin asomarse del todo, manteniéndose en Cobertura Parcial.



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



Una vez que el Zhanshi comprueba que obtiene LDT con el Fusilero, declara su ORA: Ataque CD.
El Fusilero, por su parte, declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, que también será un Ataque CD.
En la Tirada Enfrentada, el Zhanshi deberá aplicar los MOD por Cobertura Parcial.



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

MOVIMIENTO CAUTELOSO

Gracias a esta Habilidad Común, pero con unas condiciones muy concretas, las Tropas pueden desplazarse por la mesa de juego sin generar ORA a sus enemigos.

MOVIMIENTO CAUTELOSO

ORDEN COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

EFECTOS

- Permite a la Tropa mover hasta un máximo del primer valor de su Atributo de MOV, sin proporcionar ORA a ninguna Tropa enemiga, pero para ello es obligatorio que el Movimiento Cauteloso declarado por la Tropa empiece y termine en un punto de la mesa de juego que se encuentre fuera de la LDT y Zona de Control de todas las Miniaturas o Marcadores del enemigo.
- Si el Movimiento Cauteloso empieza o termina dentro de la LDT o Zona de Control de alguna Miniatura o Marcador enemiga, entonces la Tropa generará ORA de la manera habitual.
- Movimiento Cauteloso aplica las Condiciones generales de Movimiento, así como Mover y medir, de la Habilidad Común Mover.

IMPORTANTE

Los TAG, Remotos, Tropas montadas en Moto y Vehículos no pueden declarar esta Habilidad Común.

RECUERDA

Las Tropas en Despliegue Oculto no se consideran Miniaturas ni Marcadores, por lo que no pueden reaccionar ante un Movimiento Cauteloso aunque dispongan de LDT.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO CAUTELOSO

Un Fusilero pretende acercarse a una Tropa Nómada. Como se encuentra en Cobertura Total, tras un edificio alto, fuera de la LDT del Nómada y de las demás Tropas Nómadas, incluyendo un Marcador de Camuflaje, puede Mover parte de su primer valor de MOV hasta detrás de un contenedor en donde también se encontrará fuera de la LDT de todas las Tropas Nómadas. De tal manera, el Fusilero declara Movimiento Cauteloso.
Todas las Tropas Nómadas, incluyendo el Marcador de Camuflado, no pueden declarar ORA, ya que el Movimiento del Fusilero comienza y termina fuera de su LDT y Zona de Control.

SALTAR

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

SALTAR

ORDEN COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

REQUISITOS

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

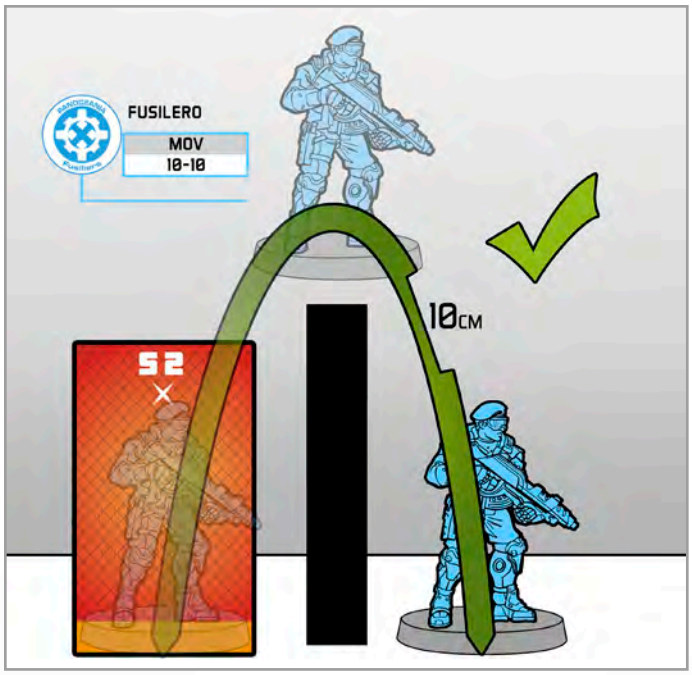
- Al final de su movimiento, la Tropa ha de poder situarse sobre una superficie que tenga una anchura igual o superior a la de su peana.

EFECTOS

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

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

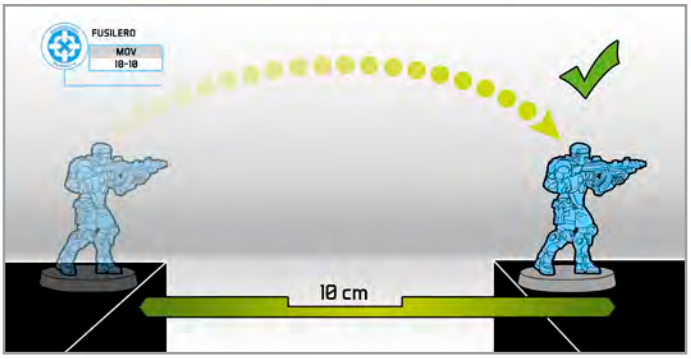
EJEMPLO 1



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

EJEMPLO 2

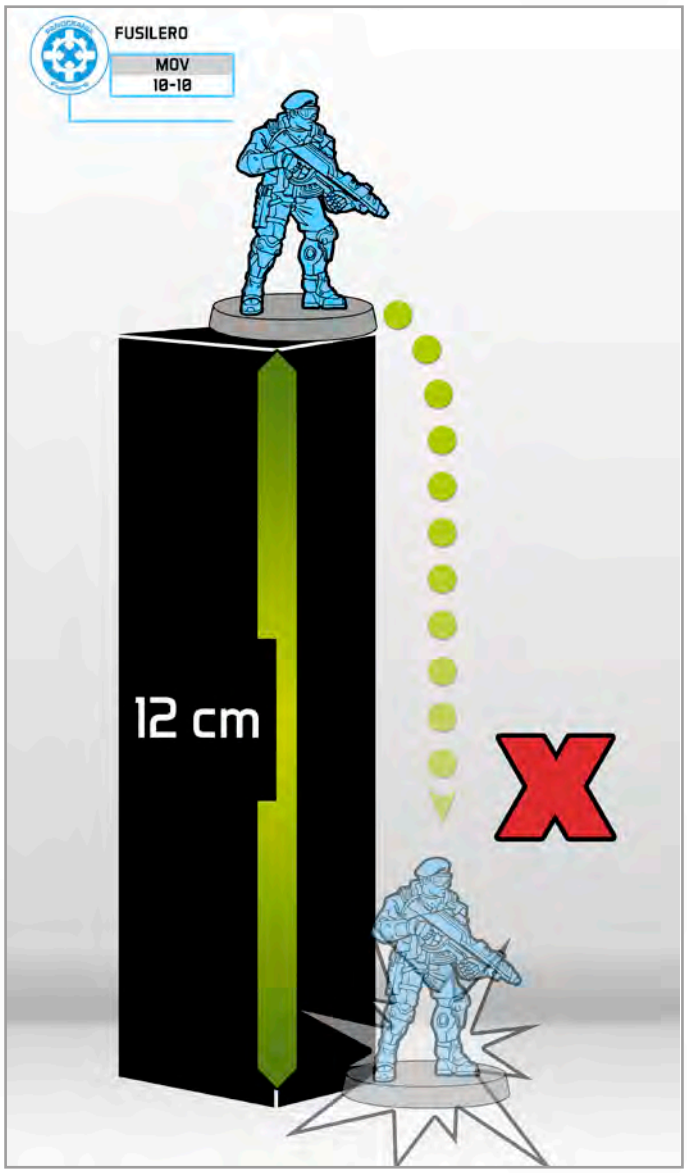
Durante su Turno Activo, el Fusilero declara que va a Saltar desde una azotea a otra. Mide la distancia, comprueba que se corresponde con su primer valor de MOV y que el punto de aterrizaje tiene una anchura superior al de la peana, por lo que puede escoger ese punto para aterrizar y realizar el salto.



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

EJEMPLO 3

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



Durante su Turno Activo, el Fusilero decide bajar desde la azotea de un edificio por la vía rápida, saltando hacia abajo. Declara Saltar y mide la altura del edificio, siendo ésta de 15 centímetros, sin embargo, el primer valor del MOV del Fusilero es 10 cm. Al superar la distancia de su primer valor del Atributo MOV, el Fusilero no podrá realizar ese salto y, como no dispone de un punto de aterrizaje alternativo que sea seguro, se considera que ha declarado una Inacción.

TREPAR

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

TREPAR

ORDEN COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

REQUISITOS

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

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

EFECTOS

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

IMPORTANTE

- Las Tropas no se pueden desplegar sobre superficies verticales, ni durante la **Fase de Despliegue** ni durante el juego.
- Mientras permanezca sobre una superficie vertical, una Tropa no podrá declarar otra Habilidad que no sea Trepar.
- Una Tropa que se encuentre trepando, o sobre una superficie vertical, no se beneficia de los MOD de **Cobertura Parcial**.
- Una Tropa que se encuentre trepando o sobre una superficie vertical y entre en estado Inconsciente situará el Token correspondiente a su lado de manera normal. Aun trepando, las Tropas en estado Inconsciente se hallan también en estado Cuerpo a Tierra, excepto aquellos Tipos de Unidad que no puedan activar este estado.

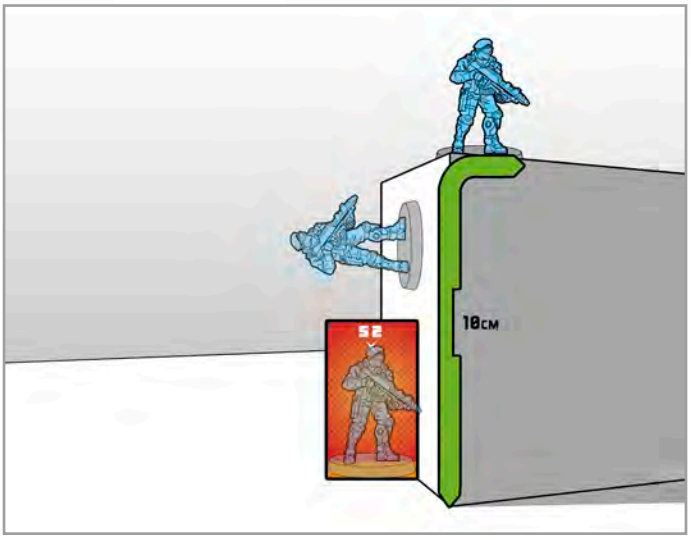
RECUERDA

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

RECUERDA

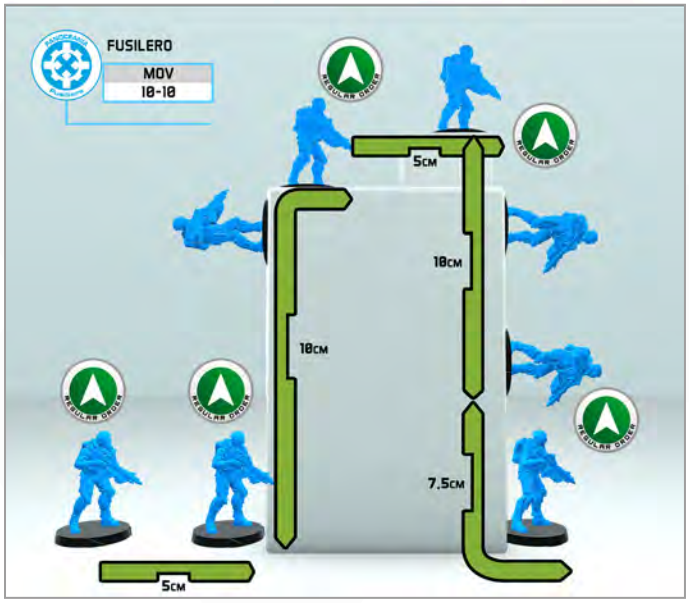
Cualquier altura en la mesa de juego que sea **superior** a la altura de la **Plantilla de Silueta** –determinada por el Atributo de Silueta de la Tropa– exige declarar la Habilidad Común Saltar o la Habilidad Común Trepar para poder sortearla.

TREPAR EJEMPLO 1



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

TREPAR EJEMPLO 2



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

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

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

COMBATE

COMBATE EN INFINITY N4 (MÓDULO DE COMBATE)

EN INFINITY N4, EL COMBATE PERMITE A LAS TROPAS EFECTUAR ATAQUES. EXISTEN TRES TIPOS DE ATAQUES: A DISTANCIA (CD), CUERPO A CUERPO (CC) Y LOS CIBERATAQUES (HACKEO). ESTA SECCIÓN CONTIENE TODAS LAS REGLAS NECESARIAS PARA RESOLVER ATAQUES.
LA MECÁNICA DEL COMBATE YA SEA CC, CD O HACKEO, SE ESTRUCTURA DENTRO DE LA SECUENCIA DEL GASTO DE UNA ORDEN U ORA Y SE BASA EN LOS DIFERENTES TIPOS DE TIRADAS DE INFINITY N4.

TIPOS DE ARMAS

En Infinity N4 todas las armas disponen de su propio perfil de juego, y algunas de ellas incluso reglas especiales de uso que se explican en el apartado Municiones y Armamento (ver pág. 69). No obstante, el reglamento también incluye una Tabla de Armas (ver pág. 163) para referencia rápida y uso en juego.
Las armas en Infinity N4 se dividen en las siguientes categorías:

- **Armas CD**: aquellas armas que disponen de rangos y MOD por distancia o utilizan una Plantilla para afectar a un área de la mesa de juego.
- **Armas de Melé**: aquellas que sólo pueden ser usadas en Combate Cuerpo a Cuerpo y disponen de la Propiedad CC.
- **Armas Mixtas**: aquellas que disponen de rango y MOD por distancia y también de la Propiedad CC, por tanto, tienen un Modo de uso como Arma de Melé y otro Modo de uso como Arma CD.
- **Armas Posicionables**: Armas que pueden ser situadas sobre la mesa de juego, convirtiéndose en un elemento independiente de su portador. Disponen de la Propiedad Arma Posicionable.
- **Armas Arrojadizas**: Estas armas se consideran Armas CD a todos los efectos, empleando el Atributo de FIS en vez de CD. Con estas armas se aplicará al Atributo FIS cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD. Disponen de la Propiedad Arma Arrojadiza.
- **Armas Técnicas**: Estas armas se consideran Armas CD a todos los efectos, empleando el Atributo de VOL en vez de CD. Con estas armas se aplicará al Atributo VOL cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD. Disponen de la Propiedad Arma Técnica.

RÁFAGA (R)

En Infinity N4 durante el Turno Activo una Tropa debe lanzar tantos dados como indique la Ráfaga (R) de su Arma o pieza de Equipo al realizar un Ataque.
El Jugador debe especificar en el momento de declarar el Ataque:

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

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

RÁFAGA EN TURNO REACTIVO (ORA)

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

MODIFICADORES (MOD)

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

TIRADAS DE ATAQUE

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

TIRADA NORMAL

Si las Habilidades declaradas por el objetivo no afectan al Ataque, el Jugador realizará una Tirada Normal (ver Tiradas, pág. 28).
El Jugador realizará tantas Tiradas como indique el valor de la Ráfaga según las haya asignado a cada objetivo.

TIRADA ENFRENTADA

Si las Habilidades declaradas por el objetivo afectan al atacante (declarando Ataque CD, por ejemplo), entonces se realizará una Tirada Enfrentada (ver Tiradas, pág. 28).
Ambos Jugadores realizarán tantas Tiradas como indique el valor de la Ráfaga que hayan asignado al enfrentamiento.

CRÍTICOS

Un Crítico es un éxito automático. Generalmente, cada Crítico obtenido en la Tirada de Ataque provoca que el objetivo deba realizar una Tirada de Salvación adicional.
Si el Ataque no obliga al objetivo a realizar una Tirada de Salvación, entonces el efecto del Crítico se especificará en el correspondiente Ataque, Munición Especial...

NOTA:

Algunos tipos de Munición que cargan ciertas armas en Infinity N4 modifican los efectos del Ataque, ya sea obligando a efectuar más de una Tirada de Salvación por cada éxito obtenido, reduciendo el valor de BLI o de PB del objetivo, etc. Esto afecta también al funcionamiento del Crítico. Las Tiradas de Salvación adicionales debido a un Crítico conservan el Atributo y las Propiedades del arma que lo ha producido salvo que se indique lo contrario.

RECUERDA

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

DAÑO

En Infinity N4, el Daño es la capacidad de un Arma, Ataque, Habilidad Especial, pieza de Equipo, Programa de Hacker... para causar algún tipo de detrimento o perjuicio a su objetivo. Este valor de Daño, expresado de forma numérica, se indica en el perfil del arma o en la propia explicación de dicha Habilidad Especial, Equipo, etc.

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

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

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

TIRADA DE SALVACIÓN

La Tirada de Salvación funciona igual que las restantes Tiradas de la mecánica de juego de Infinity N4.

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

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

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

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

- Tirada de Salvación fallida:
- Si el resultado es igual o inferior que el Daño del Ataque, el impacto es exitoso y el objetivo sufre generalmente la pérdida de un punto de su Atributo Heridas/ EST. O bien, se ve afectado por un estado perjudicial.
- Tirada de Salvación superada:
- Si el resultado es superior al Daño del Ataque, el impacto no causa Daño al objetivo y su perfil de Atributos y su estado no se ven alterados.

HERIDAS Y ESTRUCTURA

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

RECUERDA

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

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

INCONSCIENCIA Y MUERTE

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

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

ESTADO INCONSCIENTE

INCONSCIENTE

Nulo

ACTIVACIÓN

- Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas/ EST, pero ni uno más, pasa automáticamente a estado Inconsciente.

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

ESTADO MUERTO

MUERTO

Nulo

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

TIRADA DE AGALLAS

Cuando una Tropa supera un Ataque exitoso significa que su armadura corporal ha logrado detener un impacto evitando que sufriera daño, lo que provoca una reacción instintiva de supervivencia, producida por el temor de estar a punto de morir. El instinto de supervivencia de esta Tropa la impulsará a buscar una mejor protección y apartarse de la zona de peligro.

TIRADA DE AGALLAS

REQUISITOS

- La Tropa no puede hallarse en estado Trabado, Nulo o Inmovilizado.
- La Tropa ha sufrido uno o varios Ataques exitosos, sin importar si el atacante ha terminado en un estado considerado Nulo.

EFECTOS

- La Tirada de Agallas consiste en una única Tirada Normal de VOL, que se realiza siempre al final de la Orden, en su conclusión, tras haber realizado todas las Tiradas de Salvación.
- Si se supera la Tirada de Agallas, la Tropa debe permanecer donde está y no puede hacer nada más.
- El jugador puede decidir libremente no realizar esta Tirada de Agallas, en tal caso se considera un fallo automático.
- **Si se falla la Tirada de Agallas** la Tropa realizará la primera de las siguientes opciones que pueda cumplir:
  - Deberá mover hasta 5 cm para salir, **por completo**, de:
    - La LDT del Enemigo o Enemigos (por ejemplo, en el caso de una Orden Coordinada o múltiples ORA) que han efectuado Ataques contra ella.
    - La zona de peligro o Área de Efecto de Ataques que no requieran de LDT.
  - Si no es posible, deberá mover hasta 5 cm para obtener Cobertura Parcial o Total respecto a todos los atacantes.
  - Si tampoco fuera posible, la Tropa debe pasar a estado Cuerpo a Tierra (PRONE) encarada hacia donde su jugador prefiera.
- Este movimiento de la Tirada de Agallas:
  - **No** genera ORA ni activa Equipos o Armas Posicionables.
  - Aplica las Condiciones Generales de Movimiento, así como el apartado Mover y Medir del Módulo de Movimiento.
  - **No** permite entrar en contacto de Silueta con Tropas enemigas ni Objetivos de Misión.

RECUERDA

En estado Trabado no se realiza Tirada de Agallas.

COMBATE A DISTANCIA (CD)

El combate a Distancia, el intercambio de disparos, los tiroteos, son el núcleo del combate moderno y, por tanto, de Infinity N4.

ATAQUE CD

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

ATAQUE CD

HABILIDAD CORTA/ ORA

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- Permite emplear el Atributo CD (o el que indique el arma) para establecer un Combate a Distancia (CD).
- Al declarar un Ataque CD el Jugador debe escoger qué Arma CD, Habilidad Especial o Equipo, que permitan efectuar Ataques CD, empleará de las disponibles en el perfil de esa Tropa.
- En caso de que se disponga de varios objetivos y de un Arma CD, Habilidad Especial o Equipo con un valor de **Ráfaga** superior a 1, el Jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga al declarar el Ataque CD.
- Todos los disparos se deben **declarar desde el mismo punto**.
- Igualmente, al declarar un Ataque CD, debe indicar qué Tipo de Munición va a emplear en toda la Ráfaga, en caso de que el arma escogida disponga de varios Tipos de Munición diferentes.
- Aquellas Tropas que dispongan de la Habilidad **Ataque CD (Guiado)** en su Perfil de Unidad:
  - Durante el **Turno Activo**, pueden efectuar un Ataque CD a un objetivo que se encuentra en estado **Marcado**, sin necesidad de LDT y realizando una Tirada de **CD+6** (en la Tirada Normal o Enfrentada no se aplicará ningún otro MOD excepto aquellos que impongan los ECM o TinBot a los Ataques Guiados).
  - Situarán una Plantilla Circular centrada en el objetivo, aunque el arma empleada carezca de la Propiedad Plantilla Terminal, aplicando las reglas correspondientes.
  - Salvo que la propia Habilidad indique lo contrario, siempre dispondrá de **R1** independientemente del valor de R del arma que se utilice, ni de cualquier Modificador a R.
  - La distancia con el objetivo no puede exceder la distancia máxima del arma.
  - El objetivo no puede estar en una sala completamente cerrada, debe haber una trayectoria posible para el Ataque.

- Ataque CD (Guiado) tiene un límite de 5 Ataques por Turno para el Jugador Activo.
- Sólo las armas que empleen el Atributo CD pueden beneficiarse de la Habilidad Ataque CD (Guiado).

MOVER + ATAQUE CD (Y VICEVERSA)

Como las Habilidades de la Orden son simultáneas, se puede declarar el Ataque CD en cualquier punto del recorrido de la Habilidad Mover.

En caso de dividir la Ráfaga entre varios objetivos, todos los disparos se deben declarar desde el mismo punto del recorrido. Lo más habitual es escoger aquel punto en el que se dispone de la mayor ventaja: LDT clara, menor Cobertura de los objetivos, distancia óptima del arma...

ATAQUE CD CONTRA UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Si se declara un Ataque CD contra una Tropa enemiga que se encuentra trabada en Combate Cuerpo a Cuerpo se debe aplicar siempre un MOD de –6 por cada una de las Tropas aliadas trabadas en dicho CC (además de los MOD por Distancia, Cobertura, Mimetismo... que correspondan al objetivo).
Cada Tirada de Ataque CD fallida impactará sobre la Tropa aliada, obligándola a realizar la Tirada de Salvación. Si son varias las Tropas aliadas las que se encuentran trabadas en ese CC, entonces su propio jugador decidirá cuál de ellas recibe el impacto.

MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CD

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

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

COBERTURA

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

EFECTOS

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

TIPOS DE COBERTURA:

COBERTURA TOTAL

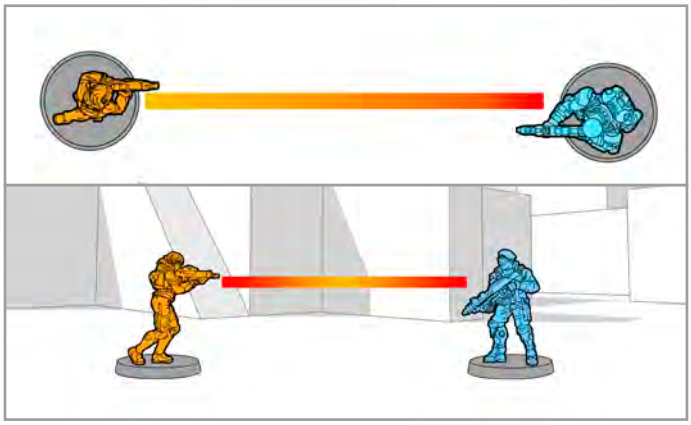
Cobertura Total es aquella que impide completamente la visión de un objetivo, bloqueando totalmente la LDT hacia su Silueta.
Se considera que un objetivo se encuentra en Cobertura Total cuando algún Elemento de Escenografía impide completamente su visión, bloqueando totalmente la LDT hacia su Silueta.

COBERTURA PARCIAL

Cobertura Parcial es aquella que no permite que el atacante obtenga una visión completa de la Silueta del objetivo de su Ataque CD.
Se considera que un objetivo se encuentra en Cobertura Parcial cuando se halla en contacto con un Elemento de Escenografía que no permite al atacante obtener una visión completa de su Silueta.

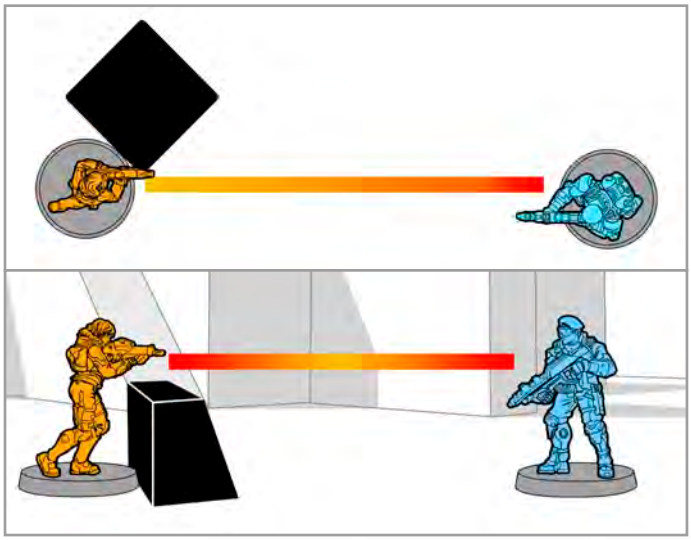
LÍNEA DE TIRO Y COBERTURA

SIN COBERTURA

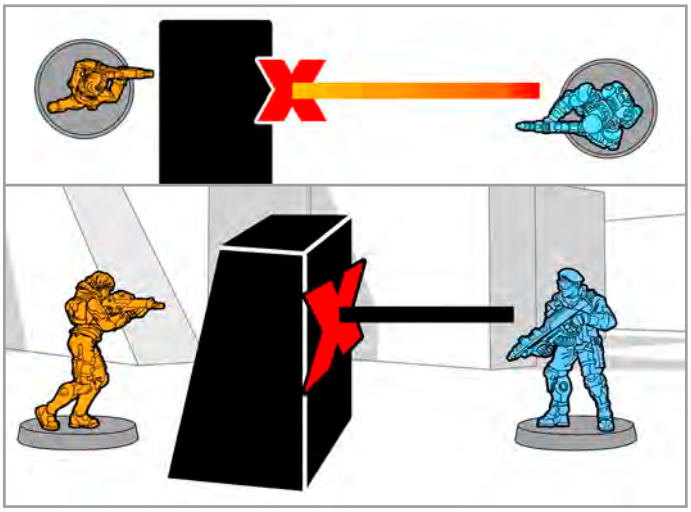


COBERTURA PARCIAL

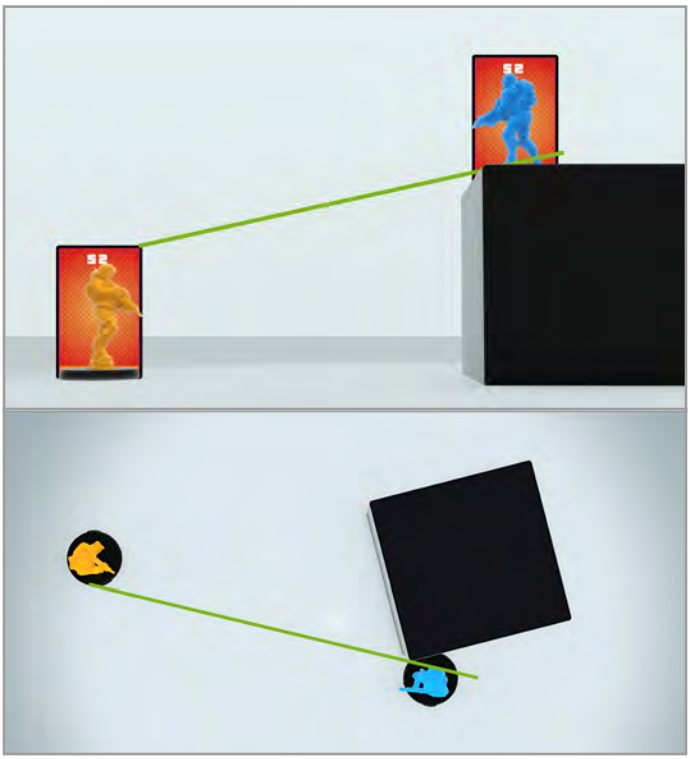
Cobertura parcial por encontrarse en contacto con un elemento de escenografía que cubre parte de la silueta del objetivo.



COBERTURA TOTAL



COBERTURA Y SITUACIONES DE JUEGO



En ambas situaciones la Tropa Azul tiene Cobertura respecto a la Tropa Naranja.

DISTANCIA

FUSIL COMBI			
Fusil Combi	Propiedades:	Fuego de Supresión	
Daño: 13	R: 3		
Munición: N	Atributo T. Salvación: BLI		

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
40cm	80cm	120cm	240cm
+3	-3	-6	

Cada Arma CD, Equipo o Habilidad Especial que permite realizar un Ataque CD impone una serie de MOD de Distancia a su portador que, como bien indica su nombre, dependen de la distancia que haya entre el atacante y su objetivo.
Si el objetivo se encuentra más allá del valor máximo de Distancia del Arma CD, Equipo o Habilidad Especial, entonces el Ataque CD se considera un fallo automático (la Orden se consume, el arma si es Desechable pierde un uso, etc.).
Por ejemplo, para el Fusil COMBI tenemos los valores siguientes:

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

HABILIDADES ESPECIALES, ARMAS, EQUIPO O ESTADOS

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

ARMAS Y EQUIPO DE PLANTILLA

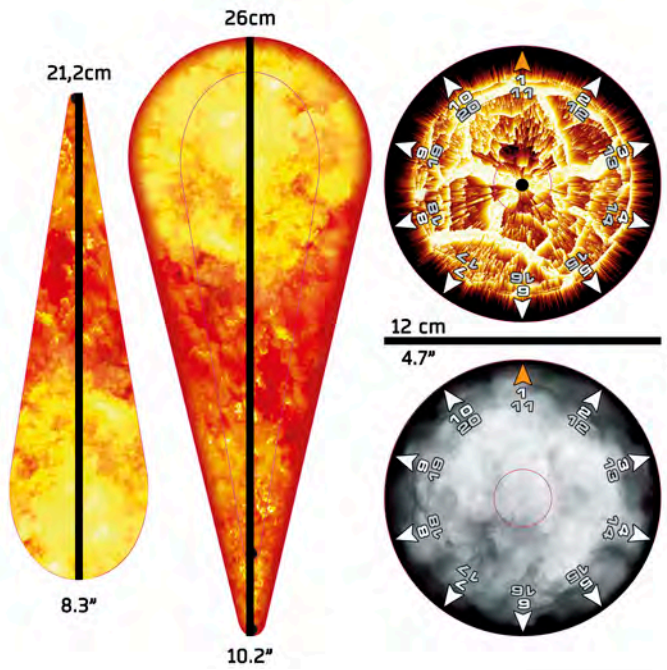
Las Armas CD y el Equipo de Plantilla de Área de Efecto son aquéllas que afectan no sólo al Objetivo Principal, sino a un área de la mesa de juego, que **determina la propia Plantilla**.
El **Objetivo Principal** de un Arma o Equipo de Plantilla es un Elemento de Juego que puede ser designado como objetivo válido para el Ataque CD, a partir del cual se determinan los MOD que se aplican a la Tirada, si es necesario realizarla. Dicha Tirada se enfrentará de uno en uno con los demás enemigos afectados por la Plantilla.
Existen dos tipos de Armas y Equipos de Plantilla:

- De Plantilla Directa.
- De Plantilla Terminal.

IMPORTANTE
Si el Objetivo Principal se encuentra más allá del Área de Efecto del Arma o Equipo de Plantilla, entonces el Ataque CD se considera un fallo automático y ningún Elemento de Juego se verá afectado por la Plantilla.

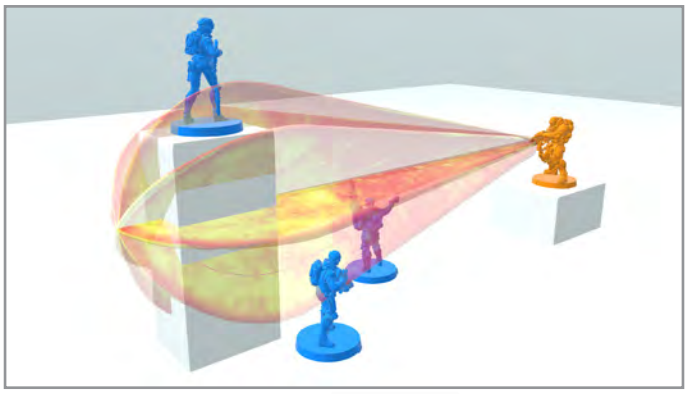
TIPOS DE PLANTILLAS

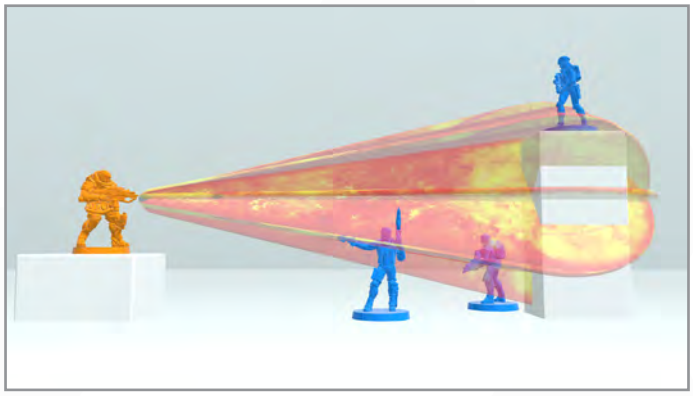
En este Reglamento se presentan tres modelos diferentes de Plantilla empleadas por las Armas y el Equipo de Plantilla, y que son: Plantilla Circular, Plantilla de Lágrima Grande y Plantilla de Lágrima Pequeña.
La altura de las Plantillas empleadas por Armas y Equipo de Plantilla es igual a su radio, o a la mitad de su anchura (excepto en el caso de aquellas Municiones que especifiquen otra cosa en sus Propiedades).



ÁREA DE EFECTO

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





ÁREA DE EFECTO DE ARMAS Y EQUIPOS DE PLANTILLA

EFECTOS

- Cuando se emplea un Arma o Equipo de Plantilla, cualquier Tropa cuya peana o Plantilla de Silueta se encuentre en contacto con la Plantilla, o situada total o parcialmente bajo ésta, debe considerarse afectada por dicha arma o pieza de Equipo.
- Cualquier Tropa afectada por un Arma o Equipo de Plantilla tiene derecho a declarar **Esquivar** como segunda Habilidad Corta de la Orden u ORA, **aunque no disponga de LDT** con la Tropa que declara el Ataque.
- Como regla general, para **Esquivar** un Ataque con un Arma de Plantilla se debe superar una **Tirada de FIS**.
- Como excepción a esta regla, se deberá superar una **Tirada de FIS-3** para Esquivar un Ataque con un Arma de Plantilla en los casos siguientes:
  - Si el objetivo del Ataque con un Arma de Plantilla **carece de LDT** con el atacante.
  - Si el Arma de Plantilla es un **Arma Posicionable** (Minas, por ejemplo).
- El Área de Efecto de una Plantilla puede afectar a Tropas Aliadas siempre que la Plantilla carezca del Atributo Daño y no provoque ningún Estado.
- Ante activaciones simultáneas de Tropa (mediante Orden Coordinada o Fireteam, por ejemplo), la Plantilla afecta a todas las Tropas que hayan entrado en contacto con su Área de Efecto durante esta Orden, ya que todo lo que sucede durante la Orden es simultáneo.
- Críticos con Armas de Plantilla:
  - Un Crítico en la Tirada al realizar un Ataque con un Arma de Plantilla supone que la Tropa designada como Objetivo Principal (y sólo ella) sufrirá los efectos del Crítico, aunque hubiera más Tropas afectadas por la Plantilla.
- Ataque empleando un Arma de Plantilla con Tirada:
  - Cuando se declara un Ataque con un Arma de Plantilla que requiere de una Tirada para poder impactar, sea por tratarse de un Arma de Plantilla Terminal, por haber declarado un Ataque Intuitivo, etc., y éste afecta a varias Tropas enemigas, todas y cada una de ellas podrá realizar una Tirada Enfrentada contra el portador del Arma de Plantilla.

IMPORTANTE

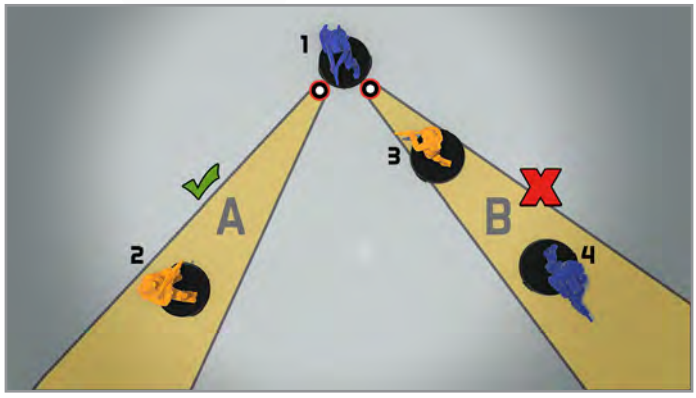
Las Tropas a las que les afecta un Arma de Plantilla no se benefician del MOD de -3 al Daño del Ataque por Cobertura Parcial.

ARMAS DE PLANTILLA Y TROPAS ALIADAS Y NEUTRALES

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

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

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA, TROPAS ALIADAS Y NEUTRALES



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

Las Tropas 2 y 3 pueden declarar ORA con normalidad.

ARMAS DE PLANTILLA SOBRE UN COMBATE CC

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

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA

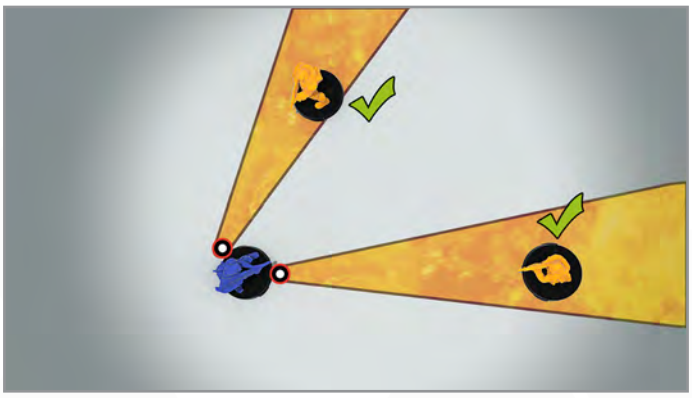
Tal y como indica su nombre, son las que sitúan la Plantilla directamente a partir del borde de la Silueta de la propia Tropa que la está empleando, o centrada sobre ella en el caso de las Plantillas Circulares.

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA

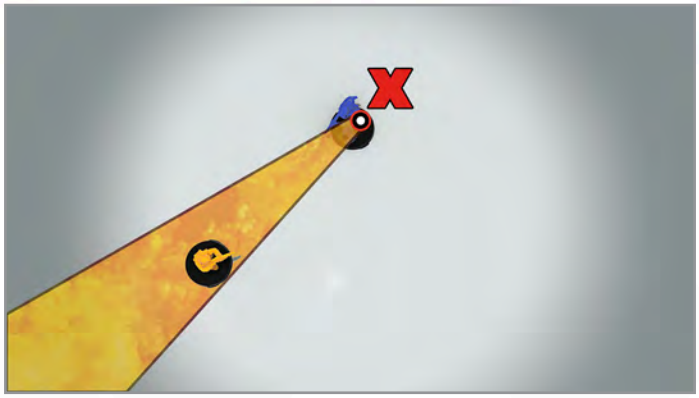
EFECTOS

- No precisan efectuar Tirada de CD para impactar.
- Debe situarse la Plantilla al realizar la declaración del Ataque para poder determinar si el Objetivo Principal está dentro de su Área de Efecto, qué Tropas se ven afectadas por dicho Ataque y se especifiquen la segunda Habilidad Corta de su Orden o las posibles ORA.
- **Plantilla Directa de Lágrima** (Chain Rifle, Lanzallamas, etc.): Debe colocarse el vértice de la Plantilla de Lágrima (Punto de Origen/Blast Focus) en contacto con el borde de la Silueta de la Tropa que declara el Ataque, y todas las Tropas que se vean afectadas por la Plantilla sufrirán también el Ataque. Al situar la Plantilla, ésta nunca podrá atravesar la Silueta de la Tropa que declara el Ataque (ver ejemplo).
- **Plantilla Directa Circular**: Debe colocarse el centro de la Plantilla Circular (Punto de Origen/Blast Focus) sobre el centro de la peana de la Tropa que declara el Ataque, y todas las Tropas que se vean afectadas por la Plantilla sufrirán también el Ataque.
- Para **Esquivar** un Arma de Plantilla Directa se debe superar una **Tirada Normal de FIS** (o FIS-3 en los casos antes mencionados).
- Si una Tropa que se ve afectada por un Arma de Plantilla Directa declara un Ataque contra el atacante que emplea esa arma, dicho Ataque será una Tirada Normal (si el arma, Habilidad Especial, etc. empleada requiere de Tirada). En la Resolución de la Orden, la Tropa deberá realizar una Tirada de Salvación, ya que este tipo de Arma de Plantilla afecta a sus objetivos de forma directa, sin necesidad de efectuar Tirada.
- Aquellas Armas de Plantilla Directa que posean un **valor de Ráfaga (R) superior a 1**, permiten colocar la Plantilla tantas veces por Orden como indique su valor de R, y repartir esta R entre objetivos distintos si se quisiera.

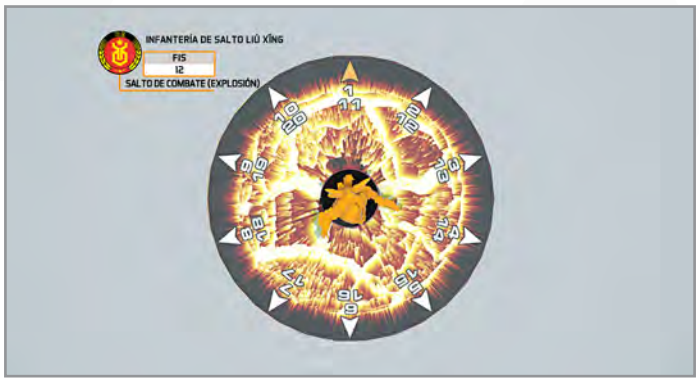
EJEMPLOS DE COLOCACIÓN PLANTILLAS DIRECTAS



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

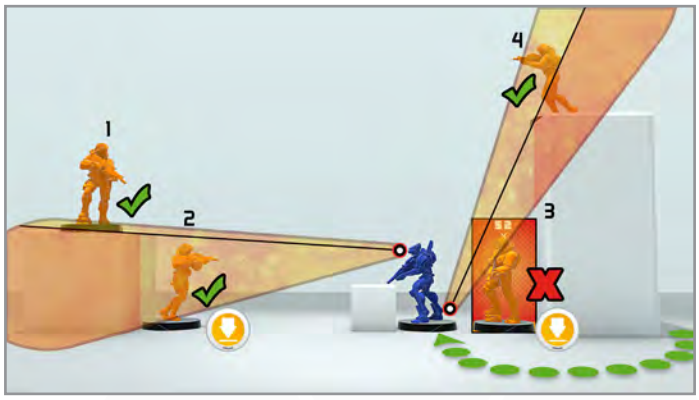


La colocación de la Plantilla de Lágrima no puede atravesar la propia Silueta de la Tropa.



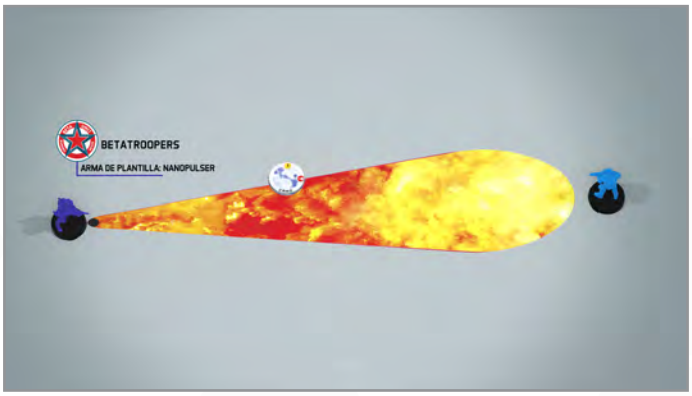
El centro de la Plantilla Circular (Blast Focus) debe coincidir con el centro de la base de la peana de la Tropa.

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



Durante su Turno Activo, un Betatrooper con Nanopulser (R+1), Arma CD de Plantilla Directa, declara Mover y Ataque CD con R2 desde el punto que ha designado para realizar el Ataque CD, el Betatrooper puede colocar cada Plantilla libremente, afectando a diferentes objetivos si lo desea.
El Betatrooper afecta a 3 de los 4 enemigos que tiene a su alcance. Al ser Plantillas Directas, los Ataques declarados como ORA no serán Tiradas Enfrentadas.
La Tropa nº3 al estar en estado Cuerpo a Tierra no se ve afectada por la Plantilla, pues esta no toca su peana.

EJEMPLO DE ARMA DE PLANTILLA DIRECTA DE LÁGRIMA. DISPARO ANULADO.



En la imagen tenemos a un Betatrooper que declara un Ataque CD contra el Fusilero con su arma de Plantilla Directa (Nanopulser), la coloca de tal manera que afecta a un Marcador de Camuflado (CAMO) enemigo. Como la Plantilla de Lágrima no llega a afectar al Fusilero, el Ataque se anula y el Marcador no se ve afectado.

IMPORTANTE

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

IMPORTANTE

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

ARMAS DE PLANTILLA TERMINAL

Son aquellas armas que sitúan la Plantilla Circular en el punto de impacto declarado por su jugador.

ARMAS DE PLANTILLA TERMINAL

REQUISITOS

- **Precisan efectuar Tirada de CD**, **FIS**, o del Atributo correspondiente, para impactar.
- Es obligatorio designar un Objetivo Principal válido, a partir del cual se situará la Plantilla Circular.
- Debe situarse la Plantilla Circular al realizar la declaración del Ataque para poder determinar qué Tropa y resto de Elementos de Juego (Marcadores, armas o piezas de Equipo Posicionables...) se ven afectados por dicho Ataque y se especifique la segunda Habilidad Corta de su Orden o las posibles ORA.

EFECTOS

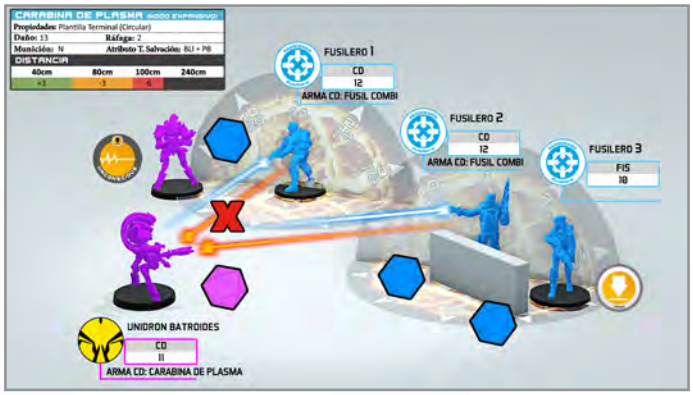
- La Plantilla Circular sólo aplica su efecto en cada Tropa afectada si se supera la Tirada Normal o Enfrentada correspondiente.
- La Tropa que ha declarado el Ataque enfrentará su Tirada con la de cada enemigo afectado por la Plantilla Circular, pero **de manera independiente e individual**. Esa Tirada para impactar del atacante se enfrenta de una en una con la tirada que realiza cada enemigo afectado por la Plantilla, y el resultado de cada una de esas Tiradas Enfrentadas no influye en las demás. (Ver ejemplos).

- Todos los MOD que se aplican a la tirada del atacante se determinan a partir del **Objetivo Principal** válido. Como se menciona arriba, esta tirada se comparará de manera separada e individual con la de cada una de las demás Tropas enemigas afectadas por la Plantilla.
- Debe colocarse el centro de la **Plantilla Circular** (Punto de Origen/Blast Focus) centrada en la base de la peana de la Tropa designada como Objetivo Principal del Ataque. Todas las demás Tropa que se vean afectadas por la Plantilla Circular sufrirán también la declaración del Ataque.
- Para Esquivar un Ataque con un Arma de Plantilla Terminal tanto la Tropa designada como objetivo como todas las demás Tropas afectadas por la Plantilla Terminal deben superar una Tirada Enfrentada de sus FIS (o FIS-3 en los casos antes mencionados) contra el Atributo correspondiente que haya empleado su adversario.
- Plantilla Terminal, **Casos Especiales**:
  - Si se emplea un arma de Plantilla Terminal con la Propiedad Sin Objetivo (aquellas que cargan Munición Humo, por ejemplo) no es necesario designar a una Tropa enemiga como objetivo, puede ser un punto de la mesa de juego.
  - Cuando se declara un **Ataque Especulativo**, con un Arma de Plantilla Terminal no es necesario situar la Plantilla Circular sobre el centro de la Tropa designada como objetivo.

IMPORTANTE

Para Esquivar un Ataque con varias Plantillas Terminales en la misma Orden, deben realizarse **todas** las Tiradas Enfrentadas por separado, contra la Tirada de FIS (o FIS-3 según el caso) de la Tropa objetivo, permitiendo a la Tropa esquivar todas las Plantillas con una única Tirada.

EJEMPLO DE ARMA DE PLANTILLA TERMINAL. OBJETIVOS REACCIONAN CON ATAQUE CD Y ESQUIVA SIN LDT. DISPARO ANULADO.



El Unidron declara Ataque CD con su Carabina de Plasma en Modo Expansivo, designa a los Fusileros 1 y 2 como sus objetivos con la esperanza de que la plantilla afecte también al Fusilero 3.
Tras declarar el Ataque CD, se sitúan las Plantillas Circulares centradas en los Fusileros y se comprueba que también afectan al Fusilero 3 y al Unidron Inconsciente junto al Fusilero 1.
Por tanto, el Fusilero 3 gana derecho a ORA al verse afectado por un arma de Plantilla y el otro Ataque, declarado contra el Fusilero 1, es anulado por afectar a una Tropa Aliada.

En ese momento los Fusileros 1 y 2 declaran sus ORA, Ataque CD. El Fusilero 3 declara Esquivar (FIS -3 por no tener LDT con su atacante).
Por tanto, se realizan:
Una Tirada Normal del Fusilero 1 contra el Unidron.
Dos Tiradas Enfrentadas del Unidron contra el Fusilero 2 y 3. El resultado obtenido por el Unidron después de aplicar todos los MOD pertinentes, se comparará por separado con el Ataque CD del Fusilero 2 y la Esquiva del Fusilero 3.

ATAQUE ESPECULATIVO

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia sin LDT, o hacer que dicho objetivo no sea el centro del ataque, siempre que se disponga del arma adecuada.

ATAQUE ESPECULATIVO

ORDEN COMPLETA

Ataque

REQUISITOS

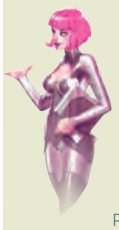
- Disponer de un Arma CD que posea la Propiedad Ataque Especulativo.
- Se debe poder trazar una trayectoria entre la Tropa y el punto de impacto.

EFECTOS

- Permite realizar **un único** Ataque CD contra un objetivo que se encuentre fuera de LDT. Por tanto, **la R será siempre 1** sin importar el valor real de R que disponga el arma, ni los MOD a la R que se pudieran aplicar.
- Si el Arma CD dispone además de la Propiedad **Plantilla Terminal Circular**, entonces Ataque Especulativo también **permite que el centro de la Plantilla Circular no se sitúe sobre el objetivo declarado**. No obstante, el Objetivo Principal **debe** encontrarse en el interior del Área de Efecto de la Plantilla Circular.
- Para poder emplear el Ataque Especulativo de este modo, el objetivo y el punto de impacto pueden encontrarse dentro o fuera de LDT.
- La Plantilla deberá situarse sobre la mesa de juego, o en horizontal sobre un elemento de escenografía, pero no sobre una superficie vertical ni en el aire.
- En cualquier caso, declarar un Ataque Especulativo supone aplicar un MOD de -6 a CD, o al Atributo correspondiente, además de cualquier MOD por Distancia. Otros MOD negativos (por Mimetismo, Cobertura Parcial, Zonas de Visibilidad...) no se aplican.

Sibylla Explica

El procedimiento para llevar a cabo un Ataque Especulativo es el siguiente:



1º Designas el Objetivo Principal del Ataque.
2º Colocas la Plantilla Circular y marcas el punto de impacto del Ataque (puede ser el objetivo fuera de LDT o un punto de la mesa si la Plantilla Circular afecta al objetivo).
3º Se comprueba qué otras Tropas se ven afectadas por la Plantilla y se determinan todas las ORA.
4º Mides la distancia entre la Tropa y el punto de impacto, se aplican los MOD pertinentes y se realizan las Tiradas.

EJEMPLO DE ATAQUE ESPECULATIVO

Durante su Turno Activo, un Dāturazi pretende atacar al Gangbuster que se encuentran tras un muro. Para evitar que el Gangbuster pueda dispararle durante su avance, el Dāturazi decide lanzar una Granada sobre él. Como las Granadas tienen la Propiedad Ataque Especulativo, el Dāturazi declara sin necesidad de LDT un Ataque Especulativo. Para ello sigue los siguientes pasos:

- 1º Retira una Orden de su Reserva de Órdenes y declara la Orden Completa: Ataque Especulativo, señalando al Gangbuster como su Objetivo Principal.
- 2º Coloca la Plantilla Circular en la mesa de juego de manera que afecte al Gangbuster y marca el punto de impacto.
- 3º Una vez situada la Plantilla Circular centrada en el punto marcado se comprueban qué Tropas se ven afectadas.
- El Gangbuster declara su ORA, en este caso como se ve afectado por un Arma de Plantilla puede declarar Esquivar.
- 4º Se mide la Distancia entre el Dāturazi y el punto de impacto marcado. Se produce una Tirada Enfrentada entre el Dāturazi y el Gangbuster.
- En la Tirada de Esquivar el Gangbuster aplicará los siguientes MOD:
  - -3 a Esquivar una Plantilla por carecer de LDT con el atacante.
- En la Tirada de Ataque Especulativo el Dāturazi aplicará los siguientes MOD:
  - +3 por Distancia.
  - -6 por Especulativo.

Al ser un Ataque Especulativo y no requerir de LDT, el Dāturazi no tiene que aplicar los MOD de Mimetismo (-3) del Gangbuster, ni tampoco ningún MOD por Cobertura.

ATAQUE INTUITIVO

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia contra Marcadores o a través de Zonas de Visibilidad Nula.

ATAQUE INTUITIVO

ORDEN COMPLETA

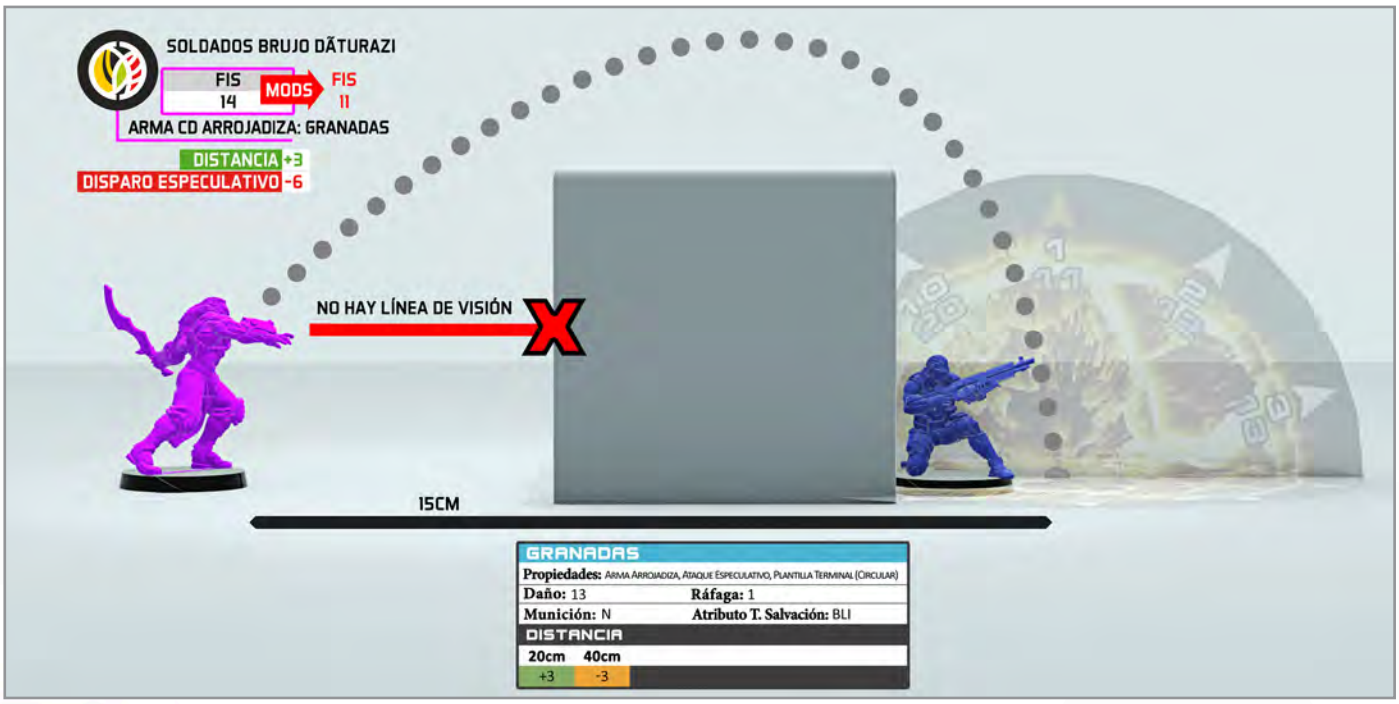
Ataque

REQUISITOS

- Disponer de un Arma CD que posea la Propiedad Ataque Intuitivo.
- El objetivo (u objetivo principal si se emplea un Arma de Plantilla) del Ataque Intuitivo debe hallarse **fuera de LDT,** ya sea a causa de una Zona de Visibilidad Nula o porque se encuentre en un estado que no permita que se efectúen Ataques contra él sin haberlo Descubierto previamente, como el estado **Camuflado**.

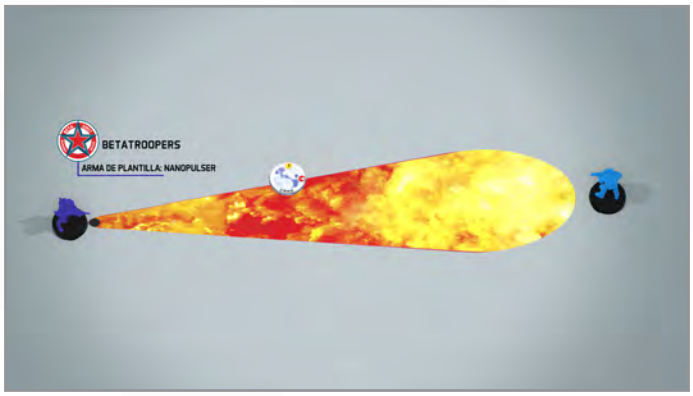
EFECTOS

- Permite **realizar** un único **Ataque CD** contra el objetivo designado.
- La R será siempre 1 sin importar el valor real de R que disponga el arma, ni los MOD a la R que se pudieran aplicar.
- Para poder realizar un Ataque Intuitivo es necesario superar una Tirada de VOL sin Modificar. Por tanto, no se aplica ningún tipo de MOD, ya sea por Cobertura Parcial, Habilidades Especiales, piezas de Equipos, etc.
- Si el objetivo reacciona declarando un Ataque o Esquivar, su reacción será simultánea, por lo que se efectuará una Tirada Enfrentada, si es aplicable.
- Si falla la Tirada de VOL, esa Tropa no podrá declarar otro Ataque Intuitivo sobre el mismo objetivo hasta su siguiente Turno Activo.
- En caso de que hubiera varios objetivos afectados por el Ataque Intuitivo, el jugador que declaró dicho Ataque Intuitivo escogerá a una, y sólo una, de ellas como Objetivo Principal
- Si la Tropa obtiene un Crítico al realizar la Tirada de VOL, entonces sólo el Objetivo Principal lo considerará como Crítico, para otros objetivos será una Tirada Normal exitosa.



- Se debe declarar un Ataque Intuitivo **para poder situar un Arma Posicionable** en cuya Zona de Activación se encuentre un Marcador de Camuflado (CAMO) enemigo. La excepción a esta regla es que también haya una Miniatura enemiga no camuflada dentro de dicha Zona de Activación.
- Si se falla la Tirada de VOL, el Arma Posicionable no se sitúa sobre la mesa y, la Tropa debe restar 1 del total del Arma que disponga.

EJEMPLO DE ATAQUE INTUITIVO



El Betatrooper Declara Ataque Intuitivo contra el Marcador de Camuflado [CAMO].
El Marcador [CAMO] tiene dos opciones:

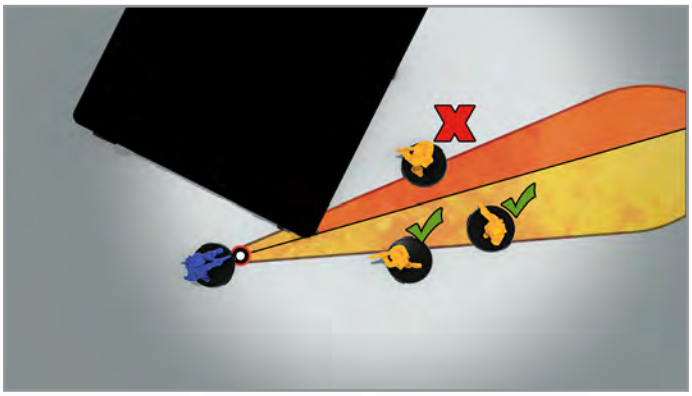
- No declarar nada y no revelarse a menos que el Betatrooper supere la Tirada de VOL necesaria, en cuyo caso, recibirá el impacto de la plantilla y deberá realizar la Tirada de Salvación pertinente que lo revelaría.
- Declarar Esquivar, Ataque CD, etc. y enfrentar su ORA contra la Tirada de VOL del Betatrooper.

Si en esta situación el Fusilero se viese afectado por la Plantilla, su tirada sería enfrentada contra la Tirada de VOL del Betatrooper.

ARMAS DE PLANTILLA, ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA TOTAL

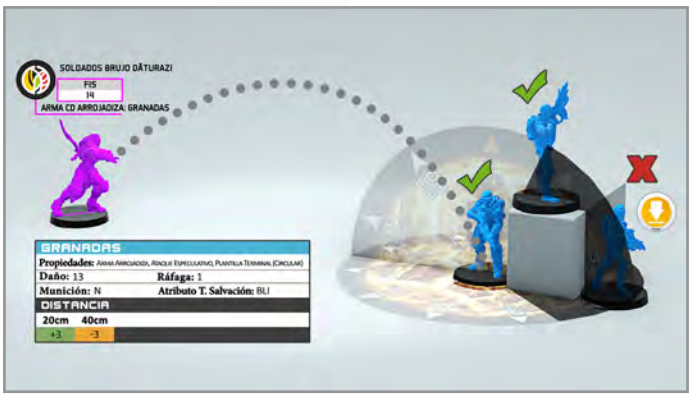
El Área de Efecto de una Plantilla puede verse determinada por la presencia de Elementos de Escenografía en la mesa de juego tal y como se aprecia en los gráficos. Las diferentes Plantillas de Infinity N4 poseen un Punto de Origen (Blast Focus) que sirve para determinar si una Tropa se ve afectada o no por una Plantilla, o si el Área de Efecto de una Plantilla ha sido bloqueada por una Cobertura Total a causa de algún Elemento de Escenografía. Para que una Tropa se considere afectada por la Plantilla, debe poder trazarse LDT entre el Punto de Origen de la Plantilla y la Tropa en cuestión, sin que dicha LDT se vea bloqueada por la Cobertura Total.
El Punto de Origen (Blast Focus) se ubica en el centro de la Plantilla Circular y en el vértice de las Plantillas de Lágrima.
El Punto de Origen sólo puede establecer LDT dentro del Área de Efecto de la propia Plantilla.

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



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

EJEMPLO



Al realizar un Ataque con un Arma de Plantilla Terminal, independientemente del punto de impacto sobre el objetivo, la Plantilla Circular se sitúa centrada en la base de la Peana del Objetivo Principal. Todo Elemento de Juego que quede dentro o en contacto con el Área de Efecto de la Plantilla Circular, también se verá afectado por dicho Ataque. Como vemos en la imagen, gracias al elemento de escenografía, no se puede trazar LDT desde el Punto de Origen (Blast Focus) hasta la Tropa 3 y por tanto no se ve afectada.

PERFIL DE ARMAS (ARMAS CD Y ARMAS DE PLANTILLA)

En Infinity todas las armas disponen de su propio perfil de juego, y algunas de ellas incluso reglas especiales de uso. En este capítulo se señala cómo leer dicho perfil y se detalla cada arma de manera individualizada en la Tabla de Armas pág 163. Para explicar cómo se lee un perfil de Arma CD se empleará como ejemplo el Fusil MULTI.

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

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

La **Distancia** señala el alcance en centímetros (cm) que tiene el arma. En este caso el Fusil MULTI tiene un alcance de 0 a 120 cm, este alcance está dividido en diferentes rangos que aportan diferentes MOD a la tirada de Ataque CD, tal y como se explicó en el Modificador por Distancia (ver pág. 47).

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

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

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

EJEMPLO 1

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

FUSIL MULTI (MODO ANTIMATERIAL)

Fusil Multi	Propiedades:	Antimaterial
Daño: 13	R: 1	
Munición: DA	Atributo T. Salvación: BLI	

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
40cm	80cm	120cm	240cm
+3	-3	-6	

FUSIL MULTI (MODO RÁFAGA)

Fusil Multi	Propiedades:	Fuego de Supresión
Daño: 13	R: 3	
Munición: AP/SHOCK	Atributo T. Salvación: BLI	

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
40cm	80cm	120cm	240cm
+3	-3	-6	

EJEMPLO 2

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

La columna de **Atributo** para la Tirada de Salvación indicará el Atributo o Atributos necesarios (BLI, PB, FIS, BLI+PB...etc.) para saber si se evita o no el daño o efecto de cada uno de los impactos recibidos. Del mismo modo que con la Munición, puede llegar a ser necesario efectuar esta tirada empleando diferentes Atributos o combinaciones de ellos (ver Daño pág. 44).

Las **Propiedades** son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo. Todas ellas están explicadas en el Apartado Etiquetas y Propiedades (ver pág. 151). La aparición de un * en este apartado indicará al jugador que dicha arma o pieza de Equipo dispone de un funcionamiento particular explicado en el apartado correspondiente del reglamento.

A continuación, os mostramos dos ejemplos más de cómo interpretar la Tabla de Armas que podrás consultar por completo en la pág 163.

EJEMPLO 3

FUSIL COMBI BREAKER

Fusil Combi Breaker	Propiedades:	Fuego de Supresión
Daño: 13	R: 3	
Munición: AP	Atributo T. Salvación: PB	

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
40cm	80cm	120cm	240cm
+3	-3	-6	

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

EJEMPLO 4

MEDIKIT

Medikit	Propiedades:	No Letal, [***]
Daño:	R: 1	
Munición:	Atributo T. Salvación:	

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
20cm	40cm	60cm	240cm
+3	0	-6	

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

COMBATE CUERPO A CUERPO (CC)

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

ATAQUE CC

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

ATAQUE CC

HABILIDAD CORTA/ ORA

Ataque

REQUISITOS

- Disponer de un Arma de Melé, una Habilidad o una pieza de Equipo que permita efectuar un Ataque CC.
- Encontrarse en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga u Objetivo.

EFECTOS

- Permite emplear el Atributo CC para combatir en Cuerpo a Cuerpo (CC).
- Al declarar un Ataque CC las Tropas sólo podrán emplear aquellas armas que dispongan de la Propiedad **CC**.
- En caso de que se disponga de varios objetivos y de un valor de **Ráfaga** superior a 1, el jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga al declarar el Ataque CC.
- En el paso Resolución de la Orden se comprueban que MOD deben aplicarse y se realizan las tiradas de Ataque CC empleando el Atributo correspondiente.
- Por cada éxito obtenido en las Tiradas de Ataque CC, el objetivo deberá realizar una Tirada de Salvación (Ver Daño pág. 44).
- **Coup de Grâce**: Si el Objetivo Enemigo se encuentra en Estado Inconsciente o Embrión Shasvastii, en el momento de declarar Ataque CC, sin necesidad de realizar tirada el objetivo pasa automáticamente de estado Inconsciente a estado Muerto sin que pueda realizar Tirada de Salvación.

INTERACCIÓN CON UN COMBATE CUERPO A CUERPO

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

SECUENCIA DE MOVIMIENTO Y CC

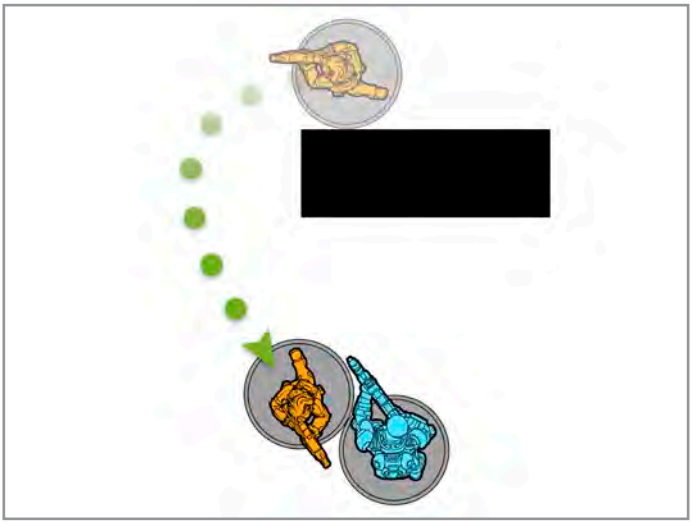
Es habitual que el Combate CC esté relacionado con un Movimiento, en cuyo caso la secuencia de juego más común sería la siguiente:

Paso 1:

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

Paso 2:

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



Paso 3:

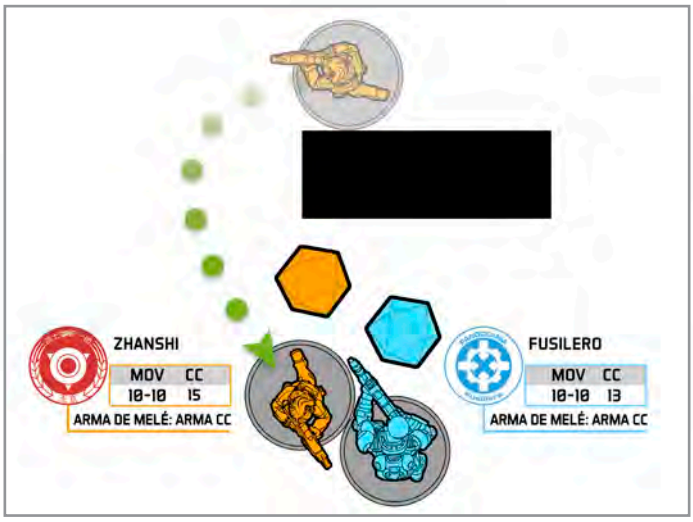
El Jugador Activo (Naranja) declara como segunda Habilidad Corta de la Orden Ataque CC.

Paso 4:

Se realiza la Tirada Enfrentada pertinente.

Tirada Enfrentada:

- Jugador Activo: 1 Dado en CC.
- Jugador Reactivo: 1 Dado en CC.



MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE CC

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

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

COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

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

En Turno Activo:

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

En Turno Reactivo:

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

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

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

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

EJEMPLO DE COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Turno Activo:

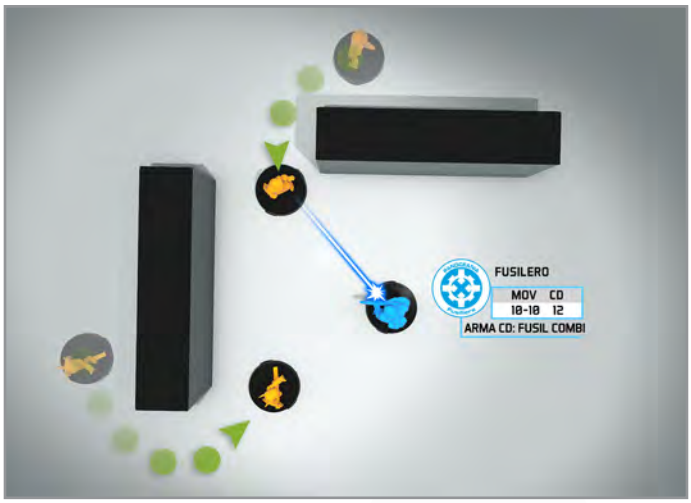
En la imagen tenemos un Fusilero (Azul) y un Zhanshi Yīshēng Médico con su Periférico Servidor Yáozǎo (Naranja).

Paso 1:

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

Paso 2:

El Jugador Reactivo (Azul), declara como ORA Ataque CD contra el Médico.



Paso 3:

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

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

Paso4:

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

Tirada Enfrentada:

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

EJEMPLO DE COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Turno Reactivo:

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

Paso 1:

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

Paso 2:

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

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

Paso 3:

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

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

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

Paso 4:

Se realizan las Tiradas pertinentes.

Tirada Enfrentada:

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

HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO

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

ESTADO TRABADO

TRABADO

ACTIVACIÓN

- Este estado se activa cuando la Tropa se encuentra en contacto de Silueta con una Tropa Enemiga, y ambas se hallan en un estado **no** Nulo (excepto Septsitorizado y Poseído) ni Inmovilizado.

EFECTOS

- Las Tropas en estado Trabado se consideran en Combate CC.
- En este estado sólo la declaración de **Ataque CC, Esquivar, Inacción, Reset** y aquellas Habilidades que especifiquen que pueden ser empleadas en Combate CC o en estado Trabado.
- Aquellas Tropas que se encuentran en estado Trabado no pueden trazar LDT fuera de su Combate CC.
- Al declarar Ataque CD sobre una Tropa en estado Trabado se deberá aplicar la regla Ataque CD contra un Combate CC (ver pág. 46).
- Las Armas de Plantilla colocadas sobre un grupo de Tropa en estado Trabado afectarán siempre a **todas** las Tropas participantes, aunque por la colocación de la Plantilla, su Área de Efecto sólo entrara en contacto con alguna de ellas.

CANCELACIÓN

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

PERFIL DE ARMAS DE MELÉ

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

ARMA CC

Arma CC	Propiedades:	CC
Daño: FIS	R: 1	
Munición: N	Atributo T. Salvación: BLI	

ARMA CC PARA

Arma CC Para	Propiedades:	CC, No Letal, Estado: Inmovilizado-A
Daño: --	R: 1	
Munición: PARA	Atributo T. Salvación: FIS-6	

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

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

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

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

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

La columna de **Atributo** para la Tirada de Salvación indicará el Atributo o Atributos necesarios (BLI, PB, FIS, BLI+PB...etc.) para saber si se evita o no el daño o efecto de cada uno de los impactos recibidos. Del mismo modo que con la Munición, puede llegar a ser necesario efectuar esta tirada empleando diferentes Atributos o combinaciones de ellos (ver Daño pág. 44).

Las **Propiedades** son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo. Todas ellas están explicadas en el Apartado Etiquetas y Propiedades (ver pág. 151).

RECUERDA

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

EJEMPLO

ARMA CC MONOFILO

Arma CC Monofilo	Propiedades:	CC, BLI=0, Estado: Muerto
Daño: 12	R: 1	
Munición: N	Atributo T. Salvación: BLI	

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

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

COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

En Infinity N4, las tareas de infoguerra y de cibercombate, definidos como Hackeo, recaen en los Hackers, que son aquellas Tropas que pueden hacer uso de los diferentes Programas de Hacker que existen.

COMENZANDO A HACKEAR

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

RECUERDA

Al crear Listas de Ejército en el Infinity Army, al igual que aparece una compilación de las armas que tienen tus Tropas, se incluirá también un resumen de los Programas de Hacker.

HACKER

El término Hacker distingue a una serie de Tropas que han recibido un entrenamiento específico en Infoguerra, dicho entrenamiento les permite hacer uso tanto de Dispositivos Hacker como de programas especialmente diseñados para ellos.

HACKER

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

EFECTOS

- El Hacker puede estar equipado con un Dispositivo de Hacker que le dará acceso a ciertos Programas de Hacker según el tipo de Dispositivo que utilice, o bien, disponer de acceso directo a Programas sin necesidad de un dispositivo.
- El Hacker puede tener asignados Programas de mejora denominados Upgrades.

PROGRAMAS DE MEJORA (UPGRADE)

Se trata de programas específicos creados para o por el propio Hacker, que no están al alcance de los distintos Dispositivos de Hacker estándar o que los complementan de algún modo. Si así fuera, se indicarán en el Perfil de Unidad, entre paréntesis junto al nombre del Hacker o del Dispositivo.

PROGRAMAS SUPPORTWARE

Son programas diseñados para dar principalmente apoyo a Tropas aliadas sobre el campo de batalla, proporcionándoles Bonos para mejorar sus capacidades de combate. Del mismo modo pueden estar también diseñados para interferir sobre Tropas enemigas aplicándoles MOD negativos.

IMPORTANTE

Todos los SUPPORTWARE se caracterizan por:

- El objetivo sólo puede ser beneficiario de un único Programa con la Etiqueta Supportware a la vez.
- Cada Hacker puede disponer de un único programa de Supportware activo a la vez.
- El Hacker cancela su Supportware activo al declarar el uso de cualquier Programa, con el correspondiente consumo de una Orden u ORA.
- El Supportware se cancela automáticamente si la Tropa o tipo de Tropa que se beneficia de dicho Supportware es objetivo de un nuevo Programa Supportware o el Hacker que lo ha activado cae en estado Aislado o Nulo.

FIREWALLS

Algunas Tropas o Dispositivos de Hacker incorporan piezas de Equipo que proporcionan una protección adicional frente a Ataques de Comunicaciones. Esta defensa adicional, denominada Firewall, impone una serie de MOD que dificultan el Ataque al agresor, al tiempo que dotan de una mayor protección a su objetivo.

FIREWALL

EQUIPO

Obligatorio

EFECTOS

- Cualquier enemigo que declare un Ataque de Comunicaciones contra el poseedor de esta pieza de Equipo, deberá aplicar a su Atributo de VOL un MOD negativo indicado entre paréntesis: Firewall (-3), Firewall (-6) ...
- La Tropa que posea o se beneficie de Firewall, aplicará un MOD de -3 al Daño del Ataque de Comunicaciones si debe realizar Tirada de Salvación.
- Sólo se aplican los MOD de un único elemento que proporcione Firewall. En caso de que la Tropa disponga o se beneficie de más de un Firewall, su jugador decidirá cuál de ellos aplica.

Sibylla Explica

El Firewall en un Ataque de Comunicaciones es el equivalente a la Cobertura en los Ataques CD, dificulta el Ataque y favorece al objetivo en la Tirada de Salvación.

Aunque el MOD al Ataque es variable (-3, -6…), el MOD a la Tirada de Salvación siempre es fijo (-3), a menos que alguna regla especial indique lo contrario.

DISPOSITIVOS DE HACKER Y PROGRAMAS DE HACKER: CARACTERÍSTICAS

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

- Actúan en Zona de Hackeo.
- No necesitan LDT para actuar, a menos que la descripción del propio Programa de Hacker señale lo contrario.
- Sólo pueden seleccionar a Tropa o Periféricos en forma de Miniatura como Objetivos de sus Programas.
- Se benefician, si es el caso, del estado Marcado del objetivo.

ZONA DE HACKEO

Este término se aplica al Área de Efecto de los Programas de Hacker. En Infinity N4 esta Área de Efecto comprende la Zona de Control (ZC) del propio Hacker y la Zona de Control de los Repetidores y Repetidores de Posición propios o Aliados.
Además, si un Hacker se encuentra dentro de la ZC de un Repetidor o Repetidor de Posición **Enemigo**, su Zona de Hackeo incluye a todos los Hackers enemigos de la mesa de juego.

REPETIDOR

Sistema de ampliación del rango de hackeo.

REPETIDOR

EQUIPO AUTOMÁTICO

Equipo de Comunicaciones, Obligatorio, Zona de Control.

EFECTOS

- El Repetidor permite ampliar la Zona de Hackeo de todos los Hackers de su misma Lista de Ejército.
- Los Hackers que se **encuentren dentro de la Zona de Control de un Repetidor enemigo** pueden usar Programas de Hacker contra cualquier Hacker enemigo, pero **aplicando los MOD de Firewall (-3)**.
- No se puede reaccionar contra un Repetidor que esté siendo utilizado por un Hacker enemigo, sólo contra el susodicho Hacker, si fuera posible.

IMPORTANTE

Esta pieza de Equipo es automática y obligatoria por lo que no puede desconectarse salvo que su portador se encuentre en estado Nulo o Aislado.

REPETIDOR DE POSICIÓN

Dispositivo de ampliación del rango de hackeo diseñado para ser emplazado en el campo de batalla.

REPETIDOR DE POSICIÓN

EQUIPO

Desechable (3), Equipo de Comunicaciones, Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control.

EFECTOS

- Cuando el jugador declare la Habilidad Común Situar Posicionable, la Tropa situará un Token de Repetidor de Posición (REPEATER).
- El Repetidor de Posición incluye la pieza de Equipo Repetidor.

REPETIDOR DE POSICIÓN

Repetidor de Posición — Propiedades: Desechable (3), Posicionable, Equipo de comunicaciones, Indiscriminado, Zona de Control

REPETIDOR DE POSICIÓN			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	X

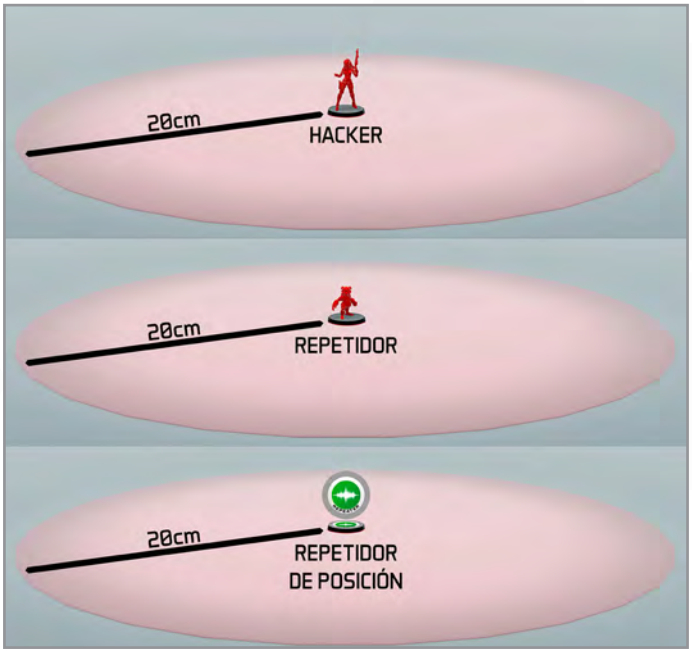
RECUERDA

Firewall impone un MOD de -3 adicional a la Tirada de VOL de la Tropa que haya declarado el Ataque de Comunicaciones a través de un Repetidor enemigo o contra una Tropa que se beneficie de Firewall.

La Tropa que se beneficie de Firewall reducirá en -3 el Daño del Ataque de Comunicaciones si debe realizar una Tirada de Salvación.

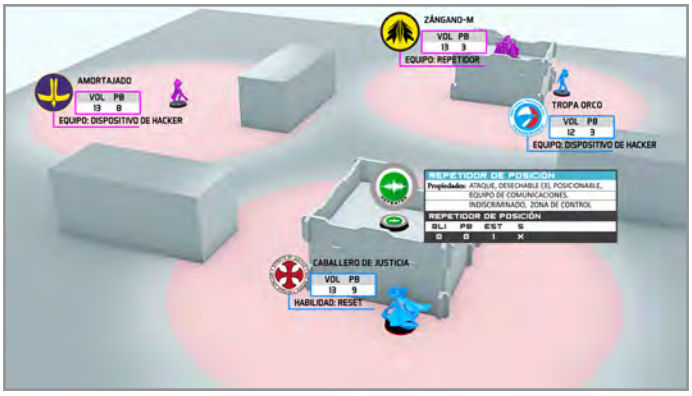
Sólo se aplicarán los MOD de un único elemento que proporcione Firewall, sin importar si la Tropa dispone o se beneficia de más de uno. En caso de que la Tropa disponga o se beneficie de más de un Firewall su jugador decidirá cuál de ellos aplicará.

EJEMPLO ZONA DE HACKEO



El Hacker puede hacer uso de sus Programas de Hacker en el área que comprende las ZC del Repetidor, Repetidor de Posición y su propia ZC.

EJEMPLO DE ZONA DE HACKEO Y ORA A TRAVÉS DE UN REPETIDOR



En su Turno Activo el Amortajado Hacker decide declarar, como primera Habilidad Corta de la Orden, Inacción. Tal y como muestra la imagen, está fuera de LDT de todos los enemigos, pero al ser Hacker, gracias al Repetidor de Posición y a la Tropa Zángano-M, que lleva la pieza de Equipo Repetidor, su Zona de Hackeo es amplia y le permite actuar desde su posición actual. Por tanto, como previsiblemente tanto el Caballero de Justicia como el Orco Hacker están dentro de la Zona de Hackeo del Amortajado Hacker, declara cada uno su ORA.

El Caballero de Justicia declara Reset como ORA y el Orco Hacker declara Oblivion.

La segunda Habilidad del Amortajado Hacker es Carbonita repartiendo su R2 entre el Caballero de Justicia y el Orco Hacker.

En la Resolución de la Orden se comprueba que efectivamente tanto el Caballero de Justicia como el Orco Hacker están dentro de la Zona de Hackeo del Amortajado Hacker.

Se producen las siguientes Tiradas Enfrentadas:

- Reset del Caballero de Justicia VS Carbonita del Amortajado.
  - Sin Modificadores (MOD).
- Oblivion del Orco Hacker VS Carbonita de del Amortajado.
  - MOD Orco Hacker:
    - -3 por MOD Firewall por ser Repetidor enemigo.
  - MOD del Amortajado:
    - -3 al Daño de Oblivion por Firewall en caso de realizar una Tirada de Salvación.

LEYENDA DE LA TABLA REFERENCIA RÁPIDA DE PROGRAMAS DE HACKER

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

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

RECUERDA

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

TABLA DE PROGRAMAS DE HACKER

NOMBRE	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	DAÑO	R	OBJETIVO	TIPO DE HAB.	ESPECIAL
CARBONITA	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Mun. DA. Estado: INMOVILIZADO-B, No Letal.
CONTROL TOTAL	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Mun. DA. Estado: POS/NORMAL, No Letal.
CYBERMASK	–	–	–	–	–	Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
DISPARO ASISTIDO	–	–	–	–	REM	Orden Completa	La Miniatura objetivo gana Puntería.
FAIRY DUST	–	–	–	–	TAG, IP, REM	Orden Completa	Los objetivos obtienen el MOD de Firewall.
OBLIVION	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Mun. AP. Estado: Aislado, No Letal.
REACCIÓN MEJORADA	–	–	–	–	REM	Orden Completa	El objetivo obtiene R2 en ORA.
RUIDO BLANCO	–	–	–	1	–	Hab. Corta	Retroalimentación. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales
SALTO CONTROLADO	–	–	–	–	–	Hab. Corta/ ORA	MOD de +3/-3 a FIS de todas las Tropas que ejecutan Salto de Combate.
SPOTLIGHT	0	0	–	1	–	Hab. Corta/ ORA	Estado: MARCADO, No Letal.
TRINITY	+3	0	14	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
ZERO PAIN	0	-3	–	2	–	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Comunicaciones, R2 en ORA, No Letal.

PROGRAMAS QUE CARGA CADA DISPOSITVO HACKER

DISPOSITIVO	PROGRAMA 1	PROGRAMA 2	PROGRAMA 3	PROGRAMA 4	PROGRAMA 5	PROGRAMA 6
DISP. HACKER	Carbonita	Spotlight	Control Total	Oblivion		
DISP. HACKER PLUS	Carbonita	Spotlight	Control Total	Oblivion	Ruido Blanco	Cybermask
DISP. HACKER ASESINO	Trinity	Cybermask				
DISP. HACKER EVO	Disp. Asistido	Reacción Mejorada	Fairy Dust	Salto Controlado		

PROGRAMAS DE HACKER

CARBONITA

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- En Turno Activo, la Ráfaga 2 de este Programa permite realizar dos Tiradas de VOL a repartir entre uno o varios objetivos.
- Cada éxito, al aplicar Munición DA, supone que el objetivo debe realizar dos Tiradas de Salvación contra Daño 13.
- Si el objetivo falla alguna Tirada de Salvación pasa a estado Inmovilizado-B, situando a su lado un Token de Estado de **Inmovilizado-B** (IMM-B).
- Un Crítico con Carbonita obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
- El alcance de este Programa es de Zona de Hackeo.

Sibylla Explica

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

ESTADO INMOVILIZADO-B

INMOVILIZADO-B

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

CONTROL TOTAL

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

- El objetivo sólo puede ser un TAG enemigo o en Estado Poseído.
- Es obligatorio que el Piloto se encuentre dentro del TAG.

EFECTOS

- Este programa permite realizar una Tirada de VOL contra su objetivo.
- Cada éxito, al aplicar Munición DA, supone que el objetivo debe realizar dos Tiradas de Salvación contra Daño 16.
- Si el objetivo falla alguna Tirada de Salvación pasa a estado **Poseído**, situando a su lado un Token de Estado de Poseído (POS).
  Si se declara este Programa contra un TAG en estado Poseído, y éste falla alguna Tirada de Salvación, entonces pasa a Estado Normal, retirando el Token de Estado de Poseído (POS).
- Un Crítico con Control Total obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
- El alcance de este Programa es el de Zona de Hackeo.

ESTADO POSEÍDO

POSEÍDO

Nulo

ACTIVACIÓN

- La Tropa sufre un Ataque exitoso con un Programa de Hacker que provoca este estado.

EFECTOS

- Una Tropa en este estado **no puede ser activada ni recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes** del jugador que la ha alineado, además pasa a considerarse como **enemiga** para el jugador que la alineado y **aliada** para el jugador que la ha Poseído.
- Una Tropa en estado Poseído **no aporta su Orden durante la Fase Táctica** de ninguno de los Jugadores.
- Una Tropa en estado Poseído **puede ser activada y recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes del Grupo de Combate de la Tropa que le ha inducido este estado**. Sin embargo, la Tropa en estado Poseído no cuenta para el límite máximo de Tropas en un Grupo de Combate.
- Si el jugador que ha provocado el estado Poseído activa a dicha Tropa **deberá aplicar los valores indicados en el perfil de Tropa Poseída**.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Una Tropa en estado Poseído no puede ser contabilizada por ninguno de los dos jugadores en el recuento de Puntos de Victoria durante y al final de la partida.

TROPA POSEÍDA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S
10-10	13	12	--*	11	--*	--*	--*	--*

*NOTA *: Se aplicarán los valores originales de la Tropa.*

CANCELACIÓN

- Consumiendo 1 Token de Mando durante el paso Uso Ejecutivo de Tokens de Mando de la Fase Táctica de su Turno de Jugador, éste podrá cancelar automáticamente el estado Poseído.
- El estado Poseído se cancela automáticamente si su jugador obtiene un éxito al ejecutar el Programa de Hacker Control Total contra la Tropa en dicho estado.

CYBERMASK

ORDEN COMPLETA

Retroalimentación, Sin Tirada.

REQUISITOS

- El Hacker ha de encontrarse fuera de la LDT de todas las Tropas y Marcadores enemigos.

EFECTOS

- Consumiendo una Orden, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador deberá sustituir la figura del Hacker por un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2).
- El efecto de este Programa se mantendrá hasta que el Hacker se revele, según la regla de estado Suplantación-2.
- Este Programa carece de alcance, ya que se circunscribe al propio Hacker.

RECUERDA RETROALIMENTACIÓN

El Hacker no puede encontrarse en estado Suplantación-2 al mismo tiempo que se encuentre en estado Camuflado o similares.

ESTADO SUPLANTADO

SUPLANTADO

Marcador

ACTIVACIÓN

- Automático en la Fase de Despliegue, siempre que se supere la Tirada de VOL, en caso de que el jugador deba realizarla.
- Durante el Turno Activo, consumiendo 1 Orden Completa fuera de la LDT de Tropas y Marcadores enemigos.
- Este estado puede ser activado según indiquen Programas de Hacker o reglas especiales que permitan usarlo.

EFECTOS

- No se puede entrar en contacto de Silueta con una Tropa enemiga en estado Suplantado.
- No se pueden declarar Ataques contra una Tropa en estado de Suplantación-1 (IMP-1).
- No se pueden declarar Ataques contra una Tropa en estado de Suplantación-2 (IMP-2), es necesario Descubrir a ese Marcador (IMP-2) primero (con una maniobra de maniobra Descubrir + Ataque, por ejemplo).
- En Turno Activo, y sólo en Turno Activo, una Tropa en estado de Suplantación puede utilizar la Habilidad Especial Ataque Sorpresa.
- Si una Tropa falla la Tirada de VOL al tratar de Descubrir a un Marcador de Suplantado, **no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente Turno de Jugador**. Una Tropa revelada que haya vuelto a entrar en estado Suplantado en ese mismo Turno de Jugador no cuenta como el mismo Marcador.
- Un Marcador de Suplantado dispone de una LDT de 360º.
- El Marcador de Suplantado de una Tropa en estado Suplantado posee el mismo valor de **Silueta (S)** que la Tropa a la que representa.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Suplantado son: Descubrir, Esquivar, Reset o Alertar.
- Cuando se activa una Tropa en estado Suplantado, cada Tropa Reactiva, si lo desea, puede retrasar la declaración de su ORA hasta que el Jugador Activo haya declarado la segunda mitad de la Orden. En este caso:
  - Si la Tropa en estado Suplantado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden (por declarar Ataque CD, por alcanzar el contacto de Silueta con un enemigo, etc.) las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pueden declararla ahora.
  - En el caso de Tropas en estado Suplantado no se revele, las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pierden su derecho a declarar ORA.
- Suplantación dispone de dos niveles, cada uno ellos con sus características específicas:

SUPLANTACIÓN-1

- En estado Suplantación-1, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1).
- Para Descubrir al suplantador (IMP-1) se debe superar una Tirada de Descubrir **aplicando un MOD de –6**.
- Si se supera la Tirada de Descubrir, entonces el suplantador pasa al estado Suplantación-2, sustituyendo el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por el de Suplantación-2 (IMP-2).

SUPLANTACIÓN-2

- En estado Suplantación-2, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2).
- Para Descubrir al suplantador (IMP-2) se debe superar una Tirada de Descubrir.
- Si se supera, entonces debe reemplazarse el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la Miniatura.

CANCELACIÓN

- El estado Suplantado se cancela y, debe sustituirse el Marcador por la Miniatura, siempre que:
  - El Marcador de Suplantado **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
  - El Marcador de Suplantado declare una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  - El Marcador de Suplantado entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
  - El Marcador de Suplantado (IMP-2) sea **Descubierto**.
  - La Tropa que posee Suplantación sea o se convierta en impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
  - Al cancelar el estado Suplantado debe **sustituirse el Marcador de** Suplantado por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
  - Al sustituir el Marcador por la Miniatura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

DISPARO ASISTIDO

ORDEN COMPLETA

Supportware, Sin Tirada.

REQUISITOS

- El objetivo ha de ser un REM de la misma Lista de Ejército que, obligatoriamente, debe encontrarse dentro de la Zona de Hackeo del Hacker.

EFECTOS

- Disparo Asistido permite que el REM disponga de las Habilidad Especial Puntería (ver pág. 107).
- Al activar este Programa, sin necesidad de realizar Tirada, el jugador situará un Token de Supportware Disparo Asistido (SUP: Assisted Fire) junto al Hacker y el REM.
- Una vez activado, este Programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

FAIRY DUST

ORDEN COMPLETA

Supportware, Sin Tirada.

REQUISITOS

- Sólo las Tropas tipo IP, REM o TAG de la misma Lista de Ejército que el Hacker pueden ser objetivo de este Programa.

EFECTOS

- Fairy Dust permite al jugador escoger un único Tipo de Tropa (IP, TAG o REM) que se beneficiará de **Firewall (-3)**. Todas las Tropas de la Lista de Ejército del Hacker que pertenezcan al Tipo de Tropa escogido aplicarán los MOD correspondientes cada vez que sufran un Ataque de Comunicaciones.
- Al activar este Programa, sin necesidad de realizar Tirada, el jugador situará un Token de Supportware Fairy Dust (SUP: FAIRYDUST) junto al Hacker.
- Este Programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

EJEMPLO DE USO DE SUPPORTWARE Y CANCELACIÓN

Un Jugador que dispone de dos Tropas con Dispositivo de Hacker EVO sobre la mesa, en su Turno Activo, declara con uno de ellos Fairy Dust y selecciona que se beneficien de este Supportware todas las Tropas tipo REM.

Con la última Orden, por motivos tácticos, decide con su otra Tropa con Dispositivo Hacker EVO declarar Reacción mejorada sobre un REM que se encuentra en vanguardia.

En este momento, al asignar a un REM, que se beneficiaba de Fairy Dust, un nuevo programa Supportware se desactiva automáticamente el Programa Fairy Dust debiendo retirar el Token correspondiente de la mesa.

RECUERDA

El Supportware se cancela automáticamente si la Tropa o tipo de Tropa que se beneficia de dicho Supportware es objetivo de un nuevo Programa Supportware o el Hacker que lo ha activado cae en estado Aislado o Nulo.

OBLIVION

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- En Turno Activo, la Ráfaga 2 de este Programa permite realizar dos Tiradas de VOL a repartir entre uno o varios objetivos.
- Cada éxito, al aplicar Munición AP, supone que el objetivo debe realizar una Tirada de Salvación contra Daño 16 reduciendo a la mitad su Atributo PB.
- En caso de que el objetivo falle una o más Tiradas de Salvación, pasará a estado Aislado situando a su lado un Token de Estado Aislado (ISOLATED).
- Un Crítico con Oblivion obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional, reduciendo a la mitad su Atributo PB.
- El alcance de este programa es el de Zona de Hackeo.

ESTADO AISLADO

AISLADO

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

- Una Tropa en estado Aislado no puede recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes.
- Si al comienzo de los siguientes Turnos Activos, la Tropa continúa en estado Aislado, al hacer el recuento de Órdenes, se considerará como Irregular, no aportando su Orden a la Reserva de Órdenes.
- El estado Aislado anula el uso de Programas de Hacker, las Habilidades y piezas de Equipo con las Etiquetas Equipo de Comunicaciones o Ataque de Comunicaciones (Dispositivos de Hacker, Repetidor, ...) de la Tropa afectada, que dejarán de funcionar hasta que dicho estado sea cancelado.
- Además, si la Tropa en estado Aislado es el Teniente, entonces, al comienzo de su siguiente Turno Activo su ejército pasará a situación de Pérdida de Teniente, a menos que dicho estado se cancele previamente.
- Una Tropa en este estado deberá aplicar un **MOD de -9 al Atributo VOL** en sus Tiradas de **Reset**.
- Una Tropa en estado Aislado deja de formar parte de cualquier tipo de Infinity Fireteam al que pudiera pertenecer.
- Si la Tropa en estado Aislado es el Líder de Equipo, entonces, además, se produce una rotura del Fireteam.
- Las Tropas en este estado no pueden formar parte de Órdenes Coordinadas.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático (a excepción de los previamente mencionados Equipos de Comunicaciones), que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado Aislado se cancela automáticamente si una Tropa con la Habilidad Especial Ingeniero (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) en contacto de Silueta con la Tropa afectada por este estado consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de VOL (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).
- Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Reset, aplicando un MOD de -9 a VOL.
- En caso de que el ejército se encuentre ya en situación de Pérdida de Teniente a causa de que su Teniente se halle en estado Aislado, la cancelación de dicho estado Aislado no significa que se revoque la situación de Pérdida de Teniente, que se cancelará tal y como se describe en su explicación.

REACCIÓN MEJORADA

ORDEN COMPLETA

Supportware, Sin Tirada.

REQUISITOS

- El objetivo ha de ser un REM de la misma Lista de Ejército que, obligatoriamente, debe encontrarse dentro de la Zona de Hackeo del Hacker.

EFECTOS

- Reacción Mejorada permite que el REM disponga de R2 en ORA.
- Al activar este Programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Token de Supportware Reacción Mejorada (Sup: Enhanced Reaction) junto al Hacker y el REM.
- Una vez activado, este Programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

RUIDO BLANCO

HABILIDAD CORTA

Retroalimentación

REQUISITOS

- Para poder declarar el uso de este Programa el Hacker debe ser la Tropa Activa.

EFECTOS

- El Programa Ruido Blanco genera una zona del tamaño de una Plantilla Circular sin límite de altura.
- Superando una Tirada Normal, el Hacker podrá situar una **Plantilla Circular de Zona de Ruido Blanco** en el interior de su Zona de Hackeo al final de la Orden.
- La Plantilla Circular deberá encontrarse completamente dentro de la Zona de Hackeo.
- El efecto de este Programa se mantendrá hasta la Fase de Estados, momento en el que se retira de la mesa de juego la Plantilla Circular.
- El alcance de este Programa es el de Zona de Hackeo.

IMPORTANTE

Las Tropas equipadas con Visor Multiespectral no pueden trazar LDT a través de una Zona de Ruido Blanco (ver pág. 134).

SALTO CONTROLADO

HABILIDAD CORTA/ORA

Supportware, Sin Tirada.

EFECTOS

- Al declarar el uso de este programa, sin necesidad de realizar Tirada, éste **se activa inmediatamente** y el jugador situará un Token de Supportware: Salto Controlado (Sup: Controlled Jump) junto al Hacker.
- Mientras Salto Controlado esté activo, impone un MOD de +3 a todas las Tropas Aliadas y un MOD de -3 a todas las Tropas Enemigas, al declarar la Habilidad Salto de Combate.
- Este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

IMPORTANTE

No es necesario que el objetivo disponga de la Característica Hackeable para ser afectado por este Programa de Hacker.

SPOTLIGHT

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

EFECTOS

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

IMPORTANTE

No es necesario que el objetivo disponga de la Característica Hackeable para ser objetivo de este Programa de Hacker.

RECUERDA

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

ESTADO MARCADO

MARCADO

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

TRINITY

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones

REQUISITOS

- El objetivo ha de ser un Hacker enemigo.

EFECTOS

- En Turno Activo, la Ráfaga 3 de este Programa permite realizar tres Tiradas de VOL a repartir entre uno o varios objetivos.
- Impone un MOD de +3 al Ataque.
- Cada éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de Salvación contra Daño 14.
- El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de Heridas/ Estructura por cada Tirada de Salvación fallida.
- Un Crítico con Trinity obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
- El alcance de este Programa es el de Zona de Hackeo.

ZERO PAIN

HABILIDAD CORTA/ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

- Para poder emplear este Programa se debe cumplir una de las siguientes condiciones:
  - La Tropa es la Tropa Activa.
  - En Turno Reactivo dispone de una ORA válida, o es objetivo de un Ataque de Comunicaciones

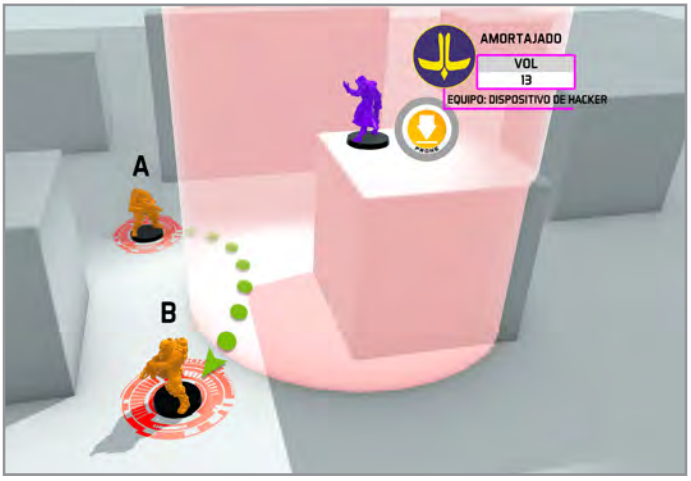
EFECTOS

- **Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo**, la Ráfaga 2 de este Programa permite realizar dos Tiradas de VOL en la Tirada Enfrentada para evitar todos los Ataques de Comunicaciones.
- Impone un MOD de -3 al Ataque del enemigo.
- Ganar la Tirada Enfrentada supone que el Hacker anula el Ataque de Comunicaciones declarado contra él y evita el Daño y los Efectos Especiales de dicho Ataque.

EJEMPLO COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

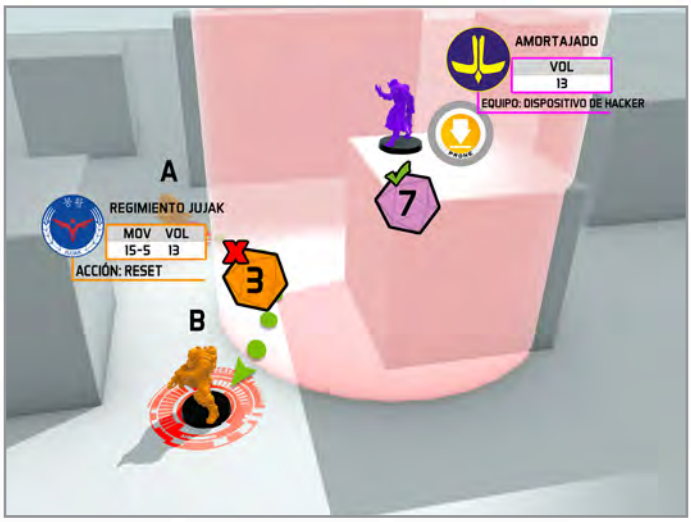
Paso 1:

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



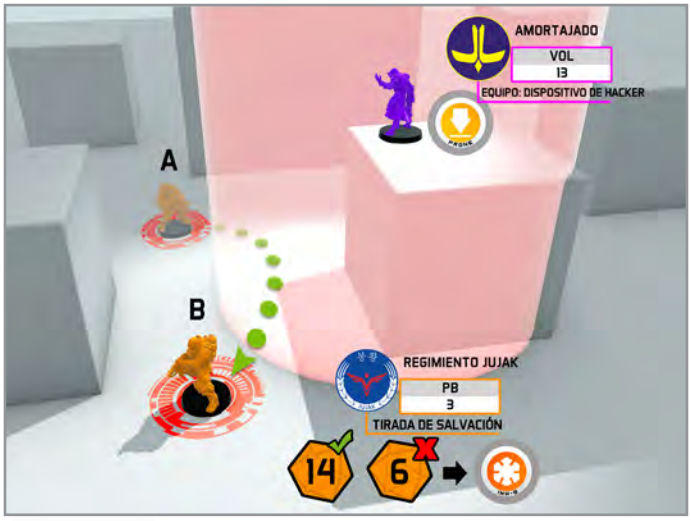
Paso 2:

Se comprueba que, efectivamente, durante su Movimiento, el Jujak entró en la ZC del Hacker y se realizan las Tiradas Enfrentadas.
Tirada Enfrentada:
Jugador Activo, Reset (Tirada de VOL, en este caso no hay MOD que aplicar): 1 d20 con Valor de Éxito (VE) = 13.
Jugador Reactivo, Carbonita (Tirada de VOL, en este caso no hay MOD que aplicar): 1 d 20 con VE = 13.
Ambos tienen éxito, pero el 7 anula el 3.



Paso 3:

Por tanto, tras el ganar la Tirada enfrentada el Amortajado Hacker, el Jujak debe realizar 2 Tiradas de Salvación debido a la Munición DA contra un Daño 13.
Daño del Ataque = 10 (13 – 3 por su PB).
En consecuencia, debido al 6, el Jujak sitúa un Token de estado Inmovilizado-B (IMM-B) a su lado.



MUNICIÓN Y ARMAMENTO

MUNICIÓN Y ARMAMENTO EN INFINITY N4

EN EL OFICIO DE LA GUERRA, LAS ARMAS SON LAS HERRAMIENTAS DEL SOLDADO. EN INFINITY N4 HAY UNA AMPLIA VARIEDAD DE ARMAS, ALGUNAS MUY MODERNAS E HÍPER-SOFISTICADAS, Y OTRAS MUCHO MÁS BÁSICAS Y RUDIMENTARIAS, PERO EN LAS MANOS ADECUADAS CUALQUIERA DE ELLAS PUEDE SER ABSOLUTAMENTE LETAL.

MUNICIÓN

En Infinity N4 las armas disponen de diversos Tipos de Munición, cada uno de ellos con efectos diferentes y características propias. Los Tipos de Munición disponibles en Infinity N4 son los siguientes:

- Normal (N)
- Aturdidora
- Doble Acción (DA - Double Action)
- Eclipse
- Electromagnética (E/M)
- Explosiva (EXP - Explosive)
- Humo
- Paralizante (PARA – Paralysis)
- Perforante (AP - Armour Piercing)
- Shock
- T2

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

En términos de juego, cada Tipo de Munición tiene un efecto concreto sobre las distintas protecciones de las Unidades y estructuras en Infinity N4. Por tanto, tal y como indica la Tabla de Armas, según el arma que se utilice variará el Atributo necesario en la Tirada de Salvación (BLI, PB, FIS) para saber si se evita o no el daño de cada uno de los impactos recibidos.

RECUERDA

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

Redondeos:

Siempre que haya que dividir un número en Infinity (un resultado de una Tirada, un Atributo, un MOD... etc.), se redondea hacia arriba.

Por ejemplo, la mitad de 5 (5 / 2 = 2,5) sería 3.

MUNICIÓN NORMAL (N)

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

MUNICIÓN NORMAL (N)

TIRADA

- La Munición Normal (N) obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación por cada impacto recibido.

EFECTOS

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

MUNICIÓN ATURDIDORA

Es un tipo de Munición diseñada para incapacitar a su objetivo, pero sin llegar a matarlo.

MUNICIÓN ATURDIDORA

No letal

TIRADA

- La Munición Aturdidora obliga a su objetivo a realizar **dos** Tiradas de Salvación por cada impacto recibido.

EFECTOS

- En caso de fallar la Tirada de Salvación, el objetivo pasa a estado Aturdido.
- Además, el objetivo fallará automáticamente la Tirada de Agallas que le correspondería realizar tras la Tirada de Salvación, excepto que posea la Habilidad Especial Coraje, o equivalente.
- Un Crítico con Munición Aturdidora obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.

ESTADO ATURDIDO

ATURDIDO

ACTIVACIÓN

- La Tropa sufre un Ataque exitoso con una Munición o Programa de Hacker que provoca este estado (Munición Aturdidora, por ejemplo).
- La Tropa sufre el efecto exitoso de un elemento de escenografía o de una condición o Regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFECTOS

- Una Tropa en estado Aturdido no puede declarar Ataques.
- Además, una Tropa en estado Aturdido debe aplicar un MOD de -3 a cualquier Tirada que realice, excepto las Tiradas de Salvación.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- Para cancelar este estado, las Tropas con Atributo **Heridas** precisan de un **Médico**, mientras que aquellas Tropas que poseen el Atributo **Estructura (EST)** precisan de un **Ingeniero**.
- Una Tropa con la Habilidad Especial **Médico/ Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Aturdido, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).
- El estado Aturdido se cancela automáticamente al inicio de la Fase de Estados del Turno de Jugador en el que se ha establecido.

MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA – DOUBLE ACTION)

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

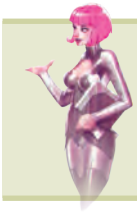
MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA)

TIRADA

- La Munición de Doble Acción (DA) obliga a su objetivo a realizar dos Tiradas de Salvación por cada impacto recibido.

EFECTOS

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



Sibylla Explica

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

MUNICIÓN ECLIPSE

La Munición Eclipse es una variante avanzada de la Munición Humo que contrarresta el efecto de los Visores Multiespectrales.

MUNICIÓN ECLIPSE

No letal, Reflectante, Sin Objetivo.

EFECTOS

- La Munición Eclipse funciona exactamente igual que la Munición Humo, con la particularidad de que la Zona de Visibilidad Nula que genera también afecta a los Visores Multiespectrales, impidiéndoles trazar LDT a su través, sin importar su Nivel.
- Realizar un Ataque con un arma con la Munición Eclipse, permitirá enfrentar su Tirada contra aquellos **Ataques que requieran Tirada y cuya LDT** pase a través de la Zona de Visibilidad Nula y Reflectante que genera la Plantilla Circular.

RECUERDA

El Área de Efecto de una Plantilla puede afectar a Tropas Aliadas siempre que la Plantilla carezca del Atributo Daño y no provoque ningún Estado.
Los Visores Multiespectrales se ven afectados por la Propiedad Reflectante, por tanto, las Tropas equipadas con esta pieza de Equipo también realizan Tiradas Enfrentadas contra armas con la Munición Eclipse.

MUNICIÓN ELECTROMAGNÉTICA (E/M)

Es un tipo de munición pensada para estropear los sistemas electrónicos mediante la emisión de un potente pulso electromagnético.

MUNICIÓN ELECTROMAGNÉTICA (E/M)

No Letal

TIRADA

- La Munición Electromagnética (E/M) obliga a su objetivo a realizar **dos** Tiradas de Salvación por cada impacto recibido, reduciendo a la mitad el valor de PB (2 x PB/2).

EFECTOS

- La Munición Electromagnética (E/M) reduce el valor de PB a la mitad, redondeando siempre hacia arriba. Por tanto, cuando el PB es superior a 0, el valor mínimo a considerar será 1.
- Si se falla la Tirada de Salvación, el objetivo pasará a estado Aislado, situando un Token de Aislado (ISOLATED) a su lado, **no pudiendo recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes.**
- Si al inicio de los siguientes Turnos Activos, la Tropa continúa en estado Aislado, al hacer el recuento de Órdenes, se considerará como Irregular, no aportando su Orden a la Reserva de Órdenes.
- En caso de que el objetivo falle la Tirada Salvación y sea una Infantería Pesada (IP), un TAG, un Remoto (REM) o un Vehículo, entonces quedará en estado Inmovilizado-B además de en estado Aislado. En este caso, debe situarse también un Token de Inmovilizado-B (IMM-B) a su lado.
- Una Tropa que reciba un impacto de Munición E/M y falle la Tirada de Salvación deberá realizar la Tirada de Agallas habitual.
- Como excepción, aquellas Infanterías Pesadas, TAGs, Remotos y Vehículos que, por fallar la Tirada de Salvación, se queden en estado Inmovilizado-B, no podrán efectuar dicha Tirada de Agallas. Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Coraje, u otra equivalente, también pueden ignorar esta regla.
- Un Crítico con Munición E/M obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional, con el Atributo PB reducido a la mitad.

ESTADO AISLADO

AISLADO

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

- Una Tropa en estado Aislado no puede recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes.
- Si al comienzo de los siguientes Turnos Activos, la Tropa continúa en estado Aislado, al hacer el recuento de Órdenes, se considerará como Irregular, no aportando su Orden a la Reserva de Órdenes.
- El estado Aislado anula el uso de Programas de Hacker, las Habilidades y piezas de Equipo con las Etiquetas Equipo de Comunicaciones o Ataque de Comunicaciones (Dispositivos de Hacker, Repetidor, ...) de la Tropa afectada, que dejarán de funcionar hasta que dicho estado sea cancelado.
- Además, si la Tropa en estado Aislado es el Teniente, entonces, al comienzo de su siguiente Turno Activo su ejército pasará a situación de Pérdida de Teniente, a menos que dicho estado se cancele previamente.
- Una Tropa en este estado deberá aplicar un **MOD de -9 al Atributo VOL** en sus Tiradas de **Reset**.
- Una Tropa en estado Aislado deja de formar parte de cualquiertipo de Infinity Fireteam al que pudiera pertenecer.
- Si la Tropa en estado Aislado es el Líder de Equipo, entonces, además, se produce una rotura del Fireteam.
- Las Tropas en este estado no pueden formar parte de Órdenes Coordinadas.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático (a excepción de los previamente mencionados Equipos de Comunicaciones), que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado Aislado se cancela automáticamente si una Tropa con la Habilidad Especial Ingeniero (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) en contacto de Silueta con la Tropa afectada por este estado consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de VOL (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).
- Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Reset, aplicando un MOD de -9 a VOL.
- En caso de que el ejército se encuentre ya en situación de Pérdida de Teniente a causa de que su Teniente se halle en estado Aislado, la cancelación de dicho estado Aislado no significa que se revoque la situación de Pérdida de Teniente, que se cancelará tal y como se describe en su explicación.

MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP - EXPLOSIVE)

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

MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP)

TIRADA

- La Munición Explosiva (EXP) obliga a su objetivo a realizar tres Tiradas de Salvación por cada impacto recibido.

EFECTOS

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

Sibylla Explica

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

MUNICIÓN HUMO (SMOKE)

La Munición Humo es un tipo de munición no letal que se emplea para anular las líneas de tiro del enemigo y permitir el avance de las Tropas aliadas.

MUNICIÓN HUMO

No letal, Sin Objetivo.

EFECTOS

- La Munición Humo genera una Zona de Visibilidad Nula (ver: Terreno Especial, Condiciones de Visibilidad, pág. 134), del tamaño de una Plantilla Circular, sin límite de altura hacia arriba.
- La Plantilla de Humo se mantendrá en la mesa de juego desde que haya sido arrojada con éxito hasta el inicio de la Fase de Estados, retirándose la Plantilla.
- La Munición Humo es un tipo de munición no ofensiva, por lo que no es necesario tomar a una miniatura como objetivo y se puede arrojar a un punto aislado, solitario o vacío del campo de batalla.
- Realizar un Ataque con un arma con la Munición Humo permitirá enfrentar su Tirada contra aquellos **Ataques que requieran Tirada y LDT, cuya LDT** pase a través de la Zona de Visibilidad Nula que genera la Plantilla Circular de Humo.
- Un Crítico con Munición Humo no aplica ningún efecto especial más allá de ganar la Tirada Enfrentada, si procede.
- Cuando en una Orden u ORA, una Tropa se enfrenta con Humo a varios enemigos, cada Tirada Enfrentada que supere le permite evitar el Ataque de ese enemigo concreto, pero es necesario que la Tropa gane todas las Tiradas Enfrentadas para poder dejar sobre la mesa la Plantilla de Humo.
- Aquellas Tropas que se vean afectadas por el Área de Efecto de la Plantilla que declaren Esquivar como ORA para salir de dicha Área de Efecto realizarán una Tirada Normal y no Enfrentada con la Tropa que lanzó el Humo.

IMPORTANTE

El Área de Efecto de una Plantilla puede afectar a Tropas Aliadas siempre que la Plantilla carezca del Atributo Daño y no provoque ningún Estado.
Los Visores Multiespectrales ignoran los efectos de la Munición Humo, por tanto, las Tropas equipadas con esta pieza de Equipo no realizan Tiradas Enfrentadas contra armas con la Munición Humo.

IMPORTANTE

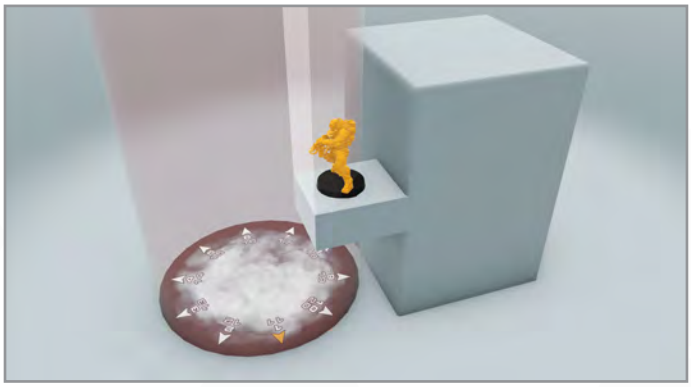
Las Armas de Plantilla y su Área de Efecto se ven afectadas por los Elementos de Escenografía.
En el caso de la Plantilla de Humo, al ser su su Área de Efecto de altura infinita, forma un cilindro que se verá afectado por Elementos de Escenografía, que cortarán vertical y horizontalmente su Área de Efecto (Ver ejemplo).

EJEMPLO HUMO Y TIRADA ENFRENTADA Y NO ENFRENTADA

El Dāturazi de la imagen declara Mover, las Tropas 1, 2 y 3 declaran la ORA Ataque CD.

Como segunda mitad de la Orden el Dāturazi lanza una Granada de Humo colocando la Plantilla sobre la mesa de juego para determinar qué Tropas se ven afectadas.
La Tropa 1 no se ve afectada porque su LDT no atraviesa la Plantilla, por tanto, relizará una Tirada no Enfrentada.
La LDT de la Tropa 2 sí atraviesa la Plantilla Circular, por tanto, realizará una Tirada Enfrentada de su CD contra las FIS del Dāturazi.
La Tropa 3, a pesar de que su LDT atraviesa la Plantilla Circular, realizará una Tirada no Enfrentada porque dispone de un Visor Multiespectral, pieza de Equipo que permite trazar LDT a través del Humo.
La Plantilla Circular de Humo sólo permanecerá sobre la mesa hasta la Fase de Estados si gana la Tirada Enfrentada contra la Tropa 2.

EJEMPLO DE HUMO Y ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA



Tal y como muestra la imagen, el Área de efecto de las Granadas de Humo se ve afectada por los Elementos de Escenografía. En este caso, la Tropa no se encuentra dentro del Humo debido al saliente que corta el Área de Efecto de la Plantilla Circular.

MUNICIÓN PARALIZANTE (PARA - PARALYSIS)

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

MUNICIÓN PARALIZANTE (PARA)

No letal

TIRADA

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

EFECTOS

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

EJEMPLO

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

ESTADO INMOVILIZADO-A

INMOVILIZADO-A

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

EJEMPLO: ATAQUE CD VS TROPA EN ESTADO INMOVILIZADO-A

Supongamos que un Zhanshi se encuentra en estado Inmovilizado-A.
Con una Orden un Betatrooper declara Mover + Ataque CD con su Spitfire contra el Zhanshi.
En este estado, el Zhanshi únicamente puede declarar como ORA Esquivar, con un MOD -6.
Por tanto, se produce una Tirada enfrentada de 4 disparos del Spitfire contra 1 Tirada de Esquivar.
En la Tirada de Esquivar el Zhanshi aplicará los siguientes MOD:

- -6 por el estado Inmovilizado-A.

Con un Atributo de FIS = 10, el Valor de Éxito (VE) será 10 – 6 = 4
En la Tirada de Ataque CD el Betatrooper aplicará los siguientes MOD:

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

Con un Atributo de CD = 13, el Valor de Éxito (VE) será 13 + 3 - 3 = 13.
Resolución:
El Zhanshi falla la Tirada de Esquivar, por lo que recibe 3 impactos de Spitfire, ya que el 14 es un fallo para el Betatrooper.

MUNICIÓN PERFORANTE (AP – ARMOUR PIERCING)

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

MUNICIÓN PERFORANTE (AP)

TIRADA

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

EFECTOS

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

MUNICIÓN SHOCK (SHOCK)

Este tipo de Munición se caracteriza por su mayor letalidad en comparación con las municiones estándar.

MUNICIÓN SHOCK

TIRADA

- La Munición Shock (SHOCK) obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación por cada impacto recibido.

EFECTOS

- En caso de fallar la Tirada de Salvación, la Munición Shock causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas/ EST.
- Un Crítico con Munición Shock obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
- La Munición Shock cancela cualquier tipo de estado INCONSCIENTE en el que se encuentre el objetivo, o en el que haya entrado en esa Orden, pasando directamente a estado Muerto.

RECUERDA

Los principales tipos de estado Inconsciente son:

- Inconsciente
- Embrión Shasvastii
- Tenaz
- Sin Incapacidad por Herida

Todos sus efectos especiales se ven anulados por la Munición Shock, pasando dichas Tropas a estado Muerto directamente.

MUNICIÓN T2 (T2)

Munición de alto valor que causa un gran daño en su objetivo.

MUNICIÓN T2 (T2)

TIRADA

- La Munición T2 (T2) obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación por cada impacto recibido.

EFECTOS

- En caso de fallar la Tirada de Salvación, la Munición T2 (T2) causa a su objetivo la pérdida de **2 puntos** del Atributo Heridas/ EST.
- Un Crítico con Munición T2 (T2) obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional. Fallar dicha Tirada de Salvación adicional sólo causa la pérdida de 1 punto del Atributo H/EST. Es importante indicar, antes de realizar ninguna Tirada de Salvación, qué dado corresponde a la Salvación del impacto y qué dado a la Salvación del efecto Crítico.

MUNICIÓN COMBINADA

En Infinity N4 algunas armas pueden combinar los efectos de más de un tipo de Munición. Tales armas indicarán los diferentes tipos de Munición que combinan unidos por un símbolo de adición (AP+DA, por ejemplo).
La Munición Combinada funciona como una única Munición que suma los efectos de las diferentes municiones que la componen.
Por tanto, cuando se obtiene un Crítico con una Munición Combinada, el objetivo debe realizar una Tirada de Salvación adicional. Dicha Tirada de Salvación adicional aplicará los efectos de los diferentes tipos de Munición que la forman, si corresponde.

EJEMPLOS DE MUNICIÓN COMBINADA

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

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

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

TIRADA DE SALVACIÓN COMBINADA

En Infinity N4 algunas armas pueden requerir una Tirada de Salvación con diferentes Atributos.
Tales armas indicarán los diferentes Atributos que combinan unidos por un símbolo de adición (BLI+PB, por ejemplo).
Por tanto, cuando se obtiene un Crítico con un arma con Tirada de Salvación Combinada, el objetivo debe realizar una Tirada de Salvación adicional usando el Atributo BLI.

EJEMPLOS DE TIRADA DE SALVACIÓN COMBINADA

Un Impacto con una Carabina de Plasma obliga a su objetivo a realizar dos Tiradas de Salvación, una con el Atributo de BLI y otra con el Atributo de PB.
Un Crítico con una Carabina de Plasma obliga a su objetivo a realizar una Tiradas de Salvación adicional con el Atributo BLI. De tal modo que la Tropa realizará dos Tiradas de Salvación con el Atributo de BLI y otra con el Atributo de PB.

ARMAMENTO

En Infinity N4 todas las armas disponen de su propio perfil de juego, y algunas de ellas incluso reglas especiales de uso. En este capítulo se detallan aquellas armas que necesitan una explicación específica. No obstante, el reglamento también incluye una Tabla de Armas (ver pág. 163) para referencia rápida y uso en juego.

RECUERDA

- Un MOD positivo (+) entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente al poseedor de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- Un MOD negativo (-) entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente a los Enemigos.
- El valor de un Atributo, Ráfaga, Daño, Munición, Número de Usos... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará y sumará su Efecto únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- El término "ReRoll" entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo, permitirá repetir **un** dado de la Tirada únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

ARMAS MIXTAS

Son aquellas que disponen de rango y MOD por distancia y también de la Propiedad CC, por tanto, tienen un Modo de uso como Arma de Melé y otro Modo de uso como Arma CD.

ARMA CC ARROJADIZA

Hay diferentes tipos de Armas Arrojadizas, pero todas ellas son Armas CC que disponen de dos modos de uso.
El Modo Arrojadizo emplea el Atributo FIS para efectuar Ataques CD, estas armas se consideran Armas CD a todos los efectos. Por su parte, el Modo CC emplea el Atributo CC para realizar Ataques CC en Combate Cuerpo a Cuerpo.

TRENCH-HAMMER (MODO CC)

Trench-Hammer	Propiedades:	Antimaterial, CC, Desechable (3), [*]
Daño: FIS	R: 1	
Munición: DA	Atributo T. Salvación: BLI	

TRENCH-HAMMER (MODO ARROJADIZO)

Trench-Hammer	Propiedades:	Antimaterial, Desechable (3), Arma Arrojadiza, [*]
Daño: 13	R: 1	
Munición: DA	Atributo T. Salvación: BLI	

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
20cm			
0			

PISTOLA

Hay diferentes tipos de Pistolas, pero todas ellas son Armas CD que disponen de dos modos de uso.
El Modo Ráfaga emplea el Atributo CD para efectuar Ataques CD. Por su parte, el Modo CC emplea el Atributo CC para realizar Ataques CC en Combate Cuerpo a Cuerpo.

PISTOLA (MODO RÁFAGA)

Pistola	Propiedades:	[*]
Daño: 11	R: 2	
Munición: N	Atributo T. Salvación: BLI	

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
20cm	40cm	60cm	
+3	0	-6	

PISTOLA (MODO CC)

Pistola	Propiedades:	CC, [*]
Daño: 11	R: 1	
Munición: N	Atributo T. Salvación: BLI	

ARMAS PERIMETRALES

En el ámbito militar los dispositivos tácticos perimetrales se corresponden a sistemas, tanto armamentísticos como de equipamiento, de defensa individual automatizada. Algunos ejemplos de Armas Perimetrales son los CrazyKoalas, MadTraps, WildParrots y cualquier arma con la Propiedad Perimetral.

ARMAS PERIMETRALES

EFECTOS

- Su colocación en la mesa de juego sigue las reglas de Situar Posicionable y su excepción con Perimetral.
- Por tanto, al declarar Situar Posicionable, el jugador colocará el arma o pieza de Equipo completamente dentro de la ZC de la Tropa, en vez de situarla en contacto con su Silueta.

ARMAS PERIMETRALES E IMPULSIÓN

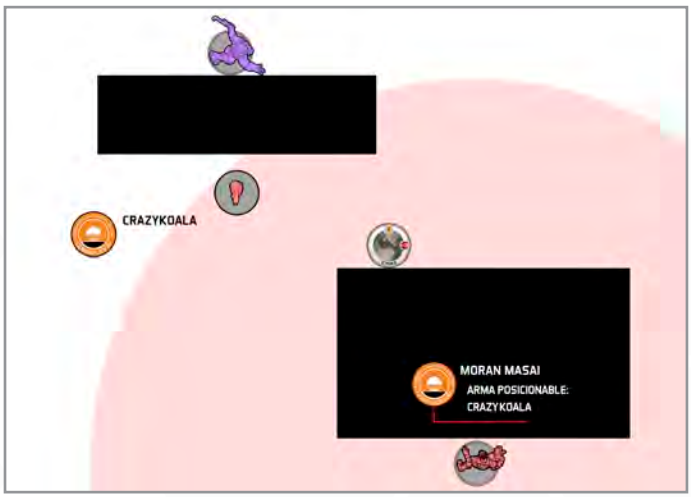
Estos dispositivos han sido diseñados específicamente para la protección del perímetro físico de su portador, así como para la detección de tentativas de intrusión y/o para la disuasión de intrusos en tareas de seguridad.
En el Glosario puedes consultar todos los términos referentes a las Propiedades de las armas que indican su funcionamiento particular.

IMPULSIÓN

EFECTOS

- Una vez colocada la Miniatura que representa el Arma Perimetral su activación sigue la Propiedad Impulsión. Por tanto, cuando una Miniatura enemiga declare o ejecute una Orden u ORA en la ZC de un arma con la Propiedad Impulsión, se moverá obligatoriamente siempre hasta alcanzar el contacto de Silueta con su objetivo, detonando en ese momento. Sólo se puede evitar este ataque superando una Tirada Normal de Esquivar. Una vez el arma ha detonado, deberá retirarse de la mesa de juego.
- Impulsión no podrá declararse si el recorrido hacia el objetivo se hallara bloqueado a causa de algún obstáculo insalvable (como una puerta cerrada, un muro de altura infinita...) o por un espacio de tamaño inferior al de la Plantilla de Silueta de dicho Elemento Perimetral.
- Las armas con Impulsión no se activan a causa de Marcadores de Camuflaje (CAMO), Suplantación (IMP-1 e IMP-2), ni por aquellos Marcadores que así lo especifiquen en su descripción.
- Esta arma no activa otras Armas ni piezas de Equipo Desplegables.

EJEMPLO PERIMETRAL, POSICIONABLE E IMPULSIÓN



Durante su Turno Activo un Cazador Moran Masai quiere amenazar a un Daturazi que se encuentra claramente fuera de su alcance y de esta forma, disuadirlo de que le ataque.
Para ello declara Situar Posicionable y coloca su CrazyKoala (Posicionable, Perimetral e Impulsión) tal y como muestra la imagen. Puede colocarlo afectando al Marcador porque hay una Miniatura Enemiga no Camuflada en su Zona de Activación.

Una vez colocado sobre la mesa de Juego, al concluir la Orden, el CrazyKoala se considera situado en la mesa de juego. A partir de ese momento, realizará la Impulsión detonando contra cualquier Miniatura enemiga que entre o ejecute una Orden u ORA en su ZC.

CARGAS-D

Las Cargas de Demolición, o Cargas-D, es el nombre genérico que reciben las cargas explosivas de detonación por control remoto. Se trata de un arma diseñada para destruir tanto estructuras u objetivos como elementos de escenografía, pero que también se puede emplear en Combate Cuerpo a Cuerpo.

CARGA-D

REQUISITOS

- Para poder hacer uso de una Carga-D como Arma Posicionable, su usuario debe encontrarse en contacto de Silueta con un Elemento o Edificio de Escenografía, o una Miniatura enemiga en estado Inmovilizado o Nulo (excepto Sepsitorizado o Poseído).
- Para poder hacer uso de una Carga-D como Arma CC, su usuario debe encontrarse en contacto de Silueta con una Tropa enemiga.

EFECTOS

- Carga-D (Arma Posicionable):
  - Requiere consumir la Habilidad Corta de la Orden Situar Posicionable.
  - No se puede emplear en ORA.
  - La Carga-D detona en la Resolución de la Orden, sin necesidad de efectuar Tirada alguna.
- Carga-D (Arma CC):
  - Como arma CC su uso sigue las reglas de Combate CC.
- La detonación de las Cargas-D no afecta a su portador.
- La Propiedad Desechable (3) está compartida entre sus dos Modalidades de uso. El portador de esta arma sólo dispone de tres usos, sin importar el Modo que emplee.

MINAS

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

MINAS

EFECTOS

- Cuando el Jugador declare la Habilidad común Situar Posicionable, en lugar de situar un Token que represente a la Mina, situará un Marcador de Camuflado (CAMO (-3)).
- El Marcador de Camuflado [CAMO (-3)] deberá sustituirse por un Token de Mina [MINE (-3)] si ésta es descubierta por el enemigo.
- El Marcador de Camuflado [CAMO(-3)] y el Token de Mina [MINE (-3)] aplican los MOD de la Habilidad Especial Mimetismo (-3).
- Una Mina tiene una LDT de 360º.
- Como Arma de Plantilla Directa, cuando cualquier tipo de Mina detona sitúa una Plantilla de Lágrima Pequeña aplicando el Daño y Munición especificada en la Tabla de Armas.
- La Plantilla de Lágrima Pequeña se situará de modo que afecte a la Miniatura o Marcador enemigo que causó su detonación.
- Una Mina no detonará si la Plantilla de Lágrima Pequeña afecta a una Tropa aliada, aunque ésta se halle incluso en estado Inconsciente.
- Una vez situada sobre la mesa de juego, una Mina detonará cuando una Miniatura o Marcador enemigo declare o ejecute una Habilidad u ORA dentro de su Zona de Activación, comprobándolo en ese momento. En este caso, si al colocar la Plantilla de Lágrima Pequeña se constata que la Miniatura o Marcador no se encuentra dentro de la Zona de Activación, la Mina no detona ni se revela.
- Una vez la Mina ha detonado, deberá retirarse de la mesa de juego.
- Una Mina es un Arma de Plantilla y también un Arma Posicionable, por tanto, para Esquivar su efecto es necesario superar una Tirada de FIS-3.
- La Zona de Activación de una Mina (sea en forma de Marcador de Camuflado [CAMO(-3)] o Token de Mina [MINE (-3)]) es el área dentro de un radio del tamaño de una Plantilla de Lágrima Pequeña situada en contacto con el borde de la peana de la Mina.
- La Zona de Activación excluye cualquier área que se encuentre en Cobertura Total desde el Punto de Origen de la Plantilla de Lágrima Pequeña (Ver gráfico).
- No se puede situar una Mina en la mesa de juego de modo que haya un Marcador de Camuflado (CAMO) dentro de su Zona de Activación. Las únicas excepciones a esta regla serían que hubiera una figura enemiga no camuflada dentro de la Zona de Activación o que se declarase un Ataque Intuitivo.
- **CIBERMINAS:**
  - Una Cibermina debe detonar cuando una figura o Marcador enemigo con la Característica Hackeable (IP, TAG, REM...) o Hacker declare o ejecute una Orden u ORA dentro de su Zona de Activación.
  - Una Cibermina es un Arma de Plantilla y también un Arma Posicionable que efectúa un Ataque de Comunicaciones, por tanto, para evitar su efecto se debe superar una Tirada de Reset -3 (VOL-3).
  - Las Tropas que reciban un impacto exitoso de una Cibermina deberán efectuar **dos** Tiradas de Salvación contra Daño 15. En caso de que el objetivo falle una o ambas Tiradas de Salvación, entonces pasará a estado Inmovilizado-B.

- **MINA PECTORAL:**
  - Esta arma tiene dos Modos de uso:
    - En Modo Arma CD, la Mina Pectoral funciona como un Arma de Plantilla Directa.
    - En Modo Arma CC, funciona como un Arma CC. En caso de ganar la Tirada Enfrentada, la Mina Pectoral afectará a todas las Tropas enemigas en contacto peana con peana con su portador. Esta arma no se podrá utilizar en CC si hay tropas aliadas en contacto peana con peana con su portador.
  - El uso de la Mina Pectoral no afecta a su portador.
  - La Propiedad Desechable (2) está compartida entre sus dos Modalidades de uso. El portador de esta arma sólo dispone de dos usos, sin importar el Modo que emplee.

RECUERDA

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

EJEMPLO MINAS

MINA

MINA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	X

Sibylla Explica

Puedes consultar todos los tipos de Minas en la Tabla de Armas de la pág. 163.

DROP BEARS

"Drop Bear" es el nombre en jerga militar que recibe la versión arrojadiza de las Minas Shock. De este modo el poseedor de esta arma puede lanzarlo para situarlo allí donde le interese, o colocarlo a su lado como si fuera una Mina normal.

DROP BEARS

EFECTOS

- Esta arma tiene dos modos de uso, como Arma Posicionable y como Arma Arrojadiza:
  - Drop Bear (Arma Posicionable):
    - Funciona exactamente igual que una Mina con la salvedad que no se coloca un Marcador de Camuflado al posicionarla, sino un Token de Mina [Mine (-3)].
  - Drop Bear (Arma Arrojadiza):
    - El Drop Bear no necesita designar una figura como objetivo, situando un Token de Mina [MINE (-3)] en el punto de impacto declarado, en la Conclusión de la Orden, si se supera la Tirada correspondiente. A partir de ese momento, el Drop Bear aplicará las reglas de las Minas.
    - Un Drop Bear nunca detona cuando es lanzado como Arma Arrojadiza.
    - No se puede situar un Drop Bear en la mesa de juego de modo que haya un Marcador de Camuflado (CAMO) dentro de su Zona de Activación. La única excepción a esta regla sería que hubiera una figura enemiga no camuflada dentro de la Zona de Activación.
  - La Propiedad Desechable (3) está compartida entre sus dos Modalidades de uso. El portador de esta arma sólo dispone de tres usos, sin importar el Modo que emplee.

DROPBEARS (ARMA POSICIONABLE)

Dropbears	Propiedades:	Ataque Intuitivo, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable, [*]
Daño: 13	R: 1	
Munición: SHOCK	Atributo T. Salvación: BLI	

DROP BEARS			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	X

DROPBEARS (ARMA ARROJADIZA)

Dropbears	Propiedades:	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Desechable (3), Sin Objetivo, [*]
Daño:	R: 1	
Munición:	Atributo T. Salvación:	

DISTANCIA		
20cm	40cm	
+3	-3	

DISPERSADOR DE MINAS

Arma CD Desechable de dos usos que puede disparar Minas Shock, y que permite realizar Ataque Especulativo.
En términos de juego funciona igual que un Drop Bears (Arma Arrojadiza) pero empleando el Atributo CD en lugar de Fis para posicionar el Token de Mina.

PITCHER

Arma CD de apoyo que dispara Repetidores de Posición, una pieza de Equipo de ampliación del rango de hackeo.

PITCHER

Ataque CD, Sin Objetivo.

EFECTOS

- Si se supera la correspondiente Tirada de CD el jugador situará un Token de Repetidor de Posición (REPEATER) en el punto de impacto declarado.

PITCHER

Pitcher	Propiedades:	Desechable (2), Indiscriminado, No-Letal, Disparo Especulativo, Sin Objetivo, [***]
Daño:	R: 1	
Munición: N	Atributo T. Salvación: --	

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
20cm	40cm	60cm	120cm
0	+3	-3	-6

SEPSITOR

Arma CD de Plantilla Directa de Tecnología Vudú que induce el estado Sepsitorizado en aquellas Tropas que posean Petaca. Hay diferentes versiones de esta arma dependiendo de su potencia.

SEPSITOR

Ataque CD

REQUISITOS

- La Tropa objetivo del Ataque debe poseer Petaca o similar que indique que tiene el mismo funcionamiento.

EFECTOS

- Su funcionamiento es el de un Arma de Plantilla Directa, aplicando todas las reglas de este tipo de arma pero con las siguientes peculiaridades:
  - Por cada impacto exitoso de Sepsitor, el objetivo debe realizar una Tirada de Salvación aplicando un valor de Daño igual a la VOL del atacante.
  - Un Crítico con Sepsitor obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
  - Si el objetivo falla la Tirada de Salvación, entonces pasa automáticamente a estado Sepsitorizado.

ESTADO SEPSITORIZADO

SEPSITORIZADO

Nulo

ACTIVACIÓN

- La Tropa, que dispone de Petaca, ha fallado una Tirada de Salvación frente a un Ataque realizado con Sepsitor.

EFECTOS

- Una Tropa en este estado **no puede ser activada ni recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes** del jugador que la ha alineado, además pasa a considerarse como **enemiga** para el jugador que la alineado y **aliada** para el jugador que la ha Sepsitorizado.
- Durante los Turnos Activos siguientes a aquel en el que ha caído en este estado, la Tropa en estado Sepsitorizado **no aporta su Orden a la Reserva de Órdenes** de ninguno de los Jugadores.
- Una Tropa en estado Sepsitorizado puede ser activada y recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes del jugador que le ha provocado dicho estado. Pero únicamente del Grupo de Combate de la Tropa que le ha inducido este estado (no cuenta para el límite máximo de Tropas en un Grupo de Combate).
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Una Tropa en estado Sepsitorizado **no puede ser contabilizada por ninguno de los dos jugadores en el recuento de Puntos de Victoria** durante y al final de la partida.

HABILIDADES Y EQUIPO

HABILIDADES Y EQUIPO EN INFINITY N4

EN INFINITY N4 HAY UNA SERIE DE HABILIDADES Y PIEZAS DE EQUIPO QUE PERMITEN A LA TROPA ACTUAR DURANTE EL JUEGO. EN ESTE APARTADO TAMBIÉN SE EXPLICARÁ EL FUNCIONAMIENTO GENERAL DE LA ANOTACIÓN EN EL PERFIL DE UNIDAD PARA TENER UNA COMPRESIÓN SIMPLE Y RÁPIDA DE LA INFORMACIÓN QUE APORTAN LAS HABILIDADES Y PIEZAS DE EQUIPO DE UNA TROPA.

MODIFICADORES (MOD)

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

RECUERDA

- Un MOD positivo (+) entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente al poseedor de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- Un MOD negativo (-) entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente a los Enemigos.
- El valor de un Atributo, Ráfaga, Daño, Munición, Número de Usos... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará y sumará su Efecto únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- El término "ReRoll" entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo, permitirá repetir **un** dado de la Tirada únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

IMPORTANTE

Los MOD que modifiquen el valor de Ráfaga (R) sólo se aplicarán en Turno Activo. Además, si la Tropa dispone de más de un MOD de este tipo, sólo podrá aplicar uno de ellos.

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

Ataque CD (+1R) indica que cuando su poseedor declare un Ataque CD en su Turno Activo deberá aplicar un MOD de +1 a la Ráfaga de su Arma CD. Sin embargo, en Turno Reactivo no podrá aplicar ese MOD si declara Ataque CD como ORA.

Ataque CD (Shock) señala que, al declarar un Ataque CD, su poseedor puede emplear Munición Shock, que se combinará con cualquier otra Munición que disponga su arma

Mimetismo (-3) señala que una Tropa que declare un Ataque CD o Descubrir contra su usuario deberá aplicar un MOD adicional de -3 a su tirada.

Salto de Combate (FIS=10) indica que, al efectuar la Tirada de FIS que requiere esta Habilidad, se deberá aplicar un valor de FIS 10 sin importar el valor de FIS que señale el Perfil de Unidad del poseedor de esta Habilidad Especial.

ECM (Hacker -3) señala que una Tropa que declare un Ataque de Comunicaciones con un Programa de Hacker contra su usuario deberá aplicar un MOD adicional de -3 a su tirada.

Inmunidad (POS) indica que su poseedor nunca podrá verse afectado por el estado Poseído.

NIVELES, ETIQUETAS Y PROPIEDADES

En el caso de **diferentes Niveles**, si sólo se indica uno de ellos significa que el jugador únicamente puede utilizar dicho Nivel.
La aparición de la palabra "Total" indicará que de entre todos los niveles, el jugador podrá elegir qué Nivel utilizará en cada Orden u ORA que declare.
Los Efectos y Propiedades de las diferentes Habilidades y piezas de Equipo de los que disponga una Tropa son combinables entre sí, respetando en todo caso la Etiqueta Retroalimentación.

IMPORTANTE

Retroalimentación. El uso de una Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hacker... con la Etiqueta Retroalimentación es incompatible con el de cualquier otra Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hacker ... que disponga de esta misma Etiqueta o Propiedad. Ver Etiquetas y Propiedades pág 151.

Un buen jugador indica a su adversario cuando no hace uso de una de las Habilidades Especiales con la Etiqueta Opcional. Para agilizar la partida, ambos jugadores pueden considerar que estas Habilidades Especiales Opcionales se aplican siempre que no se indique lo contrario.
Consejo de Sibylla

HABILIDADES COMUNES Y ESPECIALES EN INFINITY N4

Las diferentes acciones que una Tropa puede ejecutar en Infinity se denominan Habilidades. Hay dos tipos de Habilidades: las Comunes, que pueden declarar todas las Tropas, y las Especiales, que sólo están al alcance de aquellas que poseen esa entrada específica en su Perfil de Unidad.
Las Habilidades, tanto Comunes como Especiales, tendrán etiquetas que señalan características definitorias como referencia rápida. Puedes consultar todas las Etiquetas y Propiedades en la pág. 151.
En Infinity las Habilidades Comunes y Especiales se categorizan de la siguiente manera:

HABILIDADES AUTOMÁTICAS

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

HABILIDADES DE DESPLIEGUE

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

HABILIDADES CORTAS

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

HABILIDADES CORTAS DE MOVIMIENTO

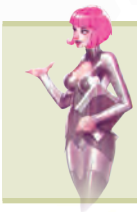
Estas Habilidades precisan del consumo de 1 Habilidad Corta de Movimiento para que su poseedor pueda utilizarlas.

HABILIDADES DE ORDEN COMPLETA

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

HABILIDADES DE ORA

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



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

HABILIDADES COMUNES EN INFINITY N4

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

¡ALARMA!

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

¡ALARMA!

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional, Sin Tirada.

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

ALERTAR

Habilidad que permite avisar a todas las demás Tropas aliadas de un peligro inminente, para que puedan reaccionar volviéndose hacia la amenaza.

ALERTAR

ORA

Sin Tirada

REQUISITOS

- Disponer de LDT con una Tropa o Marcador que pertenezca al adversario y que declara una Orden durante su Turno Activo

EFECTOS

- Permite a las demás Tropas del mismo jugador modificar su LDT, según prefiera su jugador, sin desplazarse. **Esto se considerará como si las Tropas que modifiquen su LDT hubiesen declarado una ORA**.
- Esta modificación de la LDT se realiza mediante una Tirada, Normal o Enfrentada, de Esquivar (FIS-3). Sólo se realiza la Tirada Enfrentada en el caso de que la Tropa alertada sea objetivo de la Tropa Activa.
- Las Tropas alertadas podrán realizar la Tirada de Esquivar (FIS-3) siempre que no hayan declarado previamente ninguna otra ORA.
- El Jugador Reactivo debe señalar qué Tropa modificarán su LDT tras haber hecho la declaración de su ORA Alertar.
- Todas las Tiradas de Esquivar (FIS-3) de las demás Tropas se realizan en la misma Orden en que la Tropa emplea la ORA Alertar.

EJEMPLO DE ALERTAR

Durante su Turno Reactivo, el Fusilero A obtiene LDT con una Unidad Kappa, que ha declarado Mover como primera Habilidad de la Orden, lo que le permite aproximarse hacia el Fusilero B que se encuentra de espaldas, sin LDT hacia él y fuera de su ZC.

Como la Unidad Kappa se encuentra demasiado lejos para que el Fusilero A pueda realizar un disparo efectivo, el Fusilero A decide declarar la ORA Alertar y el Jugador Reactivo señala que el Fusilero B como ORA realizará la Tirada de Esquivar (FIS-3) por estar alertado.

La Unidad Kappa declara Ataque CD contra el Fusilero B. Gracias a Alertar el Fusilero B puede enfrentar su Tirada de Esquivar (FIS-3).

Si el Fusilero ganase la Tirada Enfrentada, además de evitar el Ataque, podría girarse sobre sí mismo hacia la Unidad Kappa si lo desea. En ese caso, en la siguiente Orden que declare la Unidad Kappa, el Fusilero B ya dispondrá de LDT para reaccionar declarando, por ejemplo, un Ataque CD contra su enemigo.

ATAQUE CC

Habilidad común que permite realizar Ataques a Cuerpo a Cuerpo. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity N4 en la pág. 55.

ATAQUE CD

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity N4 en la pág. 45.

ATAQUE ESPECULATIVO

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia sin LDT. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity N4 en la pág. 51.

ATAQUE INTUITIVO

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia contra Marcadores o a través de Zonas de Visibilidad Nula. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity N4 en la pág. 52.

DESCUBRIR

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

DESCUBRIR

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO / ORA

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

DESCUBRIR

Descubrir	Propiedades: [***]
Daño:	R:
Munición:	Atributo T. Salvación:

MODIFICADORES POR DISTANCIA

20cm	80cm	120cm	240cm
+3	0	-3	-6

RECUERDA

Descubrir es una Habilidad Corta de Movimiento, por tanto, se puede combinar con cualquier otra Habilidad Corta de Movimiento o Habilidad Corta. (Ver Activación de una Tropa pág. 20)

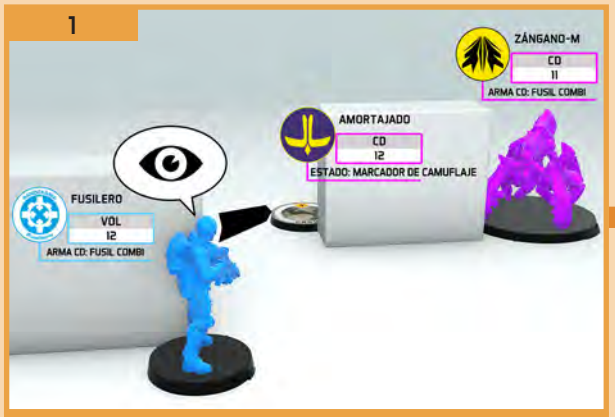
IMPORTANTE

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

- Si el objetivo en estado Camuflado se revela al declarar su ORA, ya no sería necesario realizar la Tirada de Descubrir antes del Ataque CD.
- Si el objetivo en estado Camuflado no declara ninguna ORA que lo revele, la Tropa deberá superar una Tirada de Descubrir antes de resolver el Ataque contra él.
- Del mismo modo, se puede Descubrir a una Tropa y Atacar a otra diferente si el Jugador Activo así lo prefiere.

EJEMPLO DESCUBRIR + ATAQUE CD

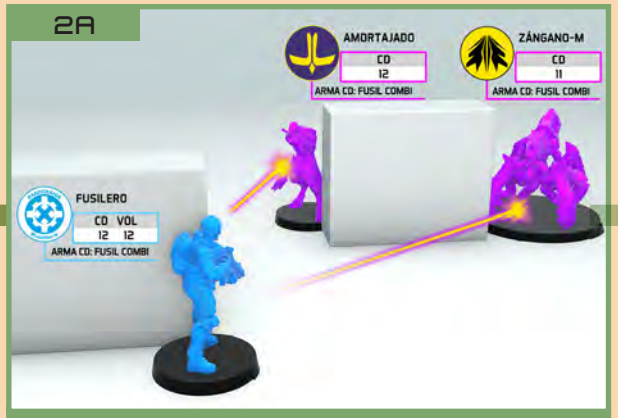
1



El Fusilero declara Descubrir como primera Habilidad de la Orden.

EL AMORTAJADO Y EL REMOTO DECLARAN ATAQUE CD

2A



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

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

2B

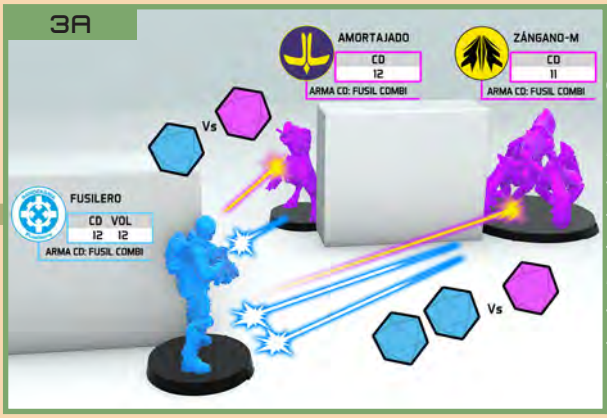
El Jugador Reactivo declara sus ORA:
El Remoto Zángano declara Ataque CD con su Fusil Combi.
El Marcador de Camuflaje (-3) no declara ORA.

3B

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

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

Tirada Descubrir: VOL 12, VE = 9 (12 - 3 + 3 - 3).



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

MOD Fusilero VS Amortajado:

+3 por Distancia. +3 por Distancia.

-3 por Cobertura. -3 por Cobertura.

-3 por Mimetismo.

MOD Fusilero VS Remoto:

+3 por Distancia. +3 por Distancia.

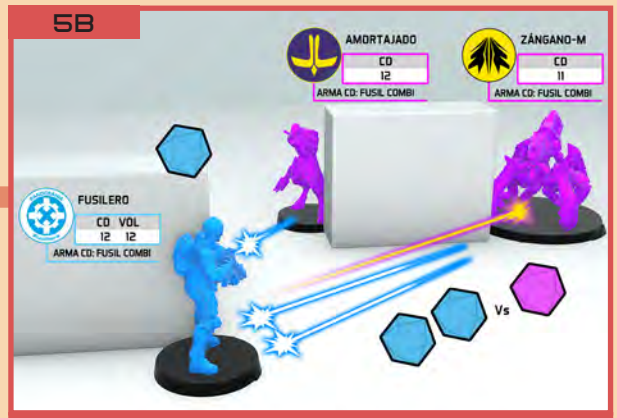
-3 por Cobertura. -3 por Cobertura.

Si la Tirada de Descubrir no tiene éxito:

El disparo asignado al Marcador de Camuflaje se pierde. El Jugador no podrá declarar Descubrir contra ese Marcador de Camuflaje hasta el siguiente Turno de Jugador.

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

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



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

ESQUIVAR

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

ESQUIVAR

HABILIDAD CORTA / ORA

Movimiento

REQUISITOS

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

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

EFECTOS

- Permite realizar una Tirada Enfrentada para evitar todos los Ataques de los enemigos, que se produzcan en una Orden u ORA, sin importar el valor de la Ráfaga (R) (por ejemplo, Esquivar todos los golpes en un Combate Cuerpo a Cuerpo o los disparos de varios oponentes debido a una Orden Coordinada o una ORA de Fireteam).
- La Tropa que declara Esquivar realizará una Tirada Enfrentada de su Atributo de FIS contra el Atributo que esté empleando su adversario para realizar su Ataque (CD, CC, FIS o VOL).
- Si la Tropa no realiza una Tirada Enfrentada (por no ser objetivo de un Ataque o no ha sido afectada por un Arma de Plantilla, por ejemplo) realizará una Tirada Normal de FIS.
- Esquivar no permite evitar los Programas de Hacker ni otros Ataques de Comunicaciones, para ello se debe declarar la Habilidad Reset (Ver Reset pág. 88).
- Una Tirada **exitosa** de Esquivar permite **mover** hasta un máximo de 5 cm. Este movimiento:
  - Se mide, declara y realiza durante el paso Efectos de la Secuencia de Gasto de una Orden. Si ambos jugadores disponen de Tropa que han Esquivado con éxito, entonces el Jugador Activo moverá sus Tropas primero y a continuación el Jugador Reactivo moverá las suyas.
  - No genera ORA ni activa Equipos o Armas Posicionables.
- Esquivar aplica las Condiciones Generales de Movimiento, así como el apartado Mover y Medir del Módulo de Movimiento.
  - El desplazamiento declarado en una Esquiva **permite entrar en estado Trabado** (Ver Estado Trabado pág. 58) **con una Tropa enemiga**, siempre y cuando el movimiento sea suficiente para entrar en contacto de Silueta.
  - Esquivar permite cancelar el estado Trabado o Inmovilizado-A (IMM-A) si se supera la tirada, sea Normal o Enfrentada, aplicando cualquier MOD de estado.

IMPORTANTE

Se deberá aplicar un MOD de -3 a la Tirada de FIS en las siguientes situaciones. Aunque las situaciones coincidan, sólo se aplicará un único MOD de -3.

- En ORA, si el atacante en Activo se encuentra dentro de la **Zona de Control,** pero fuera de **LDT**.
- Al **Esquivar** un **Arma de Plantilla** careciendo de **LDT** hacia el atacante.
- Si el Arma de Plantilla que se quiere **Esquivar** es un **Arma Posicionable.**

EJEMPLO ESQUIVAR Y TRABADO

Paso 1:

El Fusilero declara Mover como primera Habilidad Corta de la Orden.
El Zhanshi declara Esquivar como ORA para tratar de llegar al cuerpo a cuerpo y frenar así el avance del Fusilero.
El Fusilero declara Ataque CD como segunda Habilidad de la Orden.
El Valor de Éxito para el Fusilero será 15 (12 + 3).

- CD = 12.
- + 3 por Distancia.

El Valor de Éxito para el Zhanshi será 10.

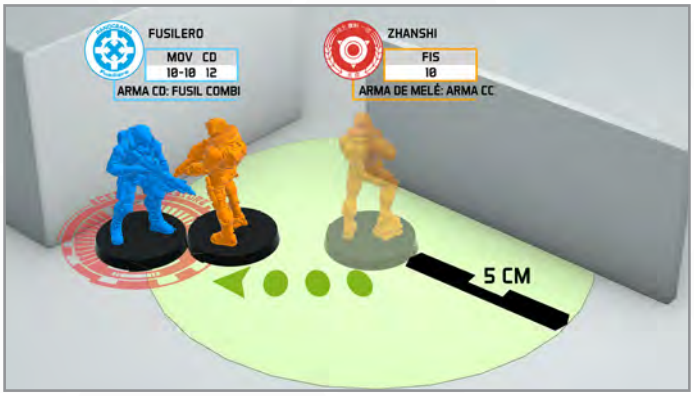
- FIS = 10

Paso 2:

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

Paso 3:

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



EJEMPLO ESQUIVAR Y ARMA POSICIONABLE

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

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

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

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

El Valor de Éxito del Zhanshi será 10

- FIS = 10

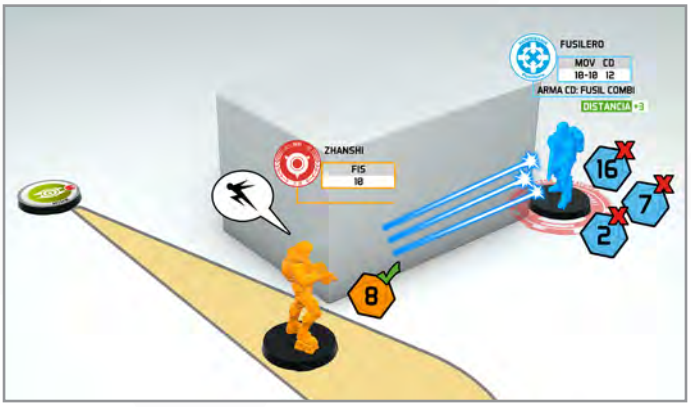
El Valor de Éxito del Fusilero será 15

- CD = 12
- +3 por Distancia

Conclusión:

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

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



FUEGO DE SUPRESIÓN

En Fuego de Supresión (FS) el soldado está más concentrado en saturar de fuego la zona de combate, disparando sin cesar, antes que en causar un daño real a las fuerzas enemigas. El objetivo del Fuego de Supresión es impedir que el enemigo pueda maniobrar o devolver los disparos libremente, desatando para ello un torrente de fuego hostil.

FUEGO DE SUPRESIÓN

ORDEN COMPLETA

Ataque

REQUISITOS

- Es necesario disponer de un arma que posea la Propiedad **Fuego de Supresión.**

EFECTOS

- Permite a la Tropa pasar a estado de **Fuego de Supresión** con el arma seleccionada.
- G: Jumper y Fuego de Supresión:
  - Si una Tropa con G:Jumper activa el estado Fuego de Supresión con un Proxy, dicho Proxy mantiene el FS aunque se active otro Proxy.

ESTADO FUEGO DE SUPRESIÓN

FUEGO DE SUPRESIÓN

ACTIVACIÓN

- Este estado se activa declarando una Orden Completa de Fuego de Supresión y situando un Token de Fuego de Supresión (SUP. FIRE) al lado de la Tropa.

EFECTOS

- Las Tropas enemigas, dentro del Rango de Fuego de Supresión (0 – 60 cm), deben aplicar un MOD de -3 a su Atributo en las Tiradas Enfrentadas contra una Tropa en Fuego de Supresión.
- En estado de Fuego de Supresión el jugador debe sustituir el perfil del Arma CD que porte la Tropa por el perfil de Arma en FS. Este perfil de Arma en FS es el que utilizará la Tropa mientras se encuentre en estado de FS.
- Fuego de Supresión es un estado que permite a una Tropa reaccionar en ORA disparando el valor de Ráfaga (R) completo: R3. La Ráfaga completa ha de dirigirse siempre a un solo objetivo, no se puede dividir entre varios objetivos (como ante una Orden Coordinada, por ejemplo).
- El perfil Arma en FS modifica los valores de Distancia y de R del arma, pero no de Daño, aplicando siempre el valor de Daño del arma original que disponía la Tropa. Del mismo modo, los valores de Tipo de Munición y las Propiedades serán los del arma original.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado Fuego de Supresión se cancela automáticamente en cualquiera de los siguientes casos:
  - La Tropa declara una Orden.
  - La Tropa declara una ORA que no sea un Ataque CD con Fuego de Supresión.
  - La Tropa usa un arma que no permite realizar Fuego de Supresión.
  - La Tropa falla la Tirada de Agallas.
  - La Tropa cambia de Estado (pasando a un estado Nulo, Aislado, Inmovilizado, ¡¡¡Retirada!!!, Trabado o cualquier otro estado que así lo especifique).

- El ejército al que pertenece la Tropa entra en situación de Pérdida de Teniente.
- La Tropa pasa a formar parte de cualquier tipo de Equipo Enlazado, Infinity Fireteam.

MODO FUEGO DE SUPRESIÓN

Modo Fuego de Supresión	Propiedades: [***]
Daño: *	R: 3
Munición: *	Atributo T. Salvación: *

MODIFICADORES POR DISTANCIA	
40cm	60cm
0	-3

(*): Aplicar los valores del arma empleada.

INACCIÓN

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

INACCIÓN

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

Sin Tirada

EFECTOS

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

MOVER

Habilidad común que permite desplazar tus Tropas por la mesa de juego. Consulta las reglas completas en el Módulo de Movimiento de Infinity N4 en la pág. 35.

MOVIMIENTO CAUTELOSO

Habilidad común que permite, siguiendo unas condiciones muy concretas, desplazar tus Tropas por la mesa de juego sin generar ORA a sus enemigos. Consulta las reglas completas en el Módulo de Movimiento de Infinity N4 en la pág. 39.

RESET

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

RESET

HABILIDAD CORTA / ORA

Sin LDT

REQUISITOS

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

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

EFECTOS

- Permite realizar una Tirada Enfrentada para evitar todos los Programas de Hacker y Ataques de Comunicaciones enemigos que se produzcan en una Orden u ORA, sin importar el valor de la Ráfaga (R).
- La Tropa que declara Reset realizará una Tirada Enfrentada de VOL.
- Si la Tropa no realiza una Tirada Enfrentada (por no ser objetivo de un Programa de Hacker u otro Ataque de Comunicaciones, por ejemplo) realizará una Tirada Normal de VOL.
- Reset no permite evitar otro tipo Ataques, para ello se debe declarar la Habilidad Esquivar (Ver Esquivar pág. 86).
- Una tirada exitosa de Reset, ya sea una Tirada Normal o Enfrentada, permite a la Tropa cancelar el estado Marcado, Aislado y el estado Inmovilizado-B, aplicando cualquier MOD especifico de dichos estados.

RECUERDA

Reset sólo permite realizar Tiradas Enfrentadas contra Ataques de Comunicaciones.

SALTAR

Habilidad común que permite desplazar tus Tropas por la mesa de juego mediante saltos. Consulta las reglas completas en el Módulo de Movimiento de Infinity N4 en la pág. 39.

SITUAR POSICIONABLE

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

SITUAR POSICIONABLE

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque

REQUISITOS

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

EFECTOS

- Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, la Tropa sitúa un único Token que represente el arma o pieza de Equipo en la mesa de juego.
- En **Turno Activo**, la Tropa podrá situar dicho Token en contacto con su Silueta o en cualquier punto de su Movimiento, de haber declarado alguno. En **Turno Reactivo**, situará el Token en contacto con su Silueta.
- La superficie sobre la que se sitúa el Token debe ser de un tamaño igual o superior al propio Token. Esta superficie no puede ser vertical.
- El jugador situará el Token que represente el arma o pieza de Equipo en la **Conclusión** de la Orden u ORA en la que declaró esta Habilidad. El enemigo sólo podrá reaccionar contra la Tropa que declara la Habilidad, pero no contra el arma o pieza de Equipo que se sitúa en la mesa durante esa Orden u ORA.
- Una vez situado el Token sobre la mesa, el arma o pieza de Equipo se considerará activado pudiendo utilizarse en las Órdenes/ORA subsiguientes.
- Un arma o pieza de Equipo que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, hasta que sea destruido o hasta que detone, en el caso de armas Posicionables.
- Al situar un arma o pieza de Equipo Posicionable deben respetarse las reglas de Despliegue y, en caso de jugar un escenario, las restricciones al Despliegue que este pueda imponer.
- No se puede situar un Arma Posicionable en la mesa de juego de modo que haya un Marcador de Camuflaje dentro de su Zona de Activación. La única excepción a esta regla sería que hubiera una Tropa enemiga no camuflada dentro de la Zona de Activación, o que se efectuara un Ataque Intuitivo.
- **Posicionable y Perimetral**:

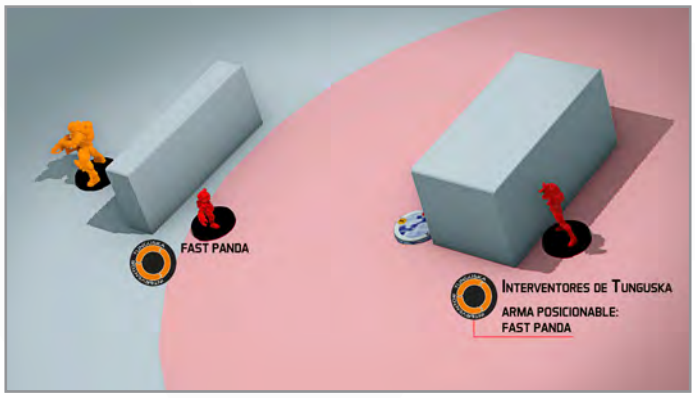
Las armas y piezas de Equipo que dispongan de las Etiquetas Posicionable y Perimetral tienen un funcionamiento particular:

- Tanto en Turno Activo como Reactivo, al declarar Situar Posicionable, el jugador colocará el arma o pieza de Equipo completamente dentro de su ZC en lugar de en contacto con su Silueta.
- Debe haber una ruta practicable entre la Tropa y la posición del Arma Perimetral. La ruta no puede estar bloqueada por un obstáculo impasable (un muro de altura infinita, una puerta cerrada, estar en una sala cerrada) o un hueco demasiado pequeño para permitir el paso de la Plantilla de Silueta del Arma Perimetral.
- El arma o pieza de Equipo se situará en la Conclusión de la Orden.
- Una vez se coloca la Miniatura o Token sobre la mesa, el arma o pieza de Equipo se convierte en un elemento estático y ya no podrá moverse ni desplazarse.

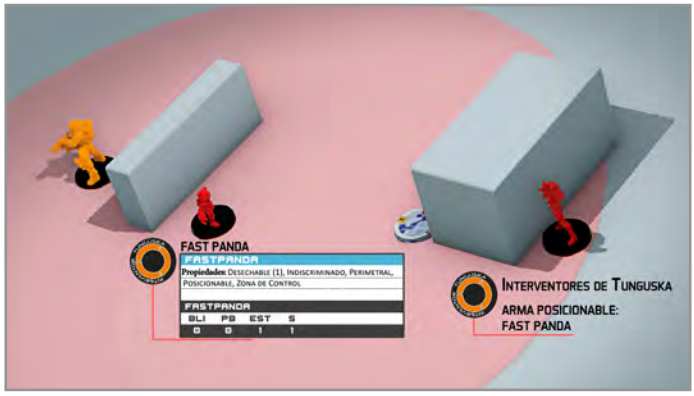
RECUERDA

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

EJEMPLO PERIMETRAL Y POSICIONABLE



Durante su Turno Activo un Interventor (Hacker Plus) quiere declarar un Ataque de Comunicaciones contra el Jujak, claramente fuera de su alcance. Para evitar el Marcador de Camuflado que se interpone con su objetivo, declara Situar Posicionable y coloca su FastPanda (Repetidor, Posicionable, Perimetral) tal y como muestra la imagen. Puede colocarlo afectando al Marcador porque el FastPanda es una pieza deEquipo con la Propiedad Indiscriminado y sólo las Armas tienen ciertas restricciones, además hay una Miniatura Enemiga no Camuflada también.



Una vez colocado sobre la mesa de Juego, al concluir la Orden, el FastPanda se considera situado en la mesa de juego y puede hacerse uso de su Repetidor para Atacar al Jujak.

TREPAR

Habilidad común que permite desplazar tus Tropas por la mesa de juego sobre superficies verticales. Consulta las reglas completas en el Módulo de Movimiento de Infinity N4 en la pág. 40.

HABILIDADES ESPECIALES EN INFINITY N4

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

LEYENDA DE LAS TABLAS DE CC

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

ARTES MARCIALES				
NIVEL	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	MOD DAÑO (FIS)	MOD RÁFAGA

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

IMPORTANTE

- Las Habilidades Especiales de CC pueden combinarse entre sí.
- Los MOD de una Habilidad Especial de CC pueden aplicarse tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo.

ARTES MARCIALES

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

ARTES MARCIALES

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional.

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

ARTES MARCIALES				
NIVEL	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	MOD DAÑO (FIS)	MOD RÁFAGA
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

EJEMPLO 1. ARTES MARCIALES N3 VS ARTES MARCIALES N1

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

Tropa Activa:

El Calibán debe aplicar los siguientes MOD:

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

Calculamos el Valor de Éxito del Calibán:

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

Tropa Reactiva:

El Hsien debe aplicar los siguientes MOD:

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

Calculamos el Valor de Éxito del Hsien:

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

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

En su Turno Activo, Cuervo Goldstein con Artes Marciales N4 declara Ataque CC contra un Médico Yīshēng y su Periférico (Servidor).
El Jugador Reactivo declara Ataque CC seleccionando al Médico. Éste obtendrá +1R al CC por encontrarse su Periférico en el combate.
Ambos Jugadores aplican los diferentes tipos de MOD:

Cuervo Goldstein:

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

Calculamos el Valor de Éxito de Cuervo Goldstein:

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

Yīshēng:

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

Calculamos el Valor de Éxito del Yīshēng:

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

Se realizará una Tirada Enfrentada de CC de 1 dado del Cuervo Goldstein contra 2 dados en ORA del Yīshēng.
Aunque parezca que Cuervo Goldstein está en desventaja, si analizamos los resultados posibles que puede tener la Tirada Enfrentada observamos lo siguiente:
A menos que el Yīshēng obtenga un Crítico, Cuervo Goldstein ganará la Tirada Enfrentada sacando un valor en el dado de 6 o más. A su vez, cualquier resultado de 14 o más que Cuervo Goldstein obtenga en su dado será un Crítico.
El Yīshēng ha visto como su CC se ve mermado de 15 a 12. A pesar de lanzar 2 dados tiene complicado ganar la Tirada Enfrentada.

ATAQUE SORPRESA

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

ATAQUE SORPRESA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

ATAQUE TRIANGULADO

La tecnología permite a ciertas Tropas poder realizar ataques precisos en las condiciones más complejas gracias a la localización y triangulación de la posición del objetivo.

ATAQUE TRIANGULADO

ORDEN COMPLETA

Ataque CD, Opcional.

REQUISITOS

- Es obligatorio disponer de LDT con el objetivo.

EFECTOS

- Permite declarar Ataque CD contra un objetivo que se encuentre en LDT aplicando un MOD de -3 a CD y sin aplicar ningún otro MOD a esta Tirada (no se aplican MOD por Distancia, Cobertura, ni por Habilidades Especiales como Mimetismo...).
- Los MOD que afecten a la Ráfaga (R) se aplican con normalidad.

IMPORTANTE

No se puede realizar un Ataque Triangulado si el objetivo se encuentra más allá del valor determinado como Distancia Máxima del arma. Por ejemplo, un objetivo a una distancia de más de 120 cm para un Fusil Combi.

BERSERK

Durante el combate la Tropa se ve presa de una furia asesina o de una determinación tan intensa que lo arroja a la lucha Cuerpo a Cuerpo despreciando cualquier precaución por su integridad física con tal de aniquilar a su adversario.

BERSERK

ORDEN COMPLETA

Ataque, Movimiento, Habilidad Especial de CC, Opcional.

REQUISITOS

- La Tropa objetivo debe encontrarse en LDT del poseedor de esta Habilidad Especial de CC.
- La Tropa objetivo debe estar a una distancia igual o inferior a la suma de los dos valores de MOV del poseedor de esta Habilidad Especial de CC.

EFECTOS

- Permite realizar la combinación Mover + Ataque CC con las siguientes particularidades:
  - **Permite sumar los dos valores de su Atributo de MOV** para ejecutar una única Habilidad Corta de Movimiento hasta entrar en contacto de Silueta con la Tropa enemiga designada como objetivo.
  - Convierte la Tirada Enfrentada de CC en una Tirada Normal.
- Si tras la declaración se constata que la distancia que separa a la Tropa y su objetivo es mayor que la suma de los dos valores de su Atributo MOV y, por tanto, no logra el contacto de Silueta, se supondrá que la Tropa ha declarado una Inacción.
- Si aparece algún MOD entre paréntesis, por ejemplo: Berserk (+3), dicho MOD se aplica al Ataque CC.
- Esta Habilidad Especial de CC se puede declarar sin que haya contacto de Silueta con el enemigo.
- Si la Tropa es o se convierte en Impetuosa (a causa de la Habilidad Frenesí o de cualquier otra regla) podrá emplear Berserk en la Fase Impetuosa.

RECUERDA

Como Orden Completa, al declarar Berserk, se deben anunciar tanto la Habilidad Corta de Movimiento Mover como el objetivo del Ataque CC antes de que el jugador enemigo declare las ORA.

Ambas Tropas realizan una Tirada Normal, en vez de la Tirada Enfrentada que sería habitual. De tal modo, quien supere la Tirada Normal, si ha declarado un Ataque, obliga al enemigo a efectuar las Tiradas de Salvación, por lo que puede ocurrir que ambos reciban Daño.

BIOINMUNIDAD

El poseedor de esta Habilidad Especial tiene la capacidad natural o artificial de resistir el daño de municiones biológicas o tóxicas.

BIOINMUNIDAD

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- El jugador puede escoger si realiza la Tirada de Salvación usando el Atributo BLI o PB independientemente de lo que indique el arma o pieza de Equipo empleada para atacarle.
- Esta Habilidad Especial no se aplicafrente a Ataques de Comunicaciones.

IMPORTANTE

Bioinmunidad y Críticos

La Tropa con esta Habilidad Especial aplicará el Crítico, realizando una Tirada de Salvación adicional usando el Atributo escogido.

EJEMPLO DE BIOINMUNIDAD

Un Tropa recibe un impacto DA+Shock y la Tirada de Salvación debe realizarse con el Atributo PB. Gracias a la Bioinmunidad la Tropa puede elegir realizar las 2 Tiradas de Salvación usando su Atributo BLI si le resultase más ventajoso.

BOTÍN

Los poseedores de esta Habilidad Especial siempre procuran obtener algún trofeo como recuerdo de las operaciones en las que han tomado parte. De tal modo, suelen disponer de alguna arma o elemento de equipo extra y poco habitual en unidades de su clase.

BOTÍN

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

- Botín permite efectuar una tirada en la Tabla de Botín, tras haber situado a la Tropa sobre la mesa en el momento de su despliegue, para determinar qué arma o pieza de Equipo extra posee.
- El elemento obtenido en la Tabla de Botín **no** sustituye al equipo ni armamento que posea la Tropa, sino que lo complementa.

TABLA DE BOTÍN			
1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lanzallamas Lig	14	Arma CC Monofilo
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil Francotirador MULTI
10	Arma CC EXP	18	+4 BLI
11	Lanza-Adhesivo	19	Mimetismo (-6)
12	+ 2 BLI	20	Ametralladora (HMG)

CADENA DE MANDO

La Tropa que posee esta Habilidad Especial es el siguiente en el escalafón al oficial al mando de la unidad de combate.

CADENA DE MANDO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Información Privada, Opcional.

REQUISITOS

- Esta Habilidad Especial sólo se activará cuando el Teniente caiga en estado Nulo o Aislado.
- Para poder activar esta Habilidad Especial su poseedor debe encontrarse en la mesa de juego, ya sea en forma de Miniatura o Marcador.

EFECTOS

- Permite a su poseedor nombrarse Teniente automáticamente, obteniendo la Habilidad Especial Teniente sin Habilidades adicionales.
- Aunque el susodicho Teniente se recupere del estado Nulo o Aislado, la Tropa con Cadena de Mando seguirá siendo considerada el nuevo Teniente del jugador.

Sibylla Explica:
La Orden Especial de Teniente pertenece a la Tropa que la generó durante la Fase Táctica. Por tanto, si una Tropa con la Habilidad Especial Cadena de Mando asume el mando, no podrá utilizar la Orden Especial de Teniente si no la generó.

CAMUFLAJE

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

CAMUFLAJE

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

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

RECUERDA

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

ESTADO CAMUFLADO

CAMUFLADO

Marcador

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

- En estado Camuflado, el jugador **no** sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflado (CAMO).
- El Marcador de Camuflado puede disponer de la Habilidad Mimetismo. De tal manera, los Marcadores de Camuflado (CAMO) indicarán el MOD que aplica Mimetismo, si lo tuvieran.
- No se puede entrar en contacto de Silueta con un Marcador de Camuflado enemigo (CAMO).
- No se pueden declarar Ataques contra un Marcador de Camuflado (CAMO), es necesario Descubrir a ese Marcador primero, salvo que una regla o Habilidad indique lo contrario.
- Para revelar a un Marcador de Camuflado (CAMO) se debe superar una Tirada de Descubrir aplicando los MOD de esta Habilidad, además del MOD que indique la Habilidad Mimetismo asociada, si es que la posee.
- Si la Tirada de Descubrir tiene éxito, se sustituye el Marcador de Camuflado (CAMO) por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
- Si una Tropa falla la Tirada de VOL al tratar de Descubrir a un Marcador de Camuflado (CAMO), **no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente Turno de Jugador**. Una Tropa revelada que haya vuelto a entrar en estado Camuflado en ese mismo Turno de Jugador no cuenta como el mismo Marcador.
- Un Marcador de Camuflado (CAMO) dispone de una LDT de 360º.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) de una Tropa en estado Camuflado posee el mismo valor de **Silueta (S)** que la Tropa a la que representa.
  No obstante, un arma o una pieza de Equipo en estado Camuflado dispone de un valor de Silueta (S) de 2.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

- Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Camuflado (CAMO) son: Descubrir, Esquivar, Reset o Alertar.
- Cuando se activa una Tropa en estado Camuflado, cada Tropa Reactiva, si lo desea, puede retrasar la declaración de su ORA hasta que el Jugador Activo haya declarado la segunda mitad de la Orden. En este caso:
  - Si la Tropa en estado Camuflado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden (por declarar Ataque CD, por alcanzar el contacto de Silueta con un enemigo, etc.) las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pueden declararla ahora.
  - En el caso de Tropa en estado Camuflado no se revele, las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pierden su derecho a declarar ORA.

CANCELACIÓN

El estado Camuflado se cancela siempre que:

- El Marcador de Camuflado (CAMO) **declare** un Ataque, Alertar, o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) declare una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) sea **Descubierto**.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) deba realizar una Tirada de Salvación.
- La Tropa que posee Camuflaje sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Al cancelar el estado Camuflado debe **sustituirse el Marcador de Camuflado** (CAMO) por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
- Al sustituir el Marcador por la Miniatura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

IMPORTANTE

La cancelación del Estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele al camuflado se realice al final de la Orden.

RECUERDA

ORA ante un Marcador:

- Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Camuflado (CAMO) son **Descubrir, Esquivar, Reset o Alertar.**
- Ante un Marcador, el enemigo puede **retrasar** la declaración de su ORA hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.
- Si decide retrasar su ORA, únicamente podrá declararla si el Marcador de Camuflado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que la segunda Habilidad Corta de la Orden no revele al Marcador, la Tropa pierde el derecho a declarar su ORA.

RECUERDA

Los Marcadores de Camuflado (CAMO) pueden ser afectados de forma indirecta con Armas de Plantilla por designar otra Tropa enemiga no Camuflada, como objetivo principal.

EJEMPLO: CAMUFLADO Y ATAQUE SORPRESA

Paso 1:
Un Calibán Camuflado declara Mover como primera Habilidad hasta una cobertura.

Paso 2:
El Fusilero decide retrasar la declaración de su ORA ante el Marcador.

Paso 3:
El Calibán declara Ataque CD como segunda Habilidad de la Orden. Indica que usará su Escopeta de Abordaje, en Modo Ráfaga, para disparar al Fusilero desde la Cobertura, que es el punto más cercano.

Paso 4:
El Fusilero declara Ataque CD con su Fusil Combi antes de que el Calibán llegue a la Cobertura.
Recuerda que la cancelación del Estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden.

Resolución:
Al declarar Ataque Sorpresa como segunda Habilidad de la Orden, se considera que el Calibán se ha revelado durante toda la Orden, lo que incluye su Movimiento hasta la cobertura.
Se mide la distancia a los puntos dónde se declararon las ORA y se calculan los MOD de la Tirada Enfrentada.

CONTRAINTELIGENCIA

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor contrarrestar parcialmente los efectos del Uso Estratégico del Token de Mando.

CONTRAINTELIGENCIA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Información Privada, Opcional.

REQUISITOS

- Los efectos de esta Habilidad Especial sólo se aplican si su poseedor ha sido desplegado en la mesa de juego sea en forma de Miniatura o Marcador.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial contrarresta los efectos del Uso Estratégico del Token de Mando por parte del adversario **reduciendo a uno el número de Órdenes** que éste puede anular.
- De manera alternativa, esta Habilidad Especial contrarresta el límite de Tokens de Mando impuesto por el Uso Estratégico del Token de Mando, **incrementándolo a dos.**

CORAJE

Esta Tropa no teme a la muerte y está completamente dispuesta a sacrificarse para cumplir su deber si fuera necesario.

CORAJE

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Coraje permite a su poseedor, si así lo desea, superar automáticamente cualquier Tirada de Agallas.
- Las Tropas que poseen la Habilidad Especial Coraje no se ven afectadas por el estado ¡¡¡Retirada!!! comportándose de manera normal hasta el final de la partida.
- Sin embargo, incluso en situación de ¡¡¡Retirada!!! Coraje no evita a su poseedor los efectos de Pérdida de Teniente.

DESPLIEGUE AVANZADO

Esta Habilidad Especial señala a las Tropas que se desplazan por delante de sus propias fuerzas actuando y tomando posiciones más allá de las líneas aliadas.

DESPLIEGUE AVANZADO

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Despliegue Superior, Opcional.

EFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial puede ser desplegado más allá del límite de su Zona de Despliegue. La cantidad de centímetros que podrá avanzar la Tropa en su despliegue se indicará entre paréntesis en el Perfil de Unidad.

RECUERDA
No se puede desplegar en contacto de Silueta con Miniaturas, Marcadores ni Tokens enemigos o Neutrales, ni tampoco con un objetivo de un escenario.

DESPLIEGUE ESTRATÉGICO

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor y a las Tropas que formen parte de su mismo Fireteam aplicar la Habilidad Especial Despliegue Avanzado.

DESPLIEGUE ESTRATÉGICO

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional

REQUISITOS

- Durante la Fase de Despliegue, el poseedor de esta Habilidad Especial debe ser la primera Miniatura del Fireteam en ser desplegada.
- El poseedor de esta Habilidad Especial debe ser desplegado como Líder de Equipo (F: TEAM LEADER).

EFECTOS

- Durante la Fase de Despliegue, el poseedor de esta Habilidad Especial primero, y los demás miembros del Fireteam después, pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial Despliegue Avanzado (+10cm).
- En aquellos escenarios o reglas de torneo que concedan la Habilidad Especial Despliegue Avanzado (+10cm) al poseedor de esta Habilidad, dicha Tropa aportará Despliegue Avanzado (+20cm).

DESPLIEGUE OCULTO

Algunas Tropas poseen una capacidad superior de mimetismo con el entorno, lo que les permite pasar totalmente desapercibidas para el enemigo.

DESPLIEGUE OCULTO

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Información Privada, Opcional.

EFECTOS

- Durante la Fase de Despliegue, permite desplegar en estado Despliegue Oculto.

ESTADO DESPLIEGUE OCULTO

DESPLIEGUE OCULTO

ACTIVACIÓN

- Automático en la Fase de Despliegue.

EFECTOS

- El estado Despliegue Oculto es un tipo de despliegue especial que, durante la Fase de Despliegue, permite no situar Miniatura ni Marcador en la mesa de juego.
- Durante la Fase de Despliegue, el jugador debe anotar la posición de la Tropa en estado Despliegue Oculto de la forma más detallada posible (señalando Cobertura, Cuerpo a Tierra, etc. si lo hubiera) para que el adversario lo pueda verificar en el momento en que se cancele este estado.
- Mientras permanezca en estado Despliegue Oculto se considerará que la Tropa no se encuentra situada en la mesa de juego. Por tanto, no afectará a las LDT de las Tropas, no se verá afectada por Armas de Plantilla...
- Mientras la Tropa con Despliegue Oculto no se sitúe en la mesa de juego **no aportará su Orden a la Reserva de Órdenes**, conservándola aparte para poder emplearla en sí misma al colocarla en la mesa de juego durante el Turno Activo.
- A pesar de que la Tropa en Despliegue Oculto no se considera situada en la mesa, para la Tirada de Infiltración (pág.99), si la Tropa dispone también de dicha Habilidad Especial, se debe realizar la tirada una vez anotada su posición. En caso de superar la Tirada, la Tropa infiltra y no pierde el Despliegue Oculto. En caso de fallarla se coloca la Miniatura dentro de la Zona de Despliegue de su jugador, obligatoriamente en uno de los bordes de la mesa.
- Al cambiar de Grupo de Combate una Tropa en Despliegue Oculto, mediante el uso de un Token de Mando, se debe informar al rival de la existencia de dicha Tropa. La Información de esta Tropa seguirá siendo Privada, hasta que se despliegue o sea revelada.
- Las Tropas en este estado pueden ser seleccionadas para ejecutar Órdenes Coordinadas. En este caso, perderán sus propias Órdenes porque solo pueden usarse al ser colocada la Tropa en la mesa de juego.
- Una vez la Tropa ha cancelado su estado Despliegue Oculto no podrá volver a recuperarlo.

CANCELACIÓN

- El estado Despliegue Oculto se cancela si la Tropa es Descubierta mediante el uso de alguna Habilidad Especial que así lo permita (como Sensor, por ejemplo).
- El estado Despliegue Oculto se cancela automáticamente en el momento en que la Tropa declare cualquier Habilidad Corta, Orden Completa u ORA. La Miniatura o Marcador se colocará en la mesa de juego, en la posición previamente anotada y encarada hacia donde el jugador prefiera.
- Si la Tropa dispone de una Habilidad que le permita desplegarse en estado Marcador (Camuflaje, por ejemplo), podrá conservar dicho estado siempre que:
  - Declare Movimiento Cauteloso o cualquier Habilidad Corta de Movimiento que no requiera realizar tirada (excepto Alertar) o Monten o Desmonten de un TAG, Moto...
  - Retrase su ORA ante un Marcador.
  - Evite que una Tropa enemiga entre en un estado Marcador.
- Si se declara una Habilidad, ORA u Orden Completa distinta de las arriba mencionadas, el estado Despliegue Oculto también se cancela automáticamente. Sin embargo, en este caso es la Miniatura la que se sitúa en la mesa, en el punto previamente anotado por su jugador y encarada hacia donde éste prefiera.
- El estado Despliegue Oculto se cancela si la Tropa pasa a ser Impetuosa (por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Al situar la Miniatura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

Sibylla explica:
Si una Tropa en Despliegue Oculto quisiera impedir que otra Tropa en LDT volviese a estado Marcador, deberá colocar su Marcador o Miniatura correspondiente sobre la Mesa en el momento que el jugador declare la intención de volver a camuflarse, suplantarse...

EXPLOTAR

Esta Habilidad Especial designa la capacidad que posee la Tropa para explotar, ya sea de manera voluntaria o no.

EXPLOTAR

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Ataque, Obligatoria.

REQUISITOS

- El poseedor de este Nivel debe encontrarse en estado Inconsciente para poder activar esta Habilidad Especial.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial obliga a la Tropa a detonar automáticamente al caer en estado Inconsciente.
- Al final de la Orden en la que la Tropa ha caído en estado Inconsciente, antes de la Tirada de Agallas, se debe situar una Plantilla Circular, que refleja el Área de Efecto de la explosión. El centro de la Plantilla Circular debe corresponderse con el centro de la peana del poseedor de esta Habilidad Especial.
- Explotar tiene Daño 13, aplicando Munición Shock.
- Tras resolver las Tiradas que fueran pertinentes, el poseedor de esta Habilidad Especial pasa a estado Muerto y debe ser retirado de la mesa de juego.
- Aquellas Tropas enemigas que se vean afectadas por la Plantilla pero que hubieran superado una Tirada de Esquivar no sufrirán los efectos de este Ataque

IMPORTANTE

Si la Tropa pasa directamente a estado Muerto, debido al uso de alguna Habilidad Especial (Tenaz, por ejemplo), por causa de una Munición (Shock, por ejemplo) o porque sufriera la pérdida de varios puntos de su Atributo Heridas /Estructura en la misma Orden, entonces esta Habilidad Especial no se activaría.
Si el usuario activa las Habilidades Tenaz o Sin Incapacidad por Heridas, entonces no explotará.

RECUERDA

Las Armas de Plantilla no pueden afectar a Miniaturas o Marcadores aliados.

FRENESÍ

La Tropa posee un ansia apenas contenida de matar. Una vez pruebe sangre, se convertirá en un torbellino de muerte.

FRENESÍ

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Fase de Estados, Obligatoria.

ACTIVACIÓN

- Automático en la Fase de Estados, si causa la pérdida de al menos 1 punto del Atributo Heridas o EST a una Tropa enemiga, o hace que ésta entre en estado Muerto.

EFECTOS

- Inicialmente la Tropa se considera No Impetuosa. Sin embargo, si causa la pérdida de al menos 1 punto del Atributo Heridas o EST a una Tropa enemiga, o hace que ésta entre en estado Muerto, entonces, en su siguiente Fase de Estados obtendrá la Habilidad Especial **Impetuoso** que conservará durante el resto de la partida.
- A partir del momento en que la Tropa con Frenesí se considera Impetuoso, pierde las ventajas que proporcionan las Habilidades Especiales que le permiten adoptar forma de Marcador (Camuflaje, Suplantación...).

G: JUMPER

Las Tropas que poseen esta Habilidad Especial disponen de varios cuerpos en la mesa de juego entre los que saltan para activarlos de uno en uno y así poder combatir con ellos.

G: JUMPER

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

- El jugador ha de alinear dos o tres Proxies para disponer de una Tropa con esta Habilidad Especial.
- Independientemente del número de Proxies que alinee la Tropa con G: Jumper todos ellos deben pertenecer al **mismo Grupo de Combate**, donde cuentan como una única Tropa.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial permite disponer de varias Miniaturas denominadas Proxies.
- Una Tropa con G: Jumper sólo proporciona 1 Orden a la Reserva de Órdenes de su ejército, independientemente de la cantidad de Proxies de la que disponga.
- Esta Habilidad Especial permite desplegar entre dos y tres Proxies en la mesa de juego, aplicando las reglas especiales de Despliegue en aquellos que las poseyeran (Infiltración, Despliegue Aerotransportado...).
- Durante la Fase de Despliegue el jugador no está obligado a situar el Token de Proxy Activo (PROXY ACTIVE).
- En Turno Activo, el jugador que posee una Tropa con G: Jumper puede activar cualquiera de sus Proxies, colocando el Token de Proxy Activo (PROXY ACTIVE) junto al Proxy que quiere activar al declarar la Orden que éste ejecutará.
- El único Proxy de un G: Jumper que puede declarar Órdenes es aquel que posee un Token de Proxy Activo.
- En Turno Reactivo, el jugador que posee una Tropa con G: Jumper puede activar un Proxy, colocando el Token de Proxy Activo (PROXY ACTIVE) junto a él, ante cualquier Orden que se declare en su LDT o ZC. Eso le permite declarar ORA de manera normal con dicho Proxy Activo.
- Ante una misma Orden declarada en LDT o ZC de varios Proxies, que pertenezcan al mismo G: Jumper, éste sólo podrá activar uno de sus Proxies.
- Los Proxies Inactivos pueden reaccionar en ORA ante cualquier Orden que se declare en su LDT o ZC declarando Esquivar o Reset, si fuera posible.
- Al final de la Orden en que un Proxy Activo ha caído en estado Nulo o Aislado el jugador podrá situar el Token de Proxy Activo al lado de cualquier Proxy Inactivo que no se encuentre en estado Nulo o Aislado.
- Un G: Jumper no podrá activar un Proxy que se encuentre en estado Nulo o Aislado hasta que dicho estado sea cancelado.
- Si todos los Proxies de un G: Jumper se encuentran en estado Nulo o Aislado, el G: Jumper se considerará una baja hasta que al menos uno de sus Proxies se recupere de dicho estado.

G: JUMPER Y PUNTOS DE VICTORIA

A efectos de recuento de Puntos de Victoria cada Proxy deberá ser tenido en cuenta según el propio valor de Coste que indica su Perfil de Unidad.

G: JUMPER Y TENIENTE

Si el G: Jumper es Teniente y todos sus Proxies caen en estado Nulo o Aislado se producirá una situación de Pérdida de Teniente. Dicha situación se cancelará de los modos habituales.

G: JUMPER, DESPLIEGUE OCULTO Y CAMUFLAJE

Situar un Token de Proxy Activo junto a un Proxy que se encuentra en estado Marcador (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) no revela a dicho Proxy, ya que es el tipo de Orden o Habilidad Corta de la Orden que se declara lo que cancela tales estados.
Lo mismo sucede con un Proxy en Despliegue Oculto, activar el Proxy no lo revela. Por tanto, el jugador no precisa situar el Token de Proxy Activo en la mesa hasta el momento en que vaya a consumir la Orden u ORA en él.

G: JUMPER Y GRUPOS DE COMBATE

Al cambiar a una Tropa con G: Jumper de Grupo de Combate se moverán todos sus Proxies, pues cuentan como una única Tropa en cada Grupo de Combate.

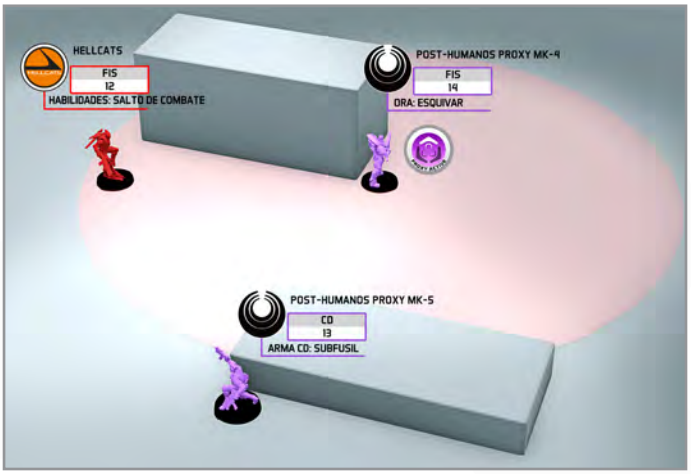
G: JUMPER Y FUEGO DE SUPRESIÓN

Si el jugador activa el estado Fuego de Supresión con un Proxy, éste se mantiene en el Proxy que lo declaró, aunque active otro Proxy.

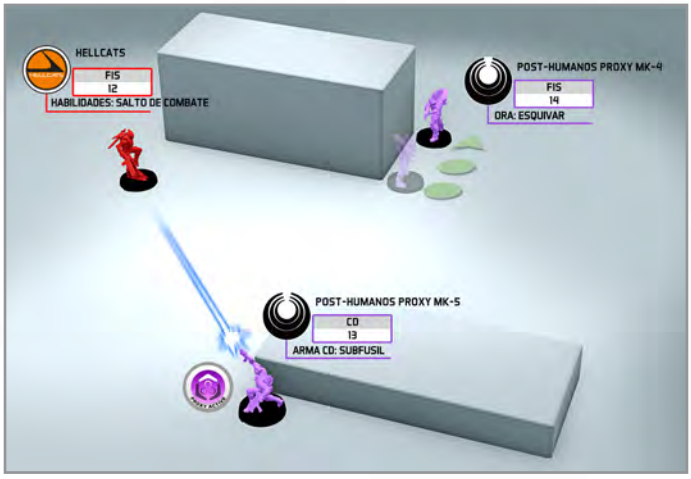
EJEMPLO DE JUEGO EN TURNO ACTIVO

Una Tropa Posthumana dispone de 3 Proxies en el campo de batalla. Un Proxy Mk.2 (infiltrado Y Camuflado) con F. de Francotirador MULTI, un Proxy Mk.4 (Infantería Pesada) con Ametralladora y un Proxy Mk.5 Observador de Artillería, situado en la Zona de Despliegue. La Tropa Posthumana decide activar su Proxy Mk.2 infiltrado, sitúa el Token de Proxy Activo junto a él y declara su Orden: Mover + Ataque CD. Los disparos exitosos de su Proxy Francotirador despejan el camino para su Proxy Mk.4 con Ametralladora. Por tanto, consume otra Orden Regular y sitúa el Token de Proxy Activo junto al Mk.4 y declara la siguiente Orden: Mover + Mover. Así termina el Turno Activo del jugador de ALEPH, con el Token de Proxy Activo junto al Proxy Mk.4 Infantería Pesada.

EJEMPLO DE JUEGO EN TURNO REACTIVO



Comienza el Turno Activo del adversario. Un Hellcat aterriza en la retaguardia del jugador de ALEPH, dentro de la LDT del Proxy Mk.5 Inactivo y dentro de la Zona de Control del Proxy Mk.4, que es el Proxy Activo. El Jugador de Aleph, que tiene derecho a ORA con ambos Proxies, decide saltar al Proxy Mk.5 (se convierte en Proxy Activo) y declara su ORA con este Proxy: Ataque CD. El Proxy Mk.4 declara una ORA de Esquivar, para poder hacer frente a la amenaza del Hellcat.



Como el Salto de Combate del Hellcat es una Orden completa no se realizan Tiradas Enfrentadas con los Proxies. Ambos Proxies superan sus Tiradas, por tanto, el Hellcat debe realizar una Tirada de Salvación y el Proxy Mk.4 puede efectuar el movimiento de Esquivar y encararse hacia donde prefiera su jugador.

GUARDIÁN

La Tropa que dispone de esta Habilidad Especial sabe combatir junto a una unidad de escolta.

GUARDIÁN	HABILIDAD AUTOMÁTICA
Opcional	
REQUISITOS	
▶ Disponer de LDT con la Tropa objetivo.	
▶ El objetivo debe estar dentro de la ZC del poseedor de esta Habilidad Especial.	
EFECTOS	
▶ Permite efectuar un Ataque CC **sin** estar o alcanzar el contacto de Silueta con el objetivo.	
▶ Tanto el usuario como su objetivo pueden aplicar Habilidades, Habilidades Especiales de CC y MOD que requieran contacto de Silueta.	

GUERRERO NATO

La Tropa que posee Guerrero Nato es un luchador excepcional, que además es capaz de anular las Habilidades Especiales de CC de sus adversarios.

GUERRERO NATO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC

EFECTOS

- En la Tirada Enfrentada de CC, Guerrero Nato anula la Habilidad Especial Artes Marciales de sus adversarios cuando declaren un Ataque CC contra su poseedor.

HACKER

El término Hacker indica que su poseedor es el especialista en infoguerra de la unidad. Puedes consultar en el Módulo de Combate en la pág. 59 todo lo relacionado con el hackeo en Infinity N4.

IMPETUOSO

Las Tropas Impetuosas ansían el combate, cuanto más cercano y sucio mejor.

IMPETUOSO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Fase Impetuosa, Obligatorio

EFECTOS

- Durante la Fase Impetuosa del Turno, el jugador **puede** activar una vez a cada Tropa Impetuosa **sin** el consumo de una Orden.
- Durante la Fase Táctica del Turno, el jugador situará un Token Impetuoso junto a cada Tropa que posea esta Habilidad Especial. Dicho Token se retira al activar la Tropa o, al final de la Fase Impetuosa si alguna Tropa no se ha activado.
- La activación Impetuosa sólo permite una serie fija de combinaciones de Habilidades:
  - Mover + Ataque (Ataque + Mover).
  - Mover + Esquivar (Esquivar + Mover).
  - Mover + Inacción (Inacción + Mover).
  - Mover + Mover.
  - Saltar.
  - Trepar.
  - Habilidades de Despliegue Aerotransportado.
- Al declarar Mover, Saltar o Trepar se moverá siempre el total del valor de MOV correspondiente y la Tropa realizará la primera de las siguientes opciones que pueda cumplir:
  - Alcanzar contacto de Silueta con una Tropa enemiga mediante ese movimiento.
  - Dirigirse hacia la Zona de Despliegue del enemigo sin retroceder desde su posición inicial de movimiento.
- La Tropa sólo podrá desplazarse menos distancia si se Traba en contacto de Silueta con un enemigo, o si entra en una zona de Terreno Especial que afecte a su Movimiento o que le obligue a declarar Saltar o Trepar.
- Una Tropa Impetuosa que no haya sido desplegada en la mesa de juego a causa de alguna Habilidad Especial de Despliegue Aerotransportado podrá emplear su activación Impetuosa para realizar el despliegue durante la Fase Impetuosa de su Turno de Jugador.
- Las Tropas Impetuosas **no** se benefician de los MOD por Cobertura Parcial.
- Un jugador en situación de ¡¡¡Retirada!!! **no** realiza la Fase Impetuosa de su Turno de Jugador.
- Una Tropa Impetuosa no puede entrar en estado de Marcador (Camuflaje, Suplantación...) o cualquier otro estado que así lo especifique.

INFILTRACIÓN

La Tropa que dispone de esta Habilidad Especial puede desplegar fuera de los límites de su Zona de Despliegue gracias a su entrenamiento en técnicas de infiltración.

INFILTRACIÓN

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Despliegue Superior, Opcional.

EFECTOS

- Durante la Fase de Despliegue, la Tropa puede ser desplegada en cualquier punto de la mitad de la mesa que corresponde a su jugador.
- Si lo desea, el jugador puede desplegar esta Tropa en la mitad de la mesa del adversario siempre que supere una tirada de **FIS -3** (Tirada de Infiltración).
- Esta habilidad no permite desplegar en el interior de la Zona de Despliegue del Enemigo.

TIRADA DE INFILTRACIÓN

- La Tirada de Infiltración es una **Tirada Normal de FIS-3**, necesaria para poder infiltrar en la mitad de la mesa del enemigo.
- La Tirada de Infiltración debe realizarse **después** de haber situado al poseedor de esta Habilidad Especial en la mesa de juego y de haber colocado cualquier Arma o pieza de Equipo Posicionable, si dispone de alguna Habilidad que así lo permita.
- **Tirada de Infiltración fallida**. En caso de fallar la Tirada de Infiltración, la Tropa será penalizada y deberá situarse dentro de la Zona de Despliegue de su jugador, obligatoriamente en uno de los bordes de la mesa que decida el propio jugador.
  Además, siempre que se falle la Tirada de Infiltración, la Tropa perderá la opción de desplegar en forma de Marcador y no podrá hacer uso de Despliegue Oculto, así como cualquier Arma y/o Equipo Posicionable que hubiera declarado que iba a desplegar junto con esa Tropa, que deberán ser retirados de la mesa de juego.

RECUERDA

No se puede infiltrar en el interior de la Zona de Despliegue del adversario, ni desplegar en contacto de Silueta con Miniaturas, Marcadores ni Tokens enemigos o Neutrales, ni tampoco con un objetivo de un escenario.

EJEMPLO DE INFILTRAR

Una Tropa que dispone de las Habilidades Especiales Infiltración (+3), Camuflaje (-3), Minador y Minas (Shock) decide desplegar en la mitad de la mesa del enemigo. Los pasos a seguir son los siguientes:

- Coloca los dos Marcadores de Camuflado (-3) en la mitad de la mesa del enemigo siguiendo las reglas de Minador.
- Comprueba que ambos marcadores se encuentran en ZC.
- Realiza la Tirada de Infiltración, que en este caso tendrá un Valor de Éxito igual a sus FIS (ya que el -3 que impone la Tirada de Infiltración se compensa con el +3 de su Habilidad).

Si se falla la Tirada de Infiltración, la Tropa se situará, en forma de Miniatura, dentro de la Zona de Despliegue de su jugador, en uno de los bordes de la mesa y perderá la Mina (Shock), retirándola de la mesa de juego.

INGENIERO

La Tropa con esta Habilidad Especial tiene los medios y conocimientos técnicos precisos para realizar reparaciones de campaña en Piezas de Equipo averiadas o dañadas.

INGENIERO

HABILIDAD CORTA

Opcional

REQUISITOS

- La Tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto de Silueta con su objetivo.

EFECTOS

- Ingeniero permite, **superando una Tirada Normal de VOL**, recuperar 1 punto de Estructura (EST).
- Esta Habilidad Especial se puede declarar tantas veces como sea necesario para recuperar todos los puntos de EST que su objetivo haya perdido.
- Si el ingeniero falla la Tirada Normal de VOL, el objetivo **pierde 1 punto de EST** en vez de recuperarlo, entrando en estado Inconsciente o Muerto si es aplicable.
- Alternativamente, al superar una única Tirada Normal de VOL, una Tropa con Ingeniero puede anular todos aquellos estados de su objetivo que sean cancelables por esta Habilidad Especial (Inconsciente, Inmovilizado A y B, Marcado...), retirando los correspondientes Tokens de Estado.
- Fallar la Tirada Normal de VOL al tratar de cancelar otro estado, que no sea Inconsciente, no tiene consecuencias negativas, y se puede volver a intentar consumiendo una nueva Orden.
- Ingeniero y Presencia Remota:
  - Independientemente del nivel de Inconsciente que sufra la Tropa, con una única Tirada de VOL, el Ingeniero recupera 1 punto de EST de la Tropa y anula el estado Inconsciente.

INMUNIDAD

La Tropa que dispone de esta Habilidad Especial posee una extraordinaria capacidad natural o artificial de resistir diferentes tipos de Daño. Inmunidad dispone de diferentes categorías.

INMUNIDAD

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

Esta Habilidad Especial se activa cuando cumple uno de los siguientes requisitos:

- La Tropa deba realizar una Tirada de Salvación.
- La Tropa se vea afectada por el estado indicado en su Inmunidad.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial dispone de diferentes categorías que indican entre paréntesis en el Perfil de Unidad a qué tipo de Munición o efecto se aplica la Inmunidad. Las más comunes son:
  - Inmunidad (Munición): Considera como munición Normal (N) la munición indicada entre paréntesis y además anula aquellas Propiedades y efectos especiales que pueda tener.
  - Inmunidad (Estado): La Tropa es inmune a cualquier Ataque de Comunicaciones o regla especial que induzca el estado de juego indicado, anulando su efecto especial, por ejemplo: Inmunidad (POS). La Tropa no entrará en dicho estado de juego.
  - Inmunidad (Total): La Tropa es inmune a cualquier Munición, anulando su efecto especial y considerándola Munición Normal. La Tropa es completamente inmune a las Propiedades que inducen Estados, que se refieren a causar Daño o que reducen los Atributos del objetivo. Por ejemplo: Estado: Muerto, Daño Continuo o BLI=0. En caso de recibir un impacto de un arma o Munición con la Propiedad No Letal el poseedor de Inmunidad (Total) no sufrirá sus efectos, por lo que no efectuará dicha Tirada Salvación, ni tampoco Tirada de Agallas.
  - Inmunidad (Crítico): La Tropa no realizará la Tirada de Salvación adicional que provocan los impactos Críticos.
- Esta Habilidad Especial no se aplica contra Ataques de Comunicaciones, con la única excepción de Inmunidad (Estado).

IMPORTANTE

Inmunidad y Críticos

Si la Tropa recibe un impacto Crítico, salvo que posea Inmunidad (Crítico), realizará la Tirada de Salvación adicional, pero ignorando los Efectos especiales de la Munición, a la que considerará Munición Normal (N).

EJEMPLOS DE INMUNIDAD

Ejemplo 1:

Un Dog-Warrior recibe un impacto de Lanzamisiles. Gracias a su Inmunidad (Total), en vez de realizar 3 Tiradas de Salvación por la Munición EXP, sólo deberá realizar una Tirada de Salvación y utilizando su Atributo BLI, por considerar que el impacto ha sido con Munición Normal.

Ejemplo 2:

Un Dog-Warrior recibe un impacto con un Arma CC Monofilo.

Gracias a su Inmunidad (Total) realizará una Tirada de Salvación ignorando las Propiedades del Arma, por lo que no reducirá su BLI a 0 ni aplicará el Estado: Muerto en caso de fallar la Tirada de Salvación.
Si el impacto fuese un Crítico, el Dog-Warrior realizaría 2 Tiradas de Salvación, ignorando las propiedades del arma y considerando su Munición como Normal.

MÉDICO

La Tropa con esta Habilidad Especial tiene los medios y conocimientos técnicos precisos para curar, en pleno campo de batalla, a sus camaradas inconscientes y así salvarles la vida.

MÉDICO

HABILIDAD CORTA

Opcional

REQUISITOS

- La Tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto de Silueta con su objetivo.
- El objetivo debe poseer el Atributo Heridas y encontrarse en estado Inconsciente.

EFECTOS

- Médico permite, superando una Tirada Normal de **VOL**, que su objetivo cancele el estado Inconsciente, recuperando 1 único punto de su Atributo Heridas, salvo que una regla o Habilidad especifique lo contrario. Si falla la Tirada de **VOL** el objetivo pasa a estado Muerto automáticamente, y se debe retirar de la mesa de juego.
- Las Tropas pueden ser recuperadas del estado Inconsciente todas las veces que sea necesario, siempre que el Médico supere la Tirada de **VOL**.
- Si algún Perfil de Unidad presenta el formato Médico (2H) permite, superando una Tirada Normal de VOL, que su objetivo cancele el estado Inconsciente, recuperando hasta 2 puntos de su Atributo Heridas. La Tropa no puede superar su valor inicial del Atributo Heridas.

METAQUÍMICA

Esta Habilidad Especial proporciona ventajas y Habilidades Especiales aleatorias que su portador ha obtenido a través de un tratamiento especial con drogas de combate e implantes biotecnológicos.

METAQUÍMICA

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

- Metaquímica permite efectuar una tirada en la Tabla de Metaquímica, tras haber situado a la Tropa sobre la mesa en el momento de su despliegue, para determinar qué MOD o Habilidad Especial extra posee.
- Lo obtenido en la Tabla de Metaquímica **no** sustituye Habilidades que posea la Tropa, sino que las complementa.

TABLA DE METAQUÍMICA			
1-3	+3 FIS	15	Sin Incapacidad Por Herida
4-5	Súper-Salto	16	+1 BLI + Bioinmunidad
6-7	Regeneración	17	Tenaz + Inmunidad (Total)
8-10	Trepar Plus	18	MOV: 15-10 + Súper-Salto
11-12	MOV: 20-10	19	MOV: 20-10 + Trepar Plus
13-14	+6 PB	20	+3 FIS + Regeneración

MIMETISMO

Esta Habilidad Especial señala la capacidad de la Tropa para mimetizarse con el entorno y moverse con el mayor sigilo, dificultando su adquisición como objetivo en combate.

MIMETISMO

HABILIDAD AUTOMÁTICO

Obligatorio, Retroalimentación.

EFECTOS

- Cualquier enemigo que declare un **Ataque CD que requiera LDT o Descubrir** contra el poseedor de esta Habilidad deberá aplicar a su Atributo un MOD negativo indicado entre paréntesis en el Perfil de Unidad: Mimetismo (-3), Mimetismo (-6)...
- El Modificador por Mimetismo **no** se aplica en Ataques CC.

MINADOR

Los poseedores de esta Habilidad Especial pueden asegurar su punto de despliegue situando una Mina, o Arma o Equipo Posicionable con el que esté equipado, en sus cercanías, para prevenir la aproximación de Tropa enemigas.

MINADOR

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional

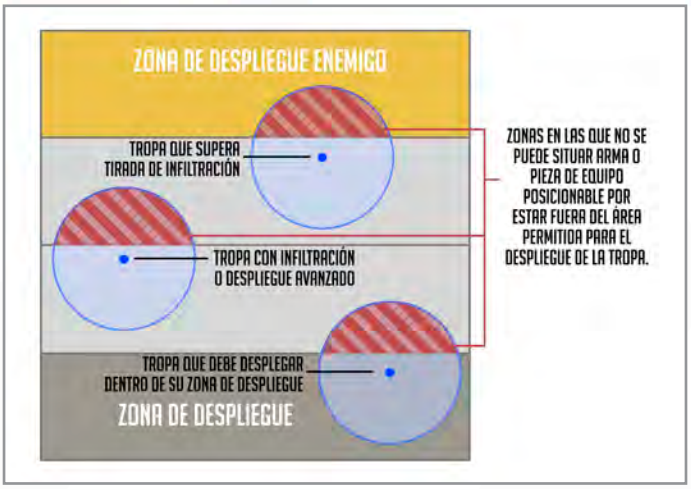
REQUISITOS

- Al desplegar no puede haber ningún Marcador de Camuflaje enemigo dentro de la Zona de Activación del Arma o pieza de Equipo Posicionable, ni tampoco dentro de la Zona de Control del Arma Perimetral.
- El despliegue del arma o pieza de Equipo Posicionable debe respetar las condiciones generales de Despliegue y siempre dentro del área en la que tenga permitido Desplegar la Tropa con Minador.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial permite a su poseedor durante la Fase de Despliegue situar un arma o pieza de Equipo Posicionable con el que esté equipado, dentro de su Zona de Control.
- Si el Arma o pieza de Equipo Posicionable que emplee el Minador tiene la Propiedad Desechable, se restará del total de usos disponibles.
- Si el poseedor de esta Habilidad Especial despliega mediante una Habilidad Especial con la etiqueta Despliegue Superior y falla la Tirada requerida, entonces, además de los efectos señalados en la Habilidad, el Minador perderá esa arma o pieza de Equipo Posicionable, restándola del total de usos disponibles si posee la Propiedad Desechable, y no podrá situarla ya en la mesa de juego.

EJEMPLO DE ÁREAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS



EJEMPLO DE JUEGO DE MINADOR E INFILTRACIÓN

Durante la Fase de Despliegue, un Croc Man Minador emplea sus Habilidades Especiales de Infiltración y Despliegue Oculto para situarse en la mitad de la mesa de su adversario. El jugador, aunque no sitúe Miniatura ni Marcador sobre la mesa que represente al Croc Man, podrá situar una Mina dentro de la Zona de Control del Croc Man pero siempre fuera de la Zona de Despliegue del adversario.

Si se falla la Tirada de Infiltración, además de perder la opción de desplegar en forma de Marcador y en Despliegue Oculto, se retirará la Mina que se desplegó junto a la Tropa de la mesa de juego.

MNEMOTECNO

Mnemotecno es un rasgo característico de la IE. Permite que, en caso de que sea destruido en batalla el cuerpo original destinado a albergar al Aspecto de la IE que controla al ejército, éste salte automáticamente a la Petaca de otra Tropa de su ejército o sea alojada en una unidad Remota.

MNEMOTECNO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Para activar esta Habilidad Especial su poseedor debe encontrarse en estado Nulo.

EFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial puede transferir su Atributo de VOL, junto con la propia Habilidad Especial Mnemotecno y la Habilidad Especial Teniente (si la tuviera) a cualquier Tropa de su ejército que disponga de Petaca o sea tipo REM y se encuentre desplegada en la mesa en forma de Miniatura o Marcador.
- El nuevo Atributo de VOL reemplaza al que dispusiera originalmente la Tropa en la que se ha realizado la descarga.
- Si la Tropa cuyas VOL y Mnemotecno se trasfieren fuera el Teniente, entonces, la Tropa que las recibe se convierte en el nuevo Teniente del ejército.
- Una vez activada, la transferencia se produce de manera automática, al final de la Orden en la que la Tropa ha caído en estado Nulo.
- El jugador debe declarar abiertamente en qué Tropa se descarga el poseedor de Mnemotecno, sin embargo, no está obligado a identificarlo como Teniente, si lo fuera, ya que esto se considera Información Privada.
- Una vez realizada la transferencia, la Miniatura original del poseedor de esta Habilidad Especial debe retirarse de la mesa de juego.
- Si la Tropa a la que se ha transferido el poseedor de Mnemotecno cae en estado Nulo, ésta podrá volver a transferirse a cualquier otra Tropa de su ejército que disponga de Petaca o sea tipo REM.
- Además, se considera que las Tropas con Mnemotecno carecen de Petaca.

MORPHO SCAN

Esta Habilidad Especial permite replicar los Atributos de una Miniatura enemiga que se encuentre dentro de la Zona de Control de su poseedor.

MORPHO SCAN

HABILIDAD CORTA

Ataque de Comunicaciones, Opcional, Sin Tirada, Zona de Control.

REQUISITOS

- El objetivo debe ser una Miniatura enemiga que posea el Atributo Heridas y se encuentre dentro de la Zona de Control del poseedor de esta Habilidad Especial.
- Morpho-Scan no tiene efecto sobre Marcadores enemigos ni sobre Tropa que posean el Atributo EST.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial no requiere Tirada.
- Morpho-Scan sustituye los Atributos de MOV, CC, CD y FIS de su portador por los de su objetivo.
- Morpho-Scan impone un MOD de -9 a su objetivo si éste declara una ORA de Reset, sin importar qué tipo de Tropa se trate (IL, IM, IP...), y aunque el Morpho-Scan se realice desde fuera de su LDT.
- Una vez esta Habilidad Especial ha sido empleada con éxito, habiendo sustituido los Atributos de MOV, CC, CD y FIS de su portador por los de su objetivo, ya no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida.

NEUROCINÉTICA

La Tropa que dispone de esta Habilidad Especial posee implantes de mejora de su velocidad de respuesta, lo que le confiere una mayor capacidad de reacción.

NEUROCINÉTICA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- En **Turno Activo**, el poseedor de esta Habilidad Especial ve reducido el valor de la Ráfaga (R) de sus Armas CD a 1.
- En **Turno Reactivo**, Neurocinética permite disparar la Ráfaga (R) completa de su Arma CD contra un único objetivo.

NO HACKEABLE

Las Tropas que disponen de sistemas tecnológicos rudimentarios imposibilitan que los Hackers puedan acceder a ellos y manipularlos.

NO HACKEABLE

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial no puede sufrir Ataques de Comunicaciones cuyos Requisitos exijan que el objetivo sea el Tipo de Unidad (TAG, IP, REM...) al que éste pertenece.
- Esta Habilidad Especial se mantiene activa incluso en estado Nulo.

NÚMERO 2

La Tropa que posee esta Habilidad Especial es el siguiente en el escalafón al Líder de Equipo de un Fireteam, sustituyéndolo en caso de éste caiga fuera de combate.

NÚMERO 2

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Para que esta Habilidad Especial se active es necesario que se cumplan las siguientes condiciones:
  - El poseedor de esta Habilidad Especial debe formar parte de un Fireteam.
  - El Líder de Equipo de dicho Fireteam pase a un estado considerado Nulo o Aislado.

EFECTOS

- La Tropa que posee Número 2 se convierte automáticamente en el Líder de Equipo del Fireteam, situando el Token Líder de Equipo (TEAM LEADER) junto a él.
- Aunque el Líder de Equipo original se recupere de su estado Nulo o Aislado, el Número 2 continuará siendo el Líder de Equipo hasta que su jugador decida lo contrario.

OBSERVADOR DE ARTILLERÍA

Los Observadores de Artillería son Tropas especializadas que pueden marcar a un objetivo, permitiendo que cualquier otra Tropa de su bando con un arma de fuego indirecto o guiado pueda disparar contra él, aunque carezcan de Línea de Tiro.

OBSERVADOR DE ARTILLERÍA

HABILIDAD CORTA /ORA

Ataque CD, Opcional.

REQUISITOS

- Es obligatorio poseer LDT con el objetivo.

EFECTOS

- El uso de Observador de Artillería se considera un Ataque con un Arma CD Técnica (que emplea el Atributo VOL) y que en vez de causar daño a su objetivo le induce el estado Marcado.
- El objetivo de un Ataque exitoso con Observador de Artillería deberá situar un Token de Marcado (TARGETED) a su lado.

OBSERVADOR DE ARTILLERÍA

Observador de Artillería	Propiedades:	Arma Técnica, No Letal, Estado: Marcado, [***]
Daño:	R: 2	
Munición:	Atributo T. Salvación:	

MODIFICADORES POR DISTANCIA		
60cm	120cm	240cm
0	-3	-6

OPERATIVO ESPECIALISTA

El poseedor de esta Habilidad Especial puede cumplir los objetivos en misiones o escenarios, aunque carezca de un rol específico en la fuerza de combate.

OPERATIVO ESPECIALISTA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Jugando una misión o escenario, el poseedor de esta Habilidad Especial se considera una Tropa Especialista y podrá emplear las reglas especiales que dicha misión o escenario determine para este tipo de Tropa.
- El poseedor de esta Habilidad Especial será considerado como una Tropa Especialista, aunque no cumpla con ninguna de las características que definen a ese tipo de Tropa (que no sea Ingeniero, Médico, Hacker...) dentro de los parámetros del escenario.

PARACAIDISTA

El poseedor de esta Habilidad Especial ha sido entrenado para efectuar despliegues en paracaídas, o en rappel desde vehículos aéreos, momentos antes del combate, moviéndose fuera del campo de batalla para llegar a él en el momento más oportuno.

PARACAIDISTA

ORDEN COMPLETA

Despliegue Aerotransportando (DA), Información Privada, Opcional.

EFECTOS

- Esta Tropa no está obligada a desplegar durante la Fase de Despliegue, permaneciendo fuera de la mesa hasta que su jugador decida desplegarla durante su Turno Activo.
- Mientras permanezca fuera de la mesa de juego, la Tropa no aportará su Orden a la Reserva de Órdenes durante la Fase Táctica. Sin embargo, empleando su propia Orden, podrá entrar en la mesa mediante el uso de esta Habilidad Especial cuando el jugador lo decida.
- Al emplear esta Habilidad Especial el jugador **no** puede situar la Tropa en estado Cuerpo a Tierra, ni en contacto de Silueta con una Miniatura, Marcador o Token enemigo o Neutral, ni tampoco en contacto de Silueta con un objetivo de un escenario, ni con un elemento de escenografía para obtener Cobertura.
- El jugador podrá desplegar la Tropa en cualquier superficie de la mesa de juego, siempre y cuando la superficie sobre la que vaya a colocarse tenga un tamaño igual o superior al de su peana, y esté en contacto con el borde de la mesa.
- No se permite desplegar en el interior de la Zona de Despliegue enemiga.
- Una vez el Jugador Activo ha situado a esta Tropa en su punto de entrada, el Jugador Reactivo puede declarar todas sus ORA.
- Paracaidista (Zona de Despliegue) permite desplegar dentro de la Zona de Despliegue del enemigo.

PERIFÉRICO

Los elementos de juego que poseen esta Habilidad Especial son Miniaturas, Marcadores o Tokens que representan unidades, Piezas de Equipo o Armas dotadas de cierta autonomía propia debido a una IA de control o están operadas mediante telepresencia.

PERIFÉRICO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- Los Periféricos se despliegan en la mesa de juego a la vez que su Controlador.
- Los Periféricos se activan siempre con la **misma Orden** con la que se activa su Controlador, ejecutando las mismas Habilidades Cortas de la Orden u Orden Completa, aunque **no es preciso que posean el mismo objetivo**.
- Si alguno de los elementos de juego (Controlador o Periférico) no cumple con los Requisitos de una Habilidad de la Orden que el Controlador y los Periféricos han declarado, entonces se considera que tal elemento de juego realiza una Inacción en vez de dicha Habilidad, mientras que el otro podrá actuar con normalidad.
- Cada Tropa reactiva debe seleccionar a un única Tropa (sea el Controlador o uno de sus Periféricos) como objetivo, pero no es obligatorio que sea el mismo para todas ellas.
- **En Turno Reactivo**, tanto el Controlador como los Periféricos obtienen cada uno su propia ORA. No obstante, salvo que una regla específica diga lo contrario, la ORA que declaren ha de ser la misma tanto para el Controlador como para los Periféricos.
- En **Combate CC** deben aplicar las reglas descritas en el apartado Combate CC contra varios enemigos (ver pág. 56).
- Si el Controlador cae en estado Nulo o Aislado, entonces, el Periférico pasará a estado **Desconectado** al final de la Orden en la que haya ocurrido.
- Los Periféricos con coste en puntos en su Perfil de Unidad contarán para el cálculo de Puntos de Victoria, de control de Zonas de Operaciones... El coste total de la unidad incluye a los Periféricos, por tanto, se deberá descontar el valor de los Periféricos para conocer los puntos desglosados de las unidades.
- Si el Controlador, por alguna condición de escenario o Habilidad obtiene la Habilidad Impetuoso, sus Periféricos se verán afectados de la misma forma.
- Los Periféricos y sus Controladores no pueden formar parte de Órdenes Coordinadas ni de Fireteams.
- Los Periféricos y sus Controladores pertenecen siempre al mismo Grupo de Combate. Si el jugador desea cambiar de Grupo de Combate, el Controlador y sus Periféricos se moverán en bloque de un Grupo a otro como si se tratase de una única Tropa.
- Si el jugador activa un Programa de Hacker que proporcione algún MOD o estado al Controlador de un Periférico (como Cybermask, por ejemplo), dicho MOD o estado se aplicará igualmente al Periférico.
- Existen diferentes tipos de Periférico con sus propias características:
- **Periférico (Servidor):**
  - Sólo las Tropas que poseen la Habilidad Especial Médico o Ingeniero pueden alinear Periféricos (Servidor).
  - No hay límite de distancia operativa entre la Tropa con Periférico (Servidor) y su Controlador.
  - El Controlador puede disponer como máximo de dos Periféricos (Servidor) bajo su control. En este caso, **sólo los podrá activar de uno en uno**. Mientras tanto, el otro Periférico (Servidor) permanecerá inactivo.
  - Periférico (Servidor) y Médico/ Ingeniero:
    - Esta Habilidad Especial permite al Controlador, si es un Médico/ Ingeniero, declarar su Habilidad, aunque no se encuentre en contacto de Silueta con el objetivo.
    - Si un Periférico se halla en contacto de Silueta con una Tropa aliada, su Controlador puede emplear su Habilidad Médico/ Ingeniero sobre dicho objetivo.
    - En cualquier caso, al emplear la Habilidad Médico/ Ingeniero será siempre el Médico/ Ingeniero el que realice la Tirada, aunque la Tropa en contacto de Silueta con el objetivo sea el Periférico (Servidor).
    - No es posible en una misma Orden emplear la Habilidad Médico/ Ingeniero sobre más de un único objetivo.
- **Periférico (Sincronizado):**
  - El Periférico (Sincronizado) deberá cumplir con la regla de Coherencia respecto a su Controlador. El jugador deberá realizar una Comprobación de Coherencia al inicio y final en cada Orden u ORA.
  - En caso de que la Tropa con Periférico (Sincronizado) falle una Comprobación de Coherencia respecto a su Controlador pasará a estado Desconectado inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.
  - Si la Tropa Desconectada supera una Comprobación de Coherencia respecto a su Controlador, su estado Desconectado se cancelará inmediatamente.
  - Esta Habilidad Especial funciona igual cuando el Controlador dispone de más de una única Tropa con Periférico (Sincronizado). En tal caso, con una única Orden **se activan tanto el propio Controlador como todos sus Periféricos (Sincronizados)**.
- **Periférico (Control):**
  - No hay límite de distancia operativa entre las Tropas con Periférico (Control) y su Controlador.

- El Controlador puede disponer como máximo de tres Periféricos (Control) bajo su mando, dichos Periféricos forman una Unidad de Control.
- El jugador debe designar a uno de los miembros de la Unidad de Control como Punta de Lanza, señalándolo con un Token de Punta de Lanza (SPEARHEAD).
- Los Periféricos (Control) deberán cumplir con la regla de Coherencia respecto a su Punta de lanza (SPEARHEAD). El jugador deberá realizar una Comprobación de Coherencia al inicio y final en cada Orden u ORA.
- En caso de que la Tropa con Periférico (Control) falle una Comprobación de Coherencia respecto a su Punta de Lanza pasará a estado Desconectado inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.
- Si la Tropa Desconectada supera una Comprobación de Coherencia respecto a su Punta de Lanza, su estado Desconectado se cancelará inmediatamente.
- Cada vez que se active la Unidad con una Orden, el jugador puede designar una nueva Punta de Lanza, situando el Token de Punta de Lanza (SPEARHEAD) a su lado.
- En caso de que se declare una Habilidad que requiera la designación de un objetivo, sólo el Controlador y la Punta de Lanza (SPEARHEAD) serán quienes realicen dicha Habilidad, mientras que los restantes miembros de la Unidad de Control ejecutarán una Inacción.

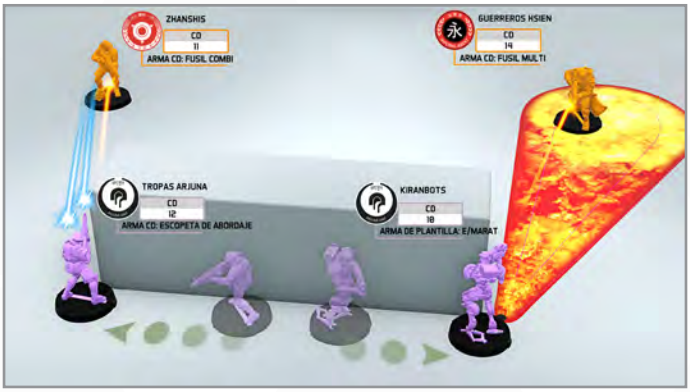
IMPORTANTE

- Los Periféricos deben alinearse siempre asociados a un Controlador.
- Tanto el Controlador como los Periféricos deben respetar siempre el límite marcado por su Disponibilidad (DISP) en el Ejército seleccionado.

Normalmente, para que el Periférico (Servidor) pueda desplazarse hasta alcanzar su objetivo, el Médico / Ingeniero permanece inmóvil en un lugar seguro del campo de batalla. Mientras, es la Tropa Periférica quien ejecuta la Orden, moviéndose hasta entrar en contacto con el objetivo.
Consejo de Sibylla

EJEMPLO DE PERIFÉRICO (SINCRONIZADO)

Arjuna con Kiranbots



La Tropa Arjuna en su Turno Activo, a cubierto tras una pared, envía a su Kiranbot hacia una de las esquinas mientras él se dirige hacia la esquina contraria. Por tanto, se declara aquí la primera Habilidad Corta de una Orden, Mover, que activa a la Tropa y a su Periférico (Sincronizado). Entonces se efectúa una Comprobación de Coherencia y a continuación las dos Tropas se mueven en sentidos opuestos hasta alcanzar las esquinas. El Zhanshi declara Ataque CD como ORA contra la Tropa Arjuna. Mientras, el Hsien reacciona con un Ataque CD contra el Kiranbot. Con la segunda Habilidad Corta de la Orden, la Tropa Arjuna y su Kiranbot declaran Ataque CD. El Arjuna dispara toda la Ráfaga (R) de su arma contra el Zhanshi, y el Kiranbot sitúa la Plantilla de Lágrima Grande de su E/Marat sobre el desafortunado Hsien. A continuación, se efectúa una Comprobación de Coherencia Final para asegurarse de que el Kiranbot sigue en la ZC de su Controlador.
De este modo, gracias a Periférico (Sincronizado), la Tropa Arjuna y su Periférico han podido atacar a dos enemigos diferentes consumiendo una única Orden de la Reserva de Órdenes.

PILOTO

El poseedor de esta Habilidad Especial se encuentra a bordo de algún tipo de Vehículo o de un TAG.

PILOTO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- Al ejecutar una Habilidad con la etiqueta Movimiento un Piloto puede Montar o Desmontar únicamente de su propio TAG o Vehículo (ver Condiciones generales de Movimiento Pag. 36).
- Si el **Vehículo o TAG se encuentra en estado Inconsciente**, el Piloto puede Desmontar y emplear su Perfil.
- Un Vehículo o TAG cuyo Piloto ha desmontado no permite consumir Órdenes ni ORA empleando su Perfil de Unidad de TAG o Vehículo.
- El TAG o Vehículo cuyo Piloto ha desmontado se sigue considerando un objetivo válido para el adversario.
- El Piloto de un Vehículo o TAG en estado Inconsciente no proporciona Puntos de Victoria ni se tiene en cuenta para la contabilización de bajas y la regla de ¡¡¡Retirada!!! se contabilizan los Puntos del TAG o Vehículo.
- Cuando se desmonte de un TAG o Vehículo, cualquier estado que éste tuviera se aplicará también al Piloto, siempre que sea posible y con la excepción del estado Inconsciente. Al montar en un TAG o Vehículo, se le aplicarán todos los estados que éste tuviera además de aquellos en los que se pueda encontrar el Piloto (si fueran aplicables).
- Si el Piloto ha desmontado y pasa a estado Muerto, el TAG o Vehículo se considera una baja y debe retirarse de la mesa de juego junto con la Miniatura del Piloto.
- El Piloto de un Vehículo o TAG en estado Inconsciente no posee Orden propia, y no proporciona ninguna Orden a la Reserva de Órdenes.
- Si el Piloto es una Tropa susceptible de ser hackeada, o de sufrir el efecto de la Munición E/M, no se podrá efectuar ningún Programa de Hacker sobre ella, ni se le aplicará el efecto de E/M, mientras su Miniatura no se encuentre en la mesa de juego.
- Piloto (Remoto):
  - Como excepción a esta regla, si el Piloto Remoto se halla sobre la mesa de juego en estado Aislado, Inmovilizado (IMM-A o IMM-B) o Nulo, su jugador podrá consumir una Orden u ORA para declarar Reset con el Vehículo o TAG y recuperar el control del Vehículo o TAG. Si dicho Reset requiere de una Tirada Normal no Modificada, se considerará un éxito automático. Tras esta declaración se retira el Piloto Remoto de la mesa de juego.

PRESENCIA REMOTA

La tecnología de Presencia Remota es característica de Remotos y TAG no tripulados. Los Remotos disponen de una pseudo-IA y de programas expertos que rigen su comportamiento en combate. En el caso de los TAG de Presencia Remota, al no encontrarse su conductor físicamente en el campo de batalla, éste muestra una menor preocupación por el peligro.

PRESENCIA REMOTA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- Las Tropas con Presencia Remota y Atributo de EST poseen 2 niveles de estado Inconsciente.
  En términos de juego, cuando una Tropa con Presencia Remota pierde todos sus puntos de EST cae en estado Inconsciente, como cualquier otra Tropa. Pero, si vuelve recibir Daño y pierde otro punto EST, **no** pasa a estado Muerto, como sería habitual, sino que pasa al segundo nivel de estado Inconsciente, situando un segundo Token de estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) a su lado. Entonces, deberá recibir Daño de nuevo y perder otro punto de EST para pasar a estado Muerto y ser retirado de la mesa de juego.
- Las Tropas Inconscientes con Presencia Remota sólo necesitan de una Tirada exitosa de VOL de un Ingeniero en contacto con ellas o superar una Tirada exitosa de FIS al hacer uso de un GizmoKit para recuperar el estado Normal, sin importar si se encontraba en el primer o segundo nivel de Inconsciente. En tal caso, la Tropa pasa a disponer de un valor de 1 en su Atributo de EST.
- Además, las Tropas que poseen Presencia Remota permiten, consumiendo 1 Token de Mando, repetir la Tirada de VOL en caso de fallar al tratar de repararlas empleando la Habilidad Especial Ingeniero, o aquellas otras Habilidades Especiales o Equipo que así lo especifiquen.

PROTHEION

Algunas Tropas poseen la capacidad de aumentar su atributo de Heridas a costa de causar Daño a sus enemigos en combate Cuerpo a Cuerpo.

PROTHEION

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional.

REQUISITOS

- Tanto en Turno Activo como Reactivo, el poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar contacto de Silueta y declarar un Ataque CC.
- El objetivo debe poseer el Atributo Heridas.

EFECTOS

- Por cada Herida causada al objetivo del Ataque CC, el poseedor de Protheion recuperará 1 punto del valor de su Atributo Heridas. En caso de no haber perdido ningún punto del valor de Heridas, el poseedor de Protheion incrementará en 1 el valor de su Atributo Heridas.
- El máximo del Atributo Heridas que se puede incrementar es **dos**.
- El jugador deberá colocar el Token de Estado Power-Up o Power-Up 2 para indicar el nivel actual del Atributo Heridas de la Tropa.

EJEMPLO 1

Un Calibán entra en Combate CC contra un Fusilero, que declara Ataque CC como ORA. El combate lo gana el Calibán y el Fusilero falla la Tirada de Salvación, pasando a estado Inconsciente. Por su parte, al concluir la Orden, el Calibán coloca un Token de Power Up1 a su lado para indicar que el valor de su Atributo Heridas es ahora 2.
En la Orden siguiente, el Calibán declara Ataque CC contra el Fusilero que se encuentra en estado Inconsciente, ejecutando un **Coup de Grâce.** El objetivo pasa automáticamente de estado Inconsciente a estado Muerto, sin que pueda ya realizar una Tirada de Salvación. Al finalizar la Orden, el Calibán sitúa a su lado el Token de Power Up 2, señalando que el valor de su Atributo de Heridas es ahora 3.

EJEMPLO 2

Sheskiin, que ha perdido un punto de su Atributo Heridas en un enfrentamiento previo, ataca en CC con su Arma CC DA a un Omega, que todavía posee un valor de su Atributo de Heridas de 2. Sheskiin gana la tirada, obligando a efectuar 2 Tiradas de Salvación al Omega debido a su Arma CC DA. El Omega falla ambas Tiradas de Salvación, pierde dos puntos de su Atributo Heridas y pasa a estado Inconsciente. En este momento, y gracias a su Habilidad Especial Protheion, Sheskiin recupera el punto de Heridas perdido previamente y obtiene uno extra, colocando a su lado un Token de Power-Up 1. Si en una Orden posterior efectuase un **Coup de Grâce** sobre el Omega, ganaría otra Herida extra, colocando el Token Power-Up 2 a su lado. En este momento Sheskiin posería un Atributo Heridas con un valor total de 4 y el Omega sería retirado de la mesa de juego.

PUNTERÍA

El poseedor de esta Habilidad Especial es un tirador consumado capaz de lograr que todos sus impactos resulten letales.

PUNTERÍA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Esta Habilidad Especial sólo se aplica al declarar un Ataque CD.

EFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial ignora el MOD a CD que impone Cobertura Parcial.

REACCIÓN TOTAL

Esta Habilidad Especial señala que su portador posee una capacidad de reacción ofensiva en ORA superior a lo normal.

REACCIÓN TOTAL

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Reacción Total permite al realizar una ORA de Ataque CD disparar la Ráfaga (R) completa del arma
- El Jugador Reactivo deberá escoger un único objetivo de todas aquellas Tropas enemigas que hayan sido activadas por la Orden.

REGENERACIÓN

Esta Habilidad Especial señala la capacidad de la Tropa para autorrecuperarse del daño recibido, recuperando puntos del Atributo de Heridas/ EST.

REGENERACIÓN

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Fase de Estados, Opcional.

ACTIVACIÓN

- Automático en la Fase de Estados, si el jugador decide emplear esta Habilidad Especial.

EFECTOS

- Durante la Fase de Estados, le permite a su poseedor realizar una Tirada Normal de **FIS**:
  - Si supera la Tirada, la Tropa recuperará 1 punto de su Atributo Heridas/ EST.
  - Si falla la Tirada, la Tropa perderá 1 punto adicional de su Atributo Heridas/ EST.
  - Esta Habilidad Especial permanece activa incluso mientras su usuario se encuentra en estado Nulo.

Nota:

A modo recordatorio, si la Tropa pierde un punto de su Atributo Heridas/ EST, el jugador deberá situar un Token de Regeneración al lado de la Miniatura, para realizar la comprobación durante la siguiente Fase de Estados.

REMDRIVER

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor aportar MOD a un Remoto de su Lista de Ejército.

REMDRIVER

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

- Al desplegar al poseedor de esta Habilidad Especial, el jugador situará un Token de REMDRIVER al lado de un Remoto ya desplegado en la mesa de juego.
- Un Remoto con un Token de REMDRIVER se beneficiará de los MOD que aparecen entre paréntesis en el Perfil de Unidad del poseedor de esta Habilidad Especial.
- El jugador retirará el Token de REMDRIVER al finalizar aquella Orden en la que el poseedor de esta Habilidad Especial entre en un estado Nulo.
- Un Remoto no puede disponer de más de un Token de REMDRIVER.

SALTO DE COMBATE

Las unidades de Infantería Aerotransportada cuentan con vehículos y equipos especiales de salto que les permiten descender a toda velocidad sobre el campo de batalla.

SALTO DE COMBATE

ORDEN COMPLETA

Despliegue Aerotransportando (DA), Información Privada, Opcional.

EFECTOS

- Esta Tropa no está obligada a desplegar durante la Fase de Despliegue, permaneciendo fuera de la mesa hasta que su jugador decida desplegarla durante su Turno Activo.
- Mientras permanezca fuera de la mesa de juego, la Tropa no aportará su Orden a la Reserva de Órdenes durante la Fase Táctica. Sin embargo, empleando su propia Orden, podrá entrar en la mesa mediante el uso de esta Habilidad Especial cuando el jugador lo decida.
- Al emplear esta Habilidad Especial el jugador **no** puede situar la Tropa en estado Cuerpo a Tierra, ni en contacto de Silueta con una Miniatura, Marcador o Token enemigo o neutral, ni tampoco en contacto de Silueta con un objetivo de un escenario ni con un elemento de escenografía para obtener Cobertura.
- El jugador podrá desplegar la Tropa en cualquier superficie de la mesa de juego, siempre y cuando la superficie sobre la que vaya a colocarse tenga un tamaño igual o superior al de su peana.
- No se permite desplegar en el interior de edificios o piezas de escenografía cerradas, aunque dispongan de un tejado parcial, o puertas o ventanas abiertas como, por ejemplo, una Sala Objetivo.

- Una vez situada la Tropa en su punto de aterrizaje, junto a cualquier arma o pieza de Equipo Posicionable que pueda tener, el jugador realizar una **Tirada de FIS**, si se supera la Tirada, entonces la Tropa aterriza con éxito y permanece allí donde el jugador la ha situado. En este momento el jugador reactivo declara todas sus ORA.
- Si se falla la Tirada de FIS la Tropa deberá situarse dentro de la Zona de Despliegue de su jugador, siempre en contacto con el lateral de la mesa de juego. Además, la Tropa perderá la opción de desplegar en forma de Marcador o Señuelos, así como cualquier Arma y/o Equipo Posicionable que hubiera declarado que iba a desplegar junto con esa Tropa, que deberán ser retirados de la mesa de juego. En este momento el jugador reactivo declara todas sus ORA.
- Al cambiar de Grupo de Combate una Tropa con Salto de Combate que no ha sido desplegada, mediante el uso de un Token de Mando, se debe informar al rival de la existencia de dicha Tropa. La Información de esta Tropa seguirá siendo Privada, hasta que se despliegue o sea revelada.
- **Salto de Combate (Explosión):**
  - Al situar la Tropa en la mesa de juego, debe colocarse una Plantilla Circular, que refleja el Área de Efecto de la explosión, considerándose un Ataque de Plantilla Directa.
  - El centro de la Plantilla Circular (Blast Focus) debe corresponderse con el centro de la peana del poseedor de esta Habilidad Especial.
  - Salto de Combate (Explosión) causa Daño 12 con Munición Normal.
  - El poseedor de esta Habilidad Especial no se ve afectado por la Plantilla Circular.
  - Es una Habilidad Especial de un único uso, su poseedor no puede volver a usar esta Habilidad tras su despliegue.

SANITARIO

El término Sanitario indica que su poseedor es el especialista paramédico de la unidad.

SANITARIO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

EFECTOS

- El Sanitario está equipado con un dispositivo MediKit para recuperar a los compañeros en estado Inconsciente.

SEMILLA-EMBRIÓN

La Tropa que posee esta Habilidad Especial se despliega en el campo de batalla en el interior de una cápsula semienterrada y camuflada, para mejorar su capacidad de supervivencia. Podrá eclosionar voluntariamente o de manera obligatoria en el segundo Turno Activo del jugador, empleando entonces un perfil de Tropa diferente.

SEMILLA-EMBRIÓN

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Obligatoria

EFECTOS

- Las Tropas que disponen de esta Habilidad Especial tiene un Perfil de Unidad doble (Semilla y Forma Desarrollada).
- El Perfil de Tropa de Forma Semilla es el que se usa para Desplegar a la Tropa en la mesa de juego.
- Si el poseedor de esta Habilidad Especial dispone también de la Habilidad Especial Camuflaje, en su Perfil de Semilla, entonces podrá desplegar con el Marcador de Camuflado correspondiente.
- En caso de el adversario tenga éxito en Descubrir a la Semilla-Embrión camuflada, se sustituye el Marcador de Camuflado por un Token de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO).
- Aquellas Tropas con la Habilidad Especial Semilla-Embrión que dispongan también de Habilidad Especial Salto de Combate se desplegarán en forma de Token de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) aplicando la regla Salto de Combate de forma habitual.
- El jugador sustituirá el Marcador de Camuflaje o el Token de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) por la Miniatura correspondiente en Forma Desarrollada siempre que:
  - Declare como primera Habilidad Corta de la Orden una Habilidad con la etiqueta Movimiento. En tal caso, se aplicará el perfil Forma Desarrollada durante toda la secuencia de esa Orden.
  - Si declara como ORA válida Esquivar. El perfil de Forma Desarrollada se aplicará antes del movimiento de Esquivar.

SENSOR

Unos sentidos híper-agudizados o un sofisticado sistema de rastreo y localización son los dos extremos de Sensor: evolutivo o tecnológico. Pero el resultado es el mismo: permite descubrir los peligros y amenazas ocultas más inmediatas.

SENSOR

HABILIDAD CORTA

Ataque, Opcional, Zona de Control.

EFECTOS

- Al declarar Sensor, la Tropa que posee esta Habilidad Especial puede realizar una Tirada de VOL+6 Normal (no se aplican Modificadores por Distancia, ni por la Habilidad Especial Mimetismo) **para Descubrir a todas** las Tropas, Armas o piezas de Equipo enemigas que se encuentren en estado Despliegue Oculto o en estado Camuflado, dentro de su Zona de Control.
- Sensor es una Habilidad Especial que no precisa de LDT, ni designar a una Tropa enemiga como objetivo.
- Una Tropa con la Habilidad Especial Camuflaje no puede volver a estado Camuflado dentro de la Zona de Control de una Tropa enemiga que disponga de Sensor.
- La Habilidad Especial Sensor, además, proporciona a su poseedor, de manera automática y sin Tirada ni consumo de Orden, un MOD de +6 a VOL cuando declare Descubrir contra Marcadores de Camuflado.

SENTIDO TÁCTICO

Sentido Táctico es la Habilidad Especial que define un conocimiento superior del entorno táctico que permite a su poseedor una mayor capacidad operativa, concediéndole una Orden Irregular extra.

SENTIDO TÁCTICO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial concede a su poseedor una Orden Irregular extra además de aquella que le otorgue su Característica de Instrucción (sea ésta Regular o Irregular).
- Durante la Fase de Recuento de Órdenes, si la Tropa está desplegada en la mesa de juego en forma de Miniatura o Marcador, el jugador situará una Orden Irregular junto a la Tropa que posea esta Habilidad Especial.
- Esta Orden Irregular exclusiva no podrá convertirse en una Orden Regular mediante Token de Mando, u otra regla o Habilidad, a menos que en la descripción de dicha regla o Habilidad se especifique lo contrario.
- De manera excepcional, si el poseedor de esta Habilidad Especial forma parte de un Fireteam y es designado como Líder de Equipo, entonces podrá emplear esta Orden Irregular extra para activar dicho Fireteam.

SEÑUELO

Esta Habilidad Especial genera réplicas estáticas del portador, para confundir al enemigo.

SEÑUELO

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

- En el momento del despliegue de su usuario, permite desplegar hasta dos Marcadores de Señuelo (DECOY-1 / DECOY-2), cumpliendo la regla de Coherencia respecto Miniatura del usuario y respetando las Reglas de Despliegue.
- La cantidad de Señuelos que puede colocar la Tropa durante su Despliegue se indica entre paréntesis. Señuelo (1) o Señuelo (2).
- Si el poseedor de esta Habilidad Especial se Despliega en forma de Marcador (Camuflado (CAMO), Suplantado (IMP)...), el jugador situará en la mesa Marcadores (CAMO, IMP...) en lugar de los Marcadores de Señuelo.
- La propia Tropa y los Marcadores adicionales forman los Señuelos, es obligatorio que el jugador anote en secreto cuál de los Señuelos representa al usuario real de esta Habilidad Especial.
- Los Marcadores que no representan a la Tropa son un **Señuelo**, ninguna Tropa, arma ni pieza de Equipo se oculta bajo ellos y **permanecerán estáticos en la mesa de juego.**
- Los Marcadores DECOY-1 y DECOY-2 se sitúan en la mesa de juego cuando se replica a una Tropa en forma de Miniatura, por tanto, deben considerarse Miniaturas a efectos de LDT y pueden ser designados como objetivos.
- Un Señuelo se debe retirar de la mesa de juego automáticamente cuando sea Descubierto por el adversario, realice una Tirada de Salvación o cuando el poseedor de esta Habilidad Especial se revele o sea Descubierto.
- El poseedor de Señuelo se revela, retirando los Marcadores de Señuelos y dejando la verdadera Tropa en su posición real, siempre que:
  - La Tropa que posee Señuelo declare un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
  - Una Miniatura enemiga entre en contacto de Silueta con el Marcador de Señuelo de la Tropa que posee esta Habilidad Especial.
  - La Tropa que posee Señuelo falle la Tirada de Infiltración, de Salto de Combate o declare una Orden Completa de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  - La Tropa que posee Señuelo deba realizar una Tirada de Salvación.
  - La Tropa que posee Señuelo pase a ser Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Al desvelarse debe sustituirse el Marcador por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su Jugador.
- Al sustituir el Marcador o Token por la Miniatura, el Jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

IMPORTANTE

Señuelos, armamento, Equipo y estados:
Los Señuelos de una Tropa no podrán replicar aquellas armas o piezas de Equipo Posicionables que se manifiesten como Marcador o Miniatura anexa (TinBots, WildParrots, SymbioMates, Minas desplegadas por un Minador...) de las que dispusiera su usuario.
No obstante, el Señuelo sí replica los Token de estado (Cuerpo a Tierra, Descargado...) que dispone el propio usuario.

Señuelo y Fireteam:
Una Tropa que disponga de Señuelos no puede formar parte de un Fireteam. Si un miembro de un Fireteam se despliega con Señuelos, dejará de formar parte del Fireteam inmediatamente.

Señuelo y Orden Coordinada:
Las Tropas que dispongan de un señuelo en la mesa de juego no pueden formar parte de Órdenes Coordinadas.

Señuelo y Despliegue Aerotransportado:
Al desplegar una Tropa y sus Señuelos con una Habilidad Especial con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado, el jugador deberá realizar una Comprobación de Coherencia al situarlos en la mesa de juego.

SEXTO SENTIDO

Las Tropas dotadas de esta habilidad tienen una capacidad especial para sentir el peligro.

El Sexto Sentido es una habilidad instintiva, o recreada mediante una pseudo-IA de reconocimiento y evaluación de amenazas, capaz de detectar peligros potenciales e inmediatos. Las Tropas con Sexto Sentido son capaces de percibir la agresividad y las intenciones hostiles del enemigo sin necesidad de verlo, lo que les permite reaccionar con prontitud ante ataques por sorpresa e inesperados.

SEXTO SENTIDO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Para poder aplicar Sexto Sentido el enemigo debe declarar un Ataque contra el poseedor de esta Habilidad Especial.

EFECTOS

- Sexto Sentido permite a su poseedor responder ante Ataques, y sólo Ataques, que se declaren contra él desde fuera de su LDT. El poseedor de esta Habilidad Especial dispone de una LDT de 360º hacia sus atacantes y podrá trazar LDT hacia ellos aunque se halle en estado Trabado.
- Ante cualquier Ataque Sorpresa declarado contra el poseedor de Sexto Sentido éste ignorará el MOD a su Tirada que impone dicha Habilidad Especial.
- Sexto Sentido permite responder a su poseedor sin aplicar el MOD de -6 a su Tirada ante Ataques que se produzcan contra él desde o a través de una Zona de Visibilidad Nula.
- Las Tropas que posean esta Habilidad Especial ignoran Sigilo.
- Si la Tropa declara Esquivar no aplicará ningún tipo de Modificador negativo, a excepción del MOD de FIS-6 del estado Inmovilizado-A.
- Una Tropa con Sexto Sentido en estado Trabado, puede declarar Esquivar ante Ataques desde fuera de su LDT.

RECUERDA

Esquivar permite cancelar el estado Trabado si el movimiento realizado a una posición valida rompe el contacto de Silueta con los enemigos.

EJEMPLO DE SEXTO SENTIDO

En su Turno Activo un Nisse HMG avanza cubierto tras una Granada de Humo, no hay ORA alguna a su avance porque el Zhanshi no tiene LDT debido al Humo y el Zhànying está Trabado en un Cuerpo a Cuerpo con un Fusilero.

Con su segunda mitad de la Orden, el Nisse decide declarar Ataque CD contra el Zhànying, deberá aplicar el MOD por Aliado en Combate CC.

El Zhànying al ser objetivo de un Ataque y poseer Sexto Sentido gana derecho a delcarar ORA, y debe declarar Esquivar si quiere evitar los disparos del Nisse.

SHASVASTII

Habilidad Especial racial propia de las Tropas de origen Shasvastii y que determina un comportamiento especial cuando se encuentran en estado Inconsciente.

SHASVASTII

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

EFECTOS

- Las Tropas con esta Habilidad Especial disponen de un estado Inconsciente especial denominado **Embrión Shasvastii**.

ESTADO EMBRIÓN SHASVASTII

EMBRIÓN SHASVASTII

Nulo

ACTIVACIÓN

- El poseedor de la Habilidad Especial Shasvastii pasa a estado Inconsciente.

EFECTOS

En términos de juego, este estado funciona igual que el estado Inconsciente con las siguientes particularidades:

- En lugar de situar un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la Tropa, se sitúa un Token de Estado Embrión Shasvastii (SHASVASTII EMBRYO).
- **Durante la partida,** las Tropas en este estado se contabilizan al calcular los Puntos de Victoria a efectos de ¡¡¡Retirada!!! o de otra regla o condición de escenario que lo requiera.
- **Al final de la partida,** al igual que en el estado Inconsciente, una Tropa en estado Embrión Shasvastii **no** puede ser contabilizada por su jugador en el recuento de Puntos de Victoria.

SIGILO

Esta Habilidad Especial denota que su poseedor ha recibido un entrenamiento especial enfocado hacia el movimiento silencioso, el arte de pasar inadvertido, y la capacidad de atacar por sorpresa, siendo capaz de sorprender a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo.

SIGILO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional.

REQUISITOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse en su Turno Activo.

EFECTOS

- Permite a su poseedor realizar Movimiento Cauteloso dentro de la Zona de Control del enemigo.
- La declaración por parte del poseedor de Sigilo de una Habilidad Corta de Movimiento o de Movimiento Cauteloso dentro de la Zona de Control o Zona de Hackeo de una o varias Miniaturas o Marcadores enemigos, pero fuera de su LDT, no proporciona ORA a dichos enemigos.
- Sin embargo, si la segunda Habilidad Corta de la Orden es cualquier Habilidad distinta de una Habilidad Corta de Movimiento, entonces, dichos enemigos obtienen ORA automáticamente.
- En caso de que el Movimiento del poseedor de Sigilo termine en contacto de Silueta con un enemigo, y declare una Habilidad Corta de la Orden distinta de cualquier Habilidad Corta de Movimiento, entonces, dicho enemigo sólo podría declarar Ataque CC, Esquivar, Reset o aquellas Habilidades que puedan emplearse en estado Trabado.
- Esta Habilidad Especial de CC se puede declarar sin que haya contacto de Silueta con el enemigo.

RECUERDA

Sigilo no tiene efecto contra Tropas con la Habilidad Especial Sexto Sentido, ni contra Armas o piezas de equipo Posicionable.

SIN INCAPACIDAD POR HERIDA

Las Tropas con esta Habilidad Especial tienen una capacidad superior a la hora de soportar Heridas o daños sufridos durante el combate.

SIN INCAPACIDAD POR HERIDA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- La Tropa que posee Sin Incapacidad por Herida pasa a estado Inconsciente y su jugador declara que activa esta Habilidad Especial sin importar si se encuentra en Turno Activo o Reactivo.

EFECTOS

- El estado Inconsciente de las Tropas que poseen la Habilidad Especial Sin Incapacidad Por Herida presenta las siguientes excepciones a su funcionamiento normal:
  - En vez de situar un Token de estado Inconsciente (UNCONSCIOUS), debe colocarse un Token de Sin Incapacidad por Herida (NWI) al lado de la Tropa.
  - El jugador debe anunciar la activación de Sin Incapacidad Por Herida (NWI) en el momento en el que la Tropa cae en estado Inconsciente.
  - Sin Incapacidad Por Herida hace que el estado Inconsciente de su usuario no se considere un estado Nulo.
  - Permite a una Tropa ignorar los efectos del estado Inconsciente, actuando como si se encontrara en estado Normal.
  - Sin embargo, si una Tropa con Sin Incapacidad Por Herida (NWI) activa pierde un nuevo punto de su Atributo Heridas, entonces pasa automáticamente a estado Muerto y debe ser retirada de la mesa de juego.
  - Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
  - El poseedor de esta Habilidad Especial puede ser curado (a través del uso de Habilidades Especiales o Equipo como Médico, MediKit, Regeneración...), recuperando un punto de su Atributo Heridas y pasando a estado Normal, retirando el Token de Sin Incapacidad por Herida (NWI).
  - Si se falla la tirada correspondiente al tratar de curar a una Tropa con Sin Incapacidad por Herida (NWI), ésta pasará automáticamente a estado Muerto, y será retirada de la mesa de juego.

RECUERDA

La Munición Shock anula el estado Inconsciente de las Tropas con esta Habilidad Especial, que pasan a estado Muerto.

STRATEGOS

Esta Habilidad Especial denota al profesional de la Estrategia, un individuo con una mente analítica y unos profundos y avanzados conocimientos del arte y la psicología militar.

STRATEGOS N1

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Para poder aplicar este Nivel de Strategos es obligatorio que el poseedor de esta Habilidad Especial sea el Teniente de la Lista de Ejército.

EFECTOS

- Permite al jugador durante la Fase de Despliegue, reservar dos Tropas para desplegar después de su adversario.
- Al inicio del Turno Activo, durante el Recuento de Órdenes, el jugador **sustituirá** la Orden del Teniente por una Orden Regular que se sumará a la Reserva de Órdenes del Grupo de Combate al que pertenece el Teniente.

STRATEGOS N2

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Para poder aplicar este Nivel de Strategos es obligatorio que el poseedor de esta Habilidad Especial sea el Teniente de la Lista de Ejército.

EFECTOS

- Durante la Fase Táctica del Turno de Jugador, durante el paso de Uso Ejecutivo de Tokens de Mando, el jugador puede cambiar de Grupo de Combate a una Tropa sin tener que consumir un Token de Mando.
- Permite al jugador durante la Fase de Despliegue, reservar dos Tropa para desplegar después de su adversario.
- Al inicio del Turno Activo, durante el Recuento de Órdenes, el jugador **sustituirá** la Orden del Teniente por una Orden Regular que se sumará a la Reserva de Órdenes del Grupo de Combate al que pertenece el Teniente.

SUBOFICIAL

Esta Habilidad Especial designa al suboficial de confianza del Teniente, que puede operar bajo sus órdenes directas.

SUBOFICIAL

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial permite a su poseedor emplear la Orden Especial del Teniente considerándola una Orden Regular.
- No es obligatorio que el Suboficial y el Teniente se encuentren en el mismo Grupo de Combate.
- Si el poseedor de esta Habilidad Especial forma parte de un Fireteam y es designado como Líder de Equipo, entonces podrá emplear la Orden Especial del Teniente para activar dicho Fireteam.

Sibylla explica:
Para poder hacer uso de la Orden del Teniente, ésta debe haber sido generada durante el Recuento de Órdenes. Una vez generada, la Orden podrá ser utilizada, aunque el Teniente se encuentre en estado Nulo.

SÚPER-SALTO

Las Tropas que poseen Súper-Salto disponen de equipo especial, han sido entrenadas o diseñadas para realizar saltos de una longitud y altura sorprendentes.

SÚPER-SALTO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Movimiento, Opcional.

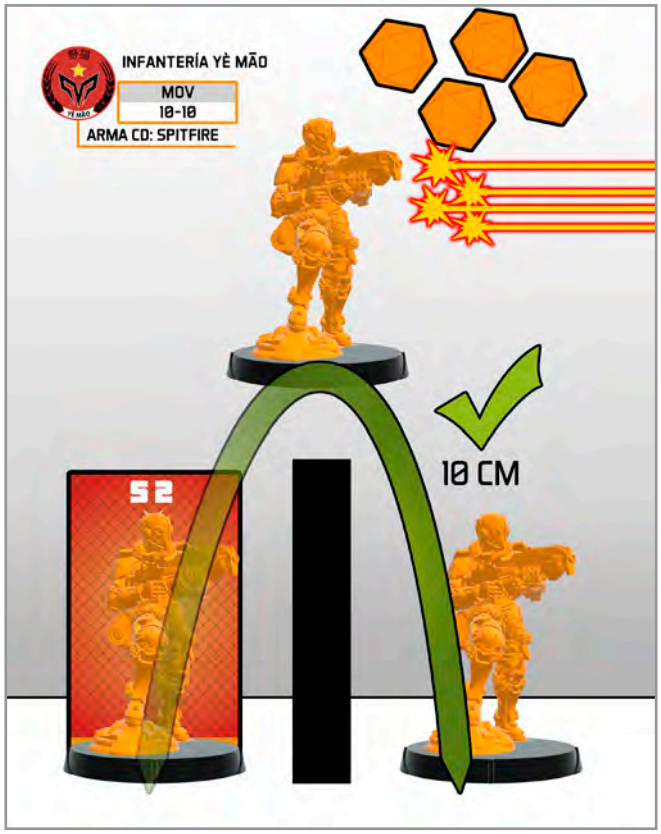
EFECTOS

- Esta Habilidad Especial convierte la Habilidad de Orden Completa Saltar en una Habilidad Corta de Movimiento.
- Permite a una Tropa mover en un salto vertical, diagonal u horizontal los mismos centímetros que indique el primer valor de su Atributo de MOV si se declara un único Saltar como Habilidad Corta de la Orden, y el segundo valor del Atributo MOV si se declara un segundo Saltar como Habilidad Corta de la Orden.
- La Habilidad Especial Súper-Salto, al transformar Saltar en Habilidad Corta de Movimiento, permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas de Movimiento o Habilidades Cortas mientras está ejecutando un salto (por ejemplo: Saltar + Ataque CD). (Ver Activación de una Tropa pág. 20).
- El poseedor de esta Habilidad Especial puede declarar Saltar como Orden Completa, sumando los dos valores de su Atributo de MOV en un único salto.
- Al declarar Saltar, aquellas Tropas que posean Súper-Salto no se benefician de los MOD de Cobertura Parcial durante su recorrido por el aire.
- Si la Tropa es o se convierte en Impetuosa (a causa de la Habilidad Frenesí o de cualquier otra regla) podrá emplear Súper-Salto en la Fase Impetuosa.

RECUERDA

- Cuando se declara el uso de Súper-Salto se debe especificar el recorrido completo y exacto que esa Tropa va a realizar para que el jugador contrario pueda declarar sus ORA.
- Durante todo su recorrido, una Tropa dispone de una LDT de 360º.

EJEMPLO SÚPER-SALTO:



Durante su Turno Activo, una Tropa con Súper-Salto debe superar un obstáculo. Al tratarse de una altura superior a la de su Plantilla de Silueta, la Tropa debe declarar Saltar para poder sortearlo. Gracias a su Habilidad Especial, la Tropa puede declarar otra Habilidad Corta, como por ejemplo Ataque CD durante el Salto.

SUPLANTACIÓN

Esta Habilidad Especial permite a la Tropa desplegar en avanzada, y en un estado que imita el aspecto de las Tropas enemigas, de manera que éstas no pueden atacar al suplantador directamente. Suplantación tiene varios Estados que reflejan la dificultad de identificar a esta Tropa como enemiga.

SUPLANTACIÓN

HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Despliegue Superior, Opcional, Retroalimentación.

EFECTOS

- Durante la Fase de Despliegue, permite desplegar en cualquier punto de la mesa de juego, excepto en la Zona de Despliegue del enemigo.
- Esta Tropa podrá desplegar en estado Suplantación-1 (IMP-1).

- Aquellas Tropas que en su Perfil de Unidad indique que poseen Suplantación (IMP-2), sólo podrán desplegar y activar el estado Suplantación-2 (IMP-2).
- Superando una Tirada de VOL, se puede desplegar en la Zona de Despliegue enemiga.
  - La Tirada de VOL debe realizarse después de haber situado al poseedor de esta Habilidad Especial en la mesa de juego.
  - En caso de fallar la Tirada de VOL, la Tropa deberá situarse dentro de la Zona de Despliegue de su jugador, obligatoriamente en uno de los bordes de la mesa que decida el propio jugador. Además, la Tropa perderá la opción de despliegue en estado Suplantación, siendo desplegada como Miniatura y no como Marcador, y perderá también cualquier Arma y/o Equipo Posicionable que hubiera declarado que iba a desplegar junto con esa Tropa.
- No se permite desplegar en contacto de Silueta con otra Miniatura, ni en contacto con Marcadores ni Tokens enemigos o Neutrales, ni tampoco con un objetivo de un escenario.

IMPORTANTE

Una Tropa con cualquier Nivel de Suplantación que se encuentre en estado Suplantación-1 o Suplantación-2 (Marcador IMP-1 o IMP-2) debe ser considerado como una Tropa amiga por su adversario.

ESTADO SUPLANTADO

SUPLANTADO

Marcador

ACTIVACIÓN

- Automático en la Fase de Despliegue, siempre que se supere la Tirada de VOL, en caso de que el jugador deba realizarla.
- Durante el Turno Activo, consumiendo 1 Orden Completa fuera de la LDT de Tropas y Marcadores enemigos.
- Este estado puede ser activado según indiquen Programas de Hacker o reglas especiales que permitan usarlo.

EFECTOS

- No se puede entrar en contacto de Silueta con una Tropa enemiga en estado Suplantado.
- No se pueden declarar Ataques contra una Tropa en estado de Suplantación-1 (IMP-1)
- No se pueden declarar Ataques contra una Tropa en estado de Suplantación-2 (IMP-2), es necesario Descubrir a ese Marcador (IMP-2) primero (con una maniobra de maniobra Descubrir + Ataque, por ejemplo).
- En Turno Activo, y sólo en Turno Activo, una Tropa en estado de Suplantación puede utilizar la Habilidad Especial Ataque Sorpresa.
- Si una Tropa falla la Tirada de VOL al tratar de Descubrir a un Marcador de Suplantado, **no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente Turno de Jugador**. Una Tropa revelada que haya vuelto a entrar en estado Suplantado en ese mismo Turno de Jugador no cuenta como el mismo Marcador.
- Un Marcador de Suplantado dispone de una LDT de 360º.
- El Marcador de Suplantado de una Tropa en estado Suplantado posee el mismo valor de **Silueta (S)** que la Tropa a la que representa.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Suplantado son: Descubrir, Esquivar, Reset o Alertar.
- Cuando se activa una Tropa en estado Suplantado, cada Tropa Reactiva, si lo desea, puede retrasar la declaración de su ORA hasta que el Jugador Activo haya declarado la segunda mitad de la Orden. En este caso:
  - Si la Tropa en estado Suplantado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden (por declarar Ataque CD, por alcanzar el contacto de Silueta con un enemigo, etc.) las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pueden declararla ahora.
  - En el caso de Tropa en estado Suplantado no se revele, las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pierden su derecho a declarar ORA.
- Suplantación dispone de dos niveles, cada uno ellos con sus características específicas:

SUPLANTACIÓN-1

- En estado Suplantación-1, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1).
- Para Descubrir al suplantador (IMP-1) se debe superar una Tirada de Descubrir **aplicando un MOD de –6**.
- Si se supera la Tirada de Descubrir, entonces el suplantador pasa al estado Suplantación-2, sustituyendo el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por el de Suplantación-2 (IMP-2).

SUPLANTACIÓN-2

- En estado Suplantación-2, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2).
- Para Descubrir al suplantador (IMP-2) se debe superar una Tirada de Descubrir.
- Si se supera, entonces debe reemplazarse el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la Miniatura.

CANCELACIÓN

- El estado Suplantado se cancela y, debe sustituirse el Marcador por la Miniatura, siempre que:
  - El Marcador de Suplantado **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
  - El Marcador de Suplantado declare una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  - El Marcador de Suplantado entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
  - El Marcador de Suplantado (IMP-2) sea **Descubierto**.
  - La Tropa que posee Suplantación sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Al cancelar el estado Suplantado debe **sustituirse el Marcador de** Suplantado por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
- Al sustituir el Marcador por la Miniatura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

IMPORTANTE

No se puede declarar la Habilidad Descubrir dos veces contra el mismo Marcador en una misma Orden. Sin embargo, si puedes tratar de Descubrir dos Marcadores diferentes con una misma Orden.

IMPORTANTE

La cancelación del Estado Suplantado se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele al suplantado se realice al final de la Orden.

RECUERDA

ORA ante un Marcador:

- Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Suplantado (IMP-1, IMP-2) son **Descubrir, Esquivar, Reset o Alertar**.
- Ante un Marcador, el enemigo puede **retrasar** la declaración de su ORA hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.
- Si decide retrasar su ORA, únicamente podrá declararla si el Marcador de suplantado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que la segunda Habilidad Corta de la Orden no revele al Marcador, la Tropa pierde el derecho a declarar su ORA.

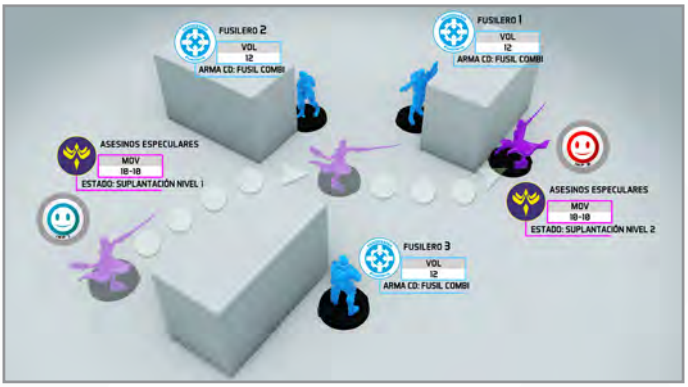
RECUERDA

Los Marcadores de Suplantación se consideran Tropas Aliadas, por tanto, no se puede declarar Ataques con Armas de Plantilla que los afecten de forma indirecta por designar otra Tropa enemiga como objetivo principal.
La única excepción es declarar Descubrir + Ataque CD contra un Marcador (IMP-2) y que se supere la Tirada de Descubrir si no se revela el Marcador con su ORA.

EJEMPLO DE SUPLANTACIÓN: VOLVER A SUPLANTAR Y DESPLIEGUE OCULTO

Un jugador, durante su Turno Activo, decide que una de sus Tropas que posee la Habilidad Especial Suplantación, vuelva a estado Marcador de Suplantación-1. Comprueba que no hay ninguna Miniatura ni Marcador enemigo que disponga de LDT hacia su Miniatura, consume 1 Orden y declara que vuelve a estado Marcador de Suplantación-1. Su adversario, sin embargo, posee una Tropa en Despliegue Oculto que sí dispone de LDT hacia la Miniatura activa. Pero, como no se halla físicamente en la mesa de juego ni como Miniatura ni como Marcador, no se tiene en cuenta para evitar la declaración de pasar a estado de Marcador de Suplantación-1. No obstante, una vez la Orden Completa ha sido declarada, podría revelarse y declarar una ORA, impidiendo así que la Orden se pueda realizar, ya que incumple uno de sus requisitos y haciendo que la Tropa con Suplantación pierda dicha Orden.
Además, si la Tropa en Despliegue Oculto declarara como ORA, por ejemplo, Ataque CD, realizaría una Tirada Normal de CD.

EJEMPLO DE SUPLANTACIÓN



Durante su Turno Activo, una Asesina Especular en estado de Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) declara la primera Habilidad Corta de su Orden: Mover.

Ahora, las 3 Tropa enemigas con LDT con la Asesina Especular pueden declarar sus ORA.
Las Tropas 2 y 3 declaran Descubrir, mientras que la Tropa 1 decide retrasar su ORA.
Con su segunda mitad de la Orden la Asesina Especular declara de nuevo Mover, situándose en una posición ventajosa para su siguiente Orden.
Como ha declarado Mover + Mover, la Tropa 1 pierde su derecho a ORA al no revelarse la Tropa Suplantada.
Las Tropas 2 y 3 hacen sus respectivas Tiradas de Descubrir y aciertan ambos. A pesar de acertar las dos Tropa, el jugador Activo únicamente sustituye el Marcador IMP-1 por el IMP-2 y la Tropa sigue en forma de Marcador.

TENAZ

Las Tropas con esta Habilidad Especial combaten hasta la muerte, aunque estén heridos.

TENAZ

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- La Tropa que posee Tenaz pasa a estado Inconsciente y su jugador declara que activa esta Habilidad Especial sin importar si se encuentra en Turno Activo o Reactivo.

EFECTOS

El estado Inconsciente de las Tropas que poseen la Habilidad Especial Tenaz presenta las siguientes excepciones a su funcionamiento normal:

- En vez de situar un Token de estado Inconsciente (UNCONSCIOUS), debe colocarse un Token de Tenaz (DOGGED) al lado de la Tropa.
- El jugador debe anunciar la activación de la Habilidad Tenaz (DOGGED) en el momento en el que la Tropa cae en estado Inconsciente.
- Permite a una Tropa ignorar los efectos y la Etiqueta Nulo del estado Inconsciente, actuando como si se encontrara en estado Normal, pero sólo durante el Turno en el que ha activado la Habilidad Tenaz.
- Al final del turno en el que la Tropa ha activado la Habilidad Tenaz ésta pasa automáticamente a estado Muerto, y debe ser retirada de la mesa de juego.
- Si una Tropa con Tenaz activado pierde un nuevo punto de su Atributo Heridas, pasa automáticamente a estado Muerto y debe ser retirada de la mesa de juego.
- Una Tropa con Tenaz activado no puede ser curada (a través del uso de Habilidades Especiales o Equipo como Médico, MediKit, Regeneración...).
- Esta Habilidad Especial no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

RECUERDA

La Munición Shock también cancela el estado Inconsciente de las Tropas con esta Habilidad Especial, haciendo que pasen directamente a estado Muerto.

TENIENTE

El poseedor de esta Habilidad Especial es el oficial al mando de la fuerza de combate que despliega el jugador.

TENIENTE

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Información Privada, Obligatoria.

EFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial dispone de la Orden Especial del Teniente (pág. 23).
- Si durante la Fase Táctica del Turno, el Teniente se encuentra Aislado, en un estado considerado Nulo (Inconsciente, Muerto...) o no ha sido desplegado en la mesa de juego, se aplicará la regla Pérdida de Teniente (pág. 23).
- Cuando se nombra un nuevo Teniente durante la partida (sea por Pérdida de Teniente, Cadena de Mando...) éste obtendrá la Habilidad Especial Teniente, sin otras habilidades adicionales.
- En el Perfil de Unidad pueden aparecer entre paréntesis diferentes opciones de Teniente. Algunos ejemplos son:
  - +1 Token de Mando. El Jugador que alinee esta Tropa como Teniente dispondrá de un Token de Mando extra para la partida.
  - +1 Orden. En cada Turno de Jugador el Teniente dispone de dos Órdenes Especiales de Teniente en lugar de sólo una.
- Esta Habilidad Especial permanece activa incluso cuando su poseedor se encuentra en estado Nulo, hasta que se nombre un nuevo Teniente.

IMPORTANTE

- Es obligatoria la presencia de una Tropa con la Habilidad Especial Teniente en la Lista de Ejército del jugador.
- No puede haber más de una Tropa con esta Habilidad Especial en la Lista de Ejército del jugador.

TERRENO

Algunas Tropas reciben un entrenamiento adicional para poder combatir en terrenos específicos, caracterizados por la especial dificultad que supone operar en ellos.

TERRENO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- El Terreno de la mesa de juego debe coincidir con el tipo de Terreno que se indica entre paréntesis en el perfil de la Tropa.

EFECTOS

- Todas aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Terreno obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán **al primer valor** de su Atributo de MOV.
- Este Bono se aplicará únicamente al declarar una Habilidad con la etiqueta Movimiento dentro del área que define al Terreno.
- Las Tropas que posean la Habilidad Especial de Terreno pueden mover con normalidad en su Tipo de Terreno, sin aplicar ninguna de las restricciones que impone Terreno al Movimiento.
- Si en el perfil de Unidad se indican entre paréntesis algunos Tipos de Terreno concretos, justo a continuación del término Terreno, entonces el jugador únicamente podrá escoger uno de ellos al situar la Tropa sobre la mesa de juego.
- Terreno (Total) indica que se beneficiará del Bono en todo Tipo de Terreno de los disponibles en el reglamento (Acuático, Desértico, de Montaña, Selvático o o-G).

TRANSMUTACIÓN

El poseedor de esta Habilidad Especial puede transformarse en otro tipo de Tropa muy concreto, con Atributos y Habilidades diferentes.

TRANSMUTACIÓN

HABILIDAD AUTOMÁTICA

REQUISITOS

- Para que esta Habilidad Especial se active la Tropa debe cumplir la condición que aparece entre paréntesis junto a la Habilidad.

EFECTOS

- Los diferentes tipos de Transmutación se caracterizan por la causa que provoca la transformación de la Tropa, lo que los obliga o permite usar el segundo Perfil de Unidad según sea el caso.
  - En caso de que no haya miniatura alternativa, se situará el Token de Transmutado (TRANSMUTED), o el correspondiente si hubiera uno específico, que señale el nuevo perfil de la Tropa transmutada.
  - **Transmutación (H) o Transmutación (EST):**
    - La Tropa y su Perfil de Unidad se reemplazan **obligatoriamente** por el segundo Perfil de Unidad al final de la Orden en la que el primer Perfil de Unidad ha perdido el último punto de su Atributo H/EST.
    - Si en la misma Orden en la que la Tropa pierde el último punto de su Atributo H/EST del Perfil de Unidad, perdiera más puntos del Atributo H/EST, éstos se restarán del segundo Perfil de Unidad, al final de dicha Orden.
    - La Tropa solo alcanza el estado Inconsciente cuando pierde los puntos del Atributo H/EST del su segundo Perfil de Unidad.
  - **Transmutación (Auto):**
    - **Al declarar cualquier Habilidad con la etiqueta Movimiento**, una Tropa que posea Transmutación (Auto) **puede** cambiar entre los diferentes Perfiles indicados en su Perfil de Unidad. Este cambio se produce siempre al inicio de su Movimiento, aplicando el nuevo Perfil de Unidad para toda la secuencia de ese Movimiento.
    - Esto afectará a la cantidad de centímetros que puede desplazarse por la mesa de juego, en función del valor de del Atributo de MOV del Perfil de Unidad adoptado.
    - Los puntos del Atributo H/EST de una Tropa con esta Habilidad Especial **son comunes y compartidos** entre todos sus Perfiles de Unidad, de modo que la pérdida de puntos en uno de los Perfiles de Unidad, se aplicará también en los demás.
    - La Tropa puede desplegar con cualquiera de sus Perfiles de Unidad.

RECUERDA

Secuencia de Juego y Transmutación (H/EST):
Tras las pertinentes Tiradas de Salvación, se realiza la Tirada de Agallas y después, el cambio de Perfil si se cumplen los Requisitos para la Transmutación.

EJEMPLOS DE TRANSMUTACIÓN

ISC: Fraacta Drop Unit — T. Ent. Especial

IL — **Forma de Salto**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	15	12	12	12	1	3	1	2	2

Habilidades Especiales: Inmunidad (Shock) · Coraje · Paracaidismo · Salto de Combaje · Transmutación (H)

IL — **Forma de Supervivencia**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10-10	15	12	10	14	2	6	1	2

Habilidades Especiales: Inmunidad (Shock) · Coraje

Nombre	Armamento | Equipo || Periféricos	Armas de Melé	CAP	C
FRAACTA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	27
FRAACTA	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	27
FRAACTA	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC	1,5	33

Se emplearía el Token de Transmutado (TRANSMUTED) para señalar la Forma de Supervivencia del Fraacta tras perder el punto del Atributo H de su Perfil de Unidad.

EJEMPLO DE TRANSMUTACIÓN (H)

Un Dogface, recibe 3 impactos. Realiza 3 Tiradas de Salvación y falla 2 de ellas, perdiendo 2 puntos del Atributo Heridas. Entonces la Tropa restaría 1 punto del Atributo Heridas de su perfil de Dogface y lo reemplazaría por el de Dog-Warrior (sustituyendo la Miniatura de Dogface por la del Dog-Warrior), al que le debe restar el segundo punto del Atributo Heridas que ha perdido. Por tanto, continuará en juego, pero con un valor del Atributo Heridas de 1 en vez del valor original de 2 que posee su perfil de Dog-Warrior.

TREPAR PLUS

Las Tropas que poseen Trepar Plus están especialmente equipadas o dotadas para la escalada y el movimiento vertical.

TREPAR PLUS

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Movimiento, Opcional.

REQUISITOS

- Al final de su movimiento, la Tropa debe poder situarse sobre una superficie que tenga un tamaño igual o superior al de su peana.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial convierte la Habilidad de Orden Completa Trepar en la Habilidad Corta de Movimiento Mover.
- Permite a una Tropa mover a lo largo de una superficie vertical como si se tratara de un Movimiento normal sobre una superficie horizontal.
- La Habilidad Especial Trepar Plus, al transformar Trepar en la Habilidad Corta de Movimiento Mover, permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas de Movimiento o Habilidades Cortas (por ejemplo: Mover + Ataque CD) mientras se está desplazando por una superficie vertical, o si se encuentra colgado de alguna altura. (Ver Activación de una Tropa pág. 20).
- Al igual que con la Habilidad Trepar, las Tropas que posean Trepar Plus **no** se benefician de los MOD de Cobertura Parcial mientras se encuentren en una superficie vertical.
- A efectos de visualización, mientras hace uso de esta Habilidad, la Tropa se encontrará con al menos la mitad de la base de su peana en contacto con la superficie vertical, tal y como indican los Requisitos de las Habilidades Mover y Trepar.
- Durante el Turno Reactivo, Trepar Plus permite a su poseedor reaccionar en ORA, si procede, cuando se encuentre en una superficie vertical.
- Si la Tropa es o se convierte en Impetuosa (a causa de la Habilidad Frenesí o de cualquier otra regla) podrá emplear Trepar Plus en la Fase Impetuosa.

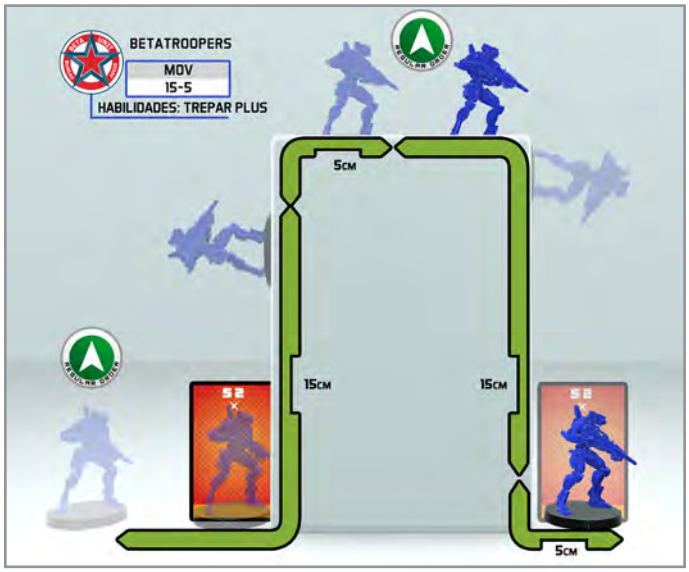
IMPORTANTE

Las Tropas no pueden ser desplegadas en una superficie vertical ni durante la **Fase de Despliegue,** ni durante el juego.

RECUERDA

- Cuando se declara el uso de Trepar Plus se debe especificar el recorrido completo y exacto que esa Tropa va a realizar para que el jugador contrario pueda declarar sus ORA.
- Una Tropa dispone de una LDT de 360º durante todo su recorrido.

EJEMPLO TREPAR PLUS



Con el consumo de una Orden, la Tropa declara como primera Habilidad Mover; gracias a Trepar Plus al recorrer los cinco primeros centímetros y llegar al obstáculo, puede continuar su movimiento de manera normal por la superficie vertical como si se tratase de una superficie horizontal. Del mismo modo, con la segunda mitad de su Orden, puede decidir seguir moviendo o declarar cualquier otra Habilidad Corta o Corta de Movimiento como Ataque CD, Descubrir...
Como no hay ningún enemigo la Tropa continúa moviendo.
Con una segunda Orden declara Mover + Mover y trepa para bajar el obstáculo y avanza hasta consumir todo su movimiento.

TROPA RELIGIOSA

Las creencias y enseñanzas de sus líderes han convertido a esta Tropa en un guerrero leal, cuya fe inquebrantable le permite mantenerse firme en la batalla cuando todos los demás han desistido.

TROPA RELIGIOSA

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- Las Tropas que poseen esta Habilidad Especial superan de manera automática y Obligatoria, cualquier Tirada de Agallas, sin necesidad de realizarla.
  Por tanto, todas aquellas Tropas que poseen Tropa Religiosa están obligadas a mantener la posición y no pueden retroceder ni cubrirse tras sobrevivir a un Ataque
- No obstante, si el jugador quiere que el poseedor de Tropa Religiosa retroceda u obtenga Cobertura tras sobrevivir a un Ataque, o a un Ataque no letal, entonces puede realizar una Tirada de VOL, si se supera puede aplicar los Efectos de fallar la Tirada de Agallas.
- Las unidades que poseen la Habilidad Especial Tropa Religiosa no se ven afectadas por la situación de ¡¡¡Retirada!!! por lo que no entran en estado ¡¡¡Retirada!!! y se comportan de manera normal hasta el final de la partida.
- Además, en situación de ¡¡¡Retirada!!! las Tropas que poseen esta Habilidad Especial no pueden abandonar la mesa de juego, a menos que las condiciones del escenario especifiquen otra cosa.
- Las Tropas Religiosas se ven afectadas por la situación de Pérdida de Teniente, incluso en caso de ¡¡¡Retirada!!!

VETERANO

La Miniatura es una Tropa con varios años de servicio en lo más duro del frente, y posee una serie de habilidades adquiridas por la vía difícil.

VETERANO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- En situación de Pérdida de Teniente, el poseedor de esta Habilidad Especial se mantiene como Regular.
- En situación de ¡¡¡Retirada!!! aquel que posea esta Habilidad Especial se mantiene como Regular y no se ve afectado por el estado ¡¡¡Retirada!!!
- El poseedor de esta Habilidad Especialno puede entrar en estado Aislado (causados por Munición, Programas de Hacker, reglas especiales de escenario, etc.).

VULNERABILIDAD

Algunas Tropas, a pesar de su resistencia, poseen cierta vulnerabilidad a determinados tipos de ataques, armas o municiones.

VULNERABILIDAD

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- La Tropa es vulnerable a un tipo de Ataque, Munición o Arma indicada entre paréntesis en su Perfil de Unidad. Si posee algún tipo de Inmunidad, no aplicará esa Habilidad Especial frente a dicho Ataque o Munición.

EJEMPLO DE VULNERABILIDAD

El Dog-Warrior que posee Inmunidad (Total) y Vulnerabilidad (Viral) es inmune a cualquier Munición, anulando sus efectos especiales y considerándola Munición Normal, excepto a todas aquellas armas que tengan el término "Viral".

ZAPADOR

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor desplegar en una posición fija fortificada que proporciona toda una serie de ventajas en juego.

ZAPADOR

HABILIDAD DE DESPLIEGUE / ORDEN COMPLETA

Opcional

REQUISITOS

- Es obligatorio que el espacio en el cual se pretende situar el Pozo de Tirador tenga una anchura igual o superior al de la peana de la Plantilla de Silueta de este estado.
- En caso contrario, no se activará este estado, considerándose que la Tropa ha declarado una Inacción.

EFECTOS

- Durante la Fase de Despliegue, esta Habilidad Especial permite a su poseedor desplegar en estado Pozo de Tirador.
- Durante el Turno Activo, el poseedor de esta Habilidad Especial puede activar el estado Pozo de Tirador mediante el consumo de una Orden Completa.

ESTADO POZO DE TIRADOR

POZO DE TIRADOR

ACTIVACIÓN

- Automática en la Fase de Despliegue para todas aquellas Tropas que dispongan de la Habilidad Especial Zapador.
- Durante el Turno Activo, una Tropa con la Habilidad Especial Zapador puede recuperar el estado Pozo de Tirador consumiendo 1 Orden Completa y situando el Marcador Pozo de Tirador (FOXHOLE) a su lado.

EFECTOS

- Se considera que una Tropa en estado Pozo de Tirador dispone de las siguientes propiedades:
  - Posee un valor de Silueta 3.
  - Se halla en contacto en 360° con una Cobertura Parcial, por lo que se beneficia de los MOD correspondientes, desde cualquier dirección o ángulo que se trace la LDT.
  - Dispone de la Habilidades Especiales Mimetismo (-3) y Coraje.
- El estado Pozo de Tirador es una posición fija y no permite a la Tropa efectuar ningún tipo de desplazamiento. Por tanto, no podrá Mover, realizar Movimiento Cauteloso, Saltar, Trepar... No obstante, puede declarar Esquivar. Sin embargo, las Tropas en este estado no pueden desplazarse, únicamente esquivar el Ataque.

CANCELACIÓN

- El estado Pozo de Tirador se cancela automáticamente si la Tropa pasa a estado Cuerpo a Tierra.
- En Turno Activo, la Tropa puede cancelar este estado al inicio de una Habilidad con la etiqueta Movimiento. Es obligatorio que así lo anuncie a su adversario al declarar la Habilidad. De este modo, la Tropa ejecutará dicha Habilidad aplicando sus valores normales de MOV y de S. Del mismo modo, en Turno Activo también puede cancelar este estado al inicio del movimiento de Esquivar.
- Al cancelar el estado Pozo de Tirador se pierden todas las ventajas que éste ofrece, se retira el Marcador y la Tropa recupera el valor de Silueta que indica su Perfil de Tropa.

RECUERDA

Es obligatorio que el espacio en el cual se pretende situar el Pozo de Tirador tenga una anchura igual o superior al de la peana de la Plantilla de Silueta de este estado.

EQUIPO INFINITY N4

Todos los efectos especiales que aportan las Piezas de Equipo están explicados detalladamente a continuación.

IMPORTANTE

Los distintos Niveles de las Piezas de Equipo con Niveles no son acumulables entre sí. Por tanto, únicamente se pueden usar los MOD y reglas especiales que indique el nivel del Equipo que posea la Tropa.

RECUERDA

- Un MOD positivo (+) entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente al poseedor de la Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- Un MOD negativo (-) entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará únicamente a los Enemigos.
- El valor de un Atributo, Ráfaga, Daño, Munición, Número de Usos... entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo se aplicará y sumará su Efecto únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.
- El término "ReRoll" entre paréntesis junto a una Habilidad Especial, Arma o Equipo, permitirá repetir **un** dado de la Tirada únicamente al hacer uso de dicha Habilidad Especial, Arma o Equipo.

IMPORTANTE

Los MOD que modifiquen el valor de Ráfaga (R) sólo se aplicarán en Turno Activo. Además, si la Tropa dispone de más de un MOD de este tipo, sólo podrá aplicar uno de ellos.

ALBEDO

Albedo interfiere con los Visores Multiespectrales, impidiendo que su portador pueda ser objetivo de una Tropa con dicha pieza de Equipo.

ALBEDO

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio, Retroalimentación.

ACTIVACIÓN

- Esta pieza de Equipo se activa de manera automática en el momento del despliegue de su portador.

EFECTOS

- Una Tropa con el Equipo Albedo se considera como si se encontrara en el interior de una Zona de Ruido Blanco, aplicando sus efectos.
- Sin embargo, el efecto de la Zona de Ruido Blanco no afecta a su portador.
- Esta pieza de Equipo tiene un funcionamiento limitado:
  - En el momento del despliegue de la Tropa, se sitúa el Token de Albedo-A junto a ella para indicar que dispone de dicha pieza de Equipo.
  - En la Fase de Estados se retira el Token de Albedo-A y se sustituye por el Token de Albedo-B.
  - Por último, en la siguiente Fase de Estados se retira el Token de Albedo-B y la Tropa deja de disponer de esta pieza de Equipo para el resto de la partida.

BAGAJE

Las Tropas equipadas con esta pieza de Equipo surten de provisiones, suministros y munición al resto de Tropas desplegadas en el campo de batalla.

BAGAJE

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio, Sin Tirada.

EFECTOS

- Si una Tropa Aliada en estado Descargado (o que haya consumido parte de sus armas o piezas de Equipo Desechables) consume una Orden Completa encontrándose en ZC de una Tropa Aliada con la pieza de equipo Bagaje y en estado no Nulo, cancelará dicho estado, sin necesidad de efectuar Tirada, y le permitirá recuperar el uso completo de todas sus armas o piezas de Equipo Desechables. Este efecto sólo se puede aplicar a una única Tropa aliada por Orden.
- Recuperar el uso de todas sus armas o piezas de Equipo Desechables no afecta a las armas o piezas de Equipo que ya hubiera posicionado en la mesa de juego.

DAZER

El Dazer es un Equipo Posicionable que genera una Zona de Terreno en su Zona de Control que dificulta el movimiento de las demás Tropas.

DAZER

EQUIPO AUTOMÁTICO

Desechable (3), Posicionable, Zona de Control.

EFECTOS

- Esta pieza de Equipo genera una Zona de Terreno Difícil sin límite de altura en su Zona de Control.
- Las Tropas que posean la Habilidad Especial Terreno (Total) ignoran los efectos del Dazer y se benefician de su MOD al declarar Habilidades con la etiqueta Movimiento.
- Un Dazer que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.

DAZER

Dazer	Propiedades:	Desechable 3, Posicionable, Zona de Control

DAZER

BLI	PB	EST	S
0	0	1	X

DESACTIVADOR

Este dispositivo permite desactivar armas y trampas explosivas que el enemigo haya desplegado en el campo de batalla.

DESACTIVADOR

HABILIDAD CORTA

Ataque CD

REQUISITOS

- El poseedor de este Equipo debe disponer de LDT hacia el objetivo.
- Desactivador sólo puede usarse contra armas o piezas de Equipo enemigas desplegadas en la mesa de juego, no contra Marcadores de Camuflaje.

EFECTOS

- Desactivador permite, superando 1 Tirada Normal de VOL, desactivar a distancia una pieza de Equipo o un Arma Posicionable (Mina, FastPanda, WildParrot...) enemiga.
- La Tirada de VOL sólo aplica MODs por Distancia, pero no aquellos derivados de Habilidades Especiales (Mimetismo, por ejemplo) o Cobertura.
- Si se supera la Tirada de VOL la pieza de equipo o el arma enemiga deberá ser retirada de la mesa de juego.

DESACTIVADOR

Desactivador	Propiedades:	Arma Técnica, Ataque CD, [***]
Daño:	R: 1	
Munición:	Atributo T. Salvación:	

MODIFICADORES POR DISTANCIA

20cm	40cm	60cm	
+6	+3	-6	

DISPOSITIVOS DE HACKER

Los Dispositivos de Hacker son las herramientas utilizadas en el combate cuantrónico. Polivalentes y versátiles, pueden ser útiles como elementos de apoyo o permitir realizar potentes ciberataques dependiendo del Dispositivo.

DISPOSITIVO DE HACKER

EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

- Permite emplear los Programas de Hacker Carbonita, Control Total, Oblivion y Spotlight.

DISPOSITIVO DE HACKER PLUS

EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

- Permite emplear los Programas de Hacker Carbonita, Control Total, Oblivion, Spotlight, Ruido Blanco y Cybermask.

DISPOSITIVO DE HACKER ASESINO

EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

- Permite emplear los Programas de Hacker Trinity y Cybermask.

DISPOSITIVO DE HACKER EVO

EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

- Permite emplear los Programas de Hacker Disparo Asistido, Reacción Mejorada, Fairy Dust y Salto Controlado.

RECUERDA

Tanto los Hackers como los Dispositivo de Hacker se pueden beneficiar de Upgrades. Consulta todas las reglas sobre Hackeo en la pag. 59.

ECM

Acrónimo de Contramedidas Electrónicas. Este nombre engloba todos los dispositivos que incorporan las Tropas, vehículos y TAG para evitar y anular los proyectiles guiados enemigos, dificultar los Ataques de Comunicaciones, etc. según el tipo de ECM que lleven consigo.

ECM

EQUIPO AUTOMÁTICO

REQUISITOS

- Para poder usar este Equipo Automático, su poseedor debe ser objetivo del tipo de Ataque indicado entre paréntesis.

EFECTOS

- ECM impone una serie de MOD negativos al enemigo cuando trata de Atacar a la Tropa que lo posee.
- Tanto el tipo de Ataque que puede interferir como el MOD que impone viene determinado en el Perfil de Unidad de la Tropa.

FASTPANDA

Dispositivo autopropulsado de ampliación del rango de hackeo diseñado para ser emplazado en el campo de batalla.

FASTPANDA

EQUIPO AUTOMÁTICO

Desechable (1), Indiscriminado, Perimetral, Posicionable, Zona de Control.

EFECTOS

- Cuando el Jugador declare la Habilidad común Situar Posicionable, el poseedor de esta pieza de Equipo sitúa la Miniatura de FastPanda completamente dentro de su ZC en lugar de en contacto con su Silueta.
- El FastPanda es una pieza de Equipo que incluye el Equipo Automático Repetidor.
- Un FastPanda que ha sido situado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.

FASTPANDA

FastPanda	Propiedades:	Desechable (1), Indiscriminado, Perimetral, Posicionable, Zona de Control.

FASTPANDA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

FIREWALL

Piezas de Equipo que proporcionan una protección adicional frente a Ataques de Comunicaciones. Consulta su funcionamiento en el Módulo de Combate de Infinity N4 en la pág. 59.

GIZMOKIT

Equipo especial que permite recuperar a otras Miniaturas con el Atributo Estructura de estado Inconsciente.

GIZMOKIT

HABILIDAD CORTA

No Letal

REQUISITOS

- El objetivo del GizmoKit debe ser una **Miniatura aliada.**
- El GizmoKit tiene dos modos de uso, cada uno con sus propios Requisitos:
  - Para emplearlo a **distancia**, es obligatorio que su usuario disponga de LDT con su objetivo.
  - Como Equipo de contacto, es necesario que su usuario se encuentre en **contacto de Silueta** con el objetivo.

EFECTOS

- Empleado a distancia, el GizmoKit se considera un Arma CD No Letal. Si su portador supera una Tirada de Ataque CD, aplicando los MOD correspondientes (por Distancia, Cobertura...) su objetivo realizará sólo una Tirada de **FIS**.
- El GizmoKit también puede emplearse en contacto de Silueta. Para ello, su portador debe consumir una Habilidad Corta, sin necesidad de tirada, y su objetivo realizará sólo una Tirada de **FIS**.

- En ambos casos, **al superar la Tirada de FIS** el objetivo recupera un punto de su Atributo Estructura. Si, por el contrario, **no se supera la Tirada de FIS**, el objetivo pierde 1 punto de Estructura en vez de recuperarlo, entrando en estado Inconsciente o Muerto si es aplicable.
- El objetivo de un GizmoKit no realiza Tirada de Salvación.
- Mediante el uso del GizmoKit una Tropa puede recuperar 1 punto de Estructura todas las veces que sea necesario, siempre que supere la Tirada de **FIS** correspondiente.
- En caso de que, debido a una Habilidad Especial o regla, una Tropa reciba más de un impacto, o uso, exitoso de GizmoKit en una misma Orden, si supera una sola de las Tiradas de **FIS** correspondientes, la Tropa recupera un punto de EST. En este caso, aunque supere todas las Tiradas de **FIS**, la Tropa únicamente recuperará un punto de su Atributo EST.
- Si una Tropa incluye GizmoKit en su Perfil de Unidad con un valor determinado de FIS indicado entre paréntesis, dicha Tropa empleará el valor señalado al aplicársele esta pieza de Equipo.

GIZMOKIT

Gizmokit	Propiedades:	No-Letal, [***]
Daño:	R: 1	
Munición:	Atributo T. Salvación:	

MODIFICADORES POR DISTANCIA		
20cm	40cm	60cm
+3	0	-6

HOLOMÁSCARA

La tecnología básica de la HoloMáscara emite una imagen tridimensional capaz de cubrir por completo a su portador, pudiendo alterar su apariencia externa parcial o totalmente, según se prefiera, para hacer que se asemeje a otra Tropa de su mismo ejército.

HOLOMÁSCARA

EQUIPO AUTOMÁTICO

Opcional, Retroalimentación.

EFECTOS

- Permite desplegar en estado HoloMáscara al situar la Tropa en la mesa de juego.
- En juego, permite el uso del estado HoloMáscara.

ESTADO HOLOMÁSCARA

HOLOMÁSCARA

ACTIVACIÓN

- Automático en el momento del despliegue de su portador.
- Durante el Turno Activo, una Tropa con HoloMáscara puede recuperar el estado HoloMáscara consumiendo una Orden Completa fuera de la LDT de Tropas y Marcadores enemigos.

EFECTOS

- En estado HoloMáscara, el jugador no sitúa la Miniatura en la mesa sino la Miniatura de cualquier otra Tropa (conocida como Miniatura imitada), declarando que porta las armas y Equipo que prefiera de las opciones disponibles en el Perfil de Unidad de dicha Miniatura imitada.
- La Miniatura imitada debe ser una Tropa de su propia "facción o Ejército Sectorial" y ha de poseer el **mismo valor de su Atributo de Silueta** que el portador de esta pieza de Equipo.
- No obstante, el jugador empleará el Perfil de Unidad real del portador de HoloMáscara, tal y como aparece en su Lista de Ejército.
- Una Tropa en estado HoloMáscara no podrá replicar aquellas armas o piezas de Equipo Posicionables que se manifiesten como Marcador o Miniatura anexa (TinBots, FastPandas, SymbioMates, CrazyKoalas, Minas desplegadas por un Minador...) de las que dispusiera la Miniatura imitada.
- Para Descubrir a una Tropa en estado HoloMáscara se debe superar una Tirada de Descubrir.
- En caso de éxito, se sustituye la Miniatura imitada por la del auténtico poseedor de esta pieza de Equipo, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba encarada la Miniatura imitada.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado HoloMáscara se cancela reemplazando la Miniatura falsa por la real, siempre que:
  - La Tropa en estado HoloMáscara **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
  - La Tropa en estado HoloMáscara **declare** una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  - La Tropa en estado HoloMáscara entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
  - La Tropa en estado HoloMáscara deba realizar una Tirada de Salvación.
  - La Tropa en estado HoloMáscara sea **Descubierta**.
  - La Tropa en estado HoloMáscara perteneciendo a un Fireteam y no siendo el Líder de Equipo, declare cualquier Habilidad que no sea de Apoyo o Movimiento (excepto Alertar).
  - La Tropa que posee HoloMáscara sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Siempre que se cancela el estado HoloMáscara debe sustituirse la Miniatura falsa por la real, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba encarada la Miniatura imitada, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.
  Al sustituir la Miniatura imitada por la real, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa, si así éste se lo requiriera.

IMPORTANTE

La cancelación del Estado HoloMáscara se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele a la Tropa se realice al final de la Orden.

EJEMPLO DE HOLOMÁSCARA E INFORMACIÓN PRIVADA

Un Hafza en estado HoloMáscara imitando a un Lasiq recibe un Ataque CD enemigo. Aunque sus Habilidades Especiales, además de las armas y piezas de Equipo se consideran Información Privada, el Hafza no puede aplicar la Habilidad Especial Mimetismo (-3) del Lasiq. Por tanto, en la parte de Resolución de la Orden, cuando se aplican los MOD, el jugador deberá informar a su adversario de que no hay dicho MOD.

EJEMPLO DE HOLOMÁSCARA Y FIRETEAM

Un Fireteam Core de Jenízaros con un Hafza en estado HoloMáscara imitando a un Jenízaro declara una Orden de Mover + Ataque CD. El Hafza, que no es Líder de Equipo, mueve y apoya al Líder de Equipo. Como realiza una Habilidad de Apoyo al Líder, el Hafza no se revela y continúa en estado HoloMáscara.
Pero en la siguiente Orden, el Líder de Equipo del Fireteam Core declara Esquivar, con lo que todos los miembros del Fireteam realizan una Tirada de FIS (Habilidad de Evasión). En este caso, el Hafza se revela automáticamente.

IMPORTANTE

La presencia de Tropa en estado HoloMáscara u Holoeco activo se considera Información Privada. Esto incluye sus Habilidades Especiales, además de las armas y piezas de Equipo que dispongan.

HOLOPROYECTOR

Dispositivo nanotecnológico emisor de imágenes tridimensionales pseudosólidas, diseñado para ocultar la identidad de su portador o engañar al adversario respecto a la cantidad de enemigos a los que se tiene que enfrentar.

HOLOPROYECTOR

EQUIPO AUTOMÁTICO

Opcional, Retroalimentación.

EFECTOS

- Permite desplegar en estado Holoeco al situar la Tropa en la mesa de juego.
- En juego, permite el uso del estado Holoeco.

ESTADO HOLOECO

HOLOECO

ACTIVACIÓN

- Automático en el momento del despliegue de su portador, situando hasta tres Holoecos de manera que cada uno de ellos cumpla con la regla de Coherencia respecto al menos de uno de los otros, pero respetando las condiciones generales del Despliegue.
- Si la Tropa con Holoproyector se encuentra fuera de la LDT de sus adversarios, la activación es automática durante la Fase de Estados, situando hasta dos Marcadores de Holoecos en contacto de Silueta con ella.
- Durante el Turno Activo, una Tropa con Holoproyector puede recuperar el estado Holoeco consumiendo una Orden Completa fuera de la LDT de Tropa y Marcadores enemigos. El jugador situará hasta dos Marcadores de Holoecos en contacto de Silueta con la Tropa con Holoproyector.

EFECTOS

- En estado Holoeco, la Tropa es sustituida por **hasta tres Holoecos,** siendo uno de ellos siempre la propia Miniatura y el resto los Marcadores de Holoeco 1 y 2.
- El jugador debe anotar en secreto cuál de los Holoecos representa al portador real del Holoproyector, mientras que los otros no son más que señuelos holográficos.
- El portador de Holoproyector y sus señuelos holográficos actúan al unísono, **ejecutando exactamente la misma Orden declarada**. Sin embargo, los señuelos holográficos, representados por el Marcador de Holoeco o por la Tropa según haya decidido el jugador, no pueden interactuar con la escenografía, considerando cualquier declaración de Activar o Alertar como una Inacción.
- **Coherencia**. Los Holoecos deberán cumplir la regla de Coherencia respecto al menos de uno de los otros. Por tanto, un Holoeco deberá tener como mínimo a otro Holoeco dentro de su ZC.
- Durante la Fase de Despliegue, tras situar a los Holoecos en la mesa, el jugador puede realizar una Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue.
- Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo, al activar una Tropa en estado Holoeco, sea con Orden u ORA, el jugador deberá realizar una Comprobación de Coherencia Inicial y Final.
- Los Holoecos cuentan como Tropas reales, para proporcionar ORA, trazar LDT, y activar armas o equipo enemigo (como Minas, CrazyKoalas, etc.) . Cada Tropa Reactiva puede escoger a uno solo de ellos como objetivo de su ORA, aunque no están obligados a que sea el mismo.
- Los Holoecos tienen un ángulo de visión de 180º establecido en la mitad frontal de su peana.
- Para Descubrir a un Holoeco se debe superar una Tirada de Descubrir, ya sea sobre la Miniatura o cualquiera de los Marcadores de Holoeco.
- En Turno Activo, y sólo en Turno Activo, una Tropa en estado Holoeco puede utilizar la Habilidad Especial Ataque Sorpresa.
- Una Tropa en estado Holoeco **no** podrá replicar aquellas armas o piezas de Equipo Posicionables que se manifiesten como Marcador o Miniatura anexa (FastPandas, CrazyKoalas, Minas desplegadas por un Minador...) de las que dispusiera la Miniatura imitada.
- No obstante, el estado Holoeco sí replica los Token de estado (Cuerpo a Tierra, Descargado...) o piezas de Equipo (TinBots, SymbioMates ...) que dispone el propio portador de Holoproyector.
- Ante un Holoeco, **el enemigo puede retrasar la declaración de su ORA** hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.

Sin embargo, si la Tropa reactiva retrasa su ORA, entonces sólo podrá declararla si el Holoeco se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que el Holoeco no se revele, la Tropa reactiva pierde su derecho a declarar ORA.

- **El efecto del estado HoloMáscara es combinable con el estado Holoeco.**
  - Esto permite reemplazar la Miniatura por otra del mismo ejército que tenga el mismo valor de Silueta, y sustituir también los Marcadores de Holoeco por Miniaturas, aunque éstas deberán representar al mismo tipo de Tropa que la Miniatura imitada, y con las mismas opciones de armas y equipo, del mismo modo que hacen los Holoecos.
  - Si el jugador emplea Miniaturas en vez de Marcadores de Holoeco entonces, la primera vez que active a la Tropa durante el Turno Activo, deberá situar un Marcador de Holoeco al lado de una de las Miniaturas, aunque no es obligatorio que se trate del portador real del Holoproyector. De este modo, el adversario puede saber durante el resto de la partida que se enfrenta a una Tropa con Holoecos para poder retrasar su ORA.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Una Tropa en estado Holoeco no puede formar parte de un Fireteam. Si un miembro de un Fireteam activa el estado Holoeco, dejará de formar parte del Fireteam inmediatamente.

CANCELACIÓN

- El estado Holoeco del verdadero portador de Holoproyector se cancela, retirando los señuelos holográficos y dejando la verdadera Tropa en su posición real, siempre que:
  - La Tropa que posee Holoproyector **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
  - La Tropa que posee Holoproyector **declare** una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  - La Tropa que posee Holoproyector entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
  - La Tropa que posee Holoproyector deba realizar una Tirada de Salvación.
  - La Tropa que posee Holoproyector sea **Descubierta**.
  - La Tropa que posee Holoproyector sea o se convierta en (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
  - La Tropa que posee Holoproyector no cumpla con la regla de Coherencia respecto a los demás Holoecos.
- Siempre que se cancela el estado Holoeco del verdadero portador de Holoproyector deben retirarse todos sus señuelos holográficos y si la Tropa estaba oculta bajo un señuelo holográfico, reemplazarlo por la Miniatura encarada en su misma dirección, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.
- La excepción a esta regla se produce con la cancelación a causa de un fallo en la Comprobación de Coherencia Inicial, donde se retiran los señuelos holográficos y se reemplaza la Miniatura inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.
- Un señuelo holográfico cancela su estado Holoeco y se retira de la mesa de juego siempre que:
  - Sea Descubierta por el enemigo.
  - Entre en contacto de Silueta con una Miniatura.
  - Reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de Salvación, en ese caso no realiza la Tirada de Salvación y se retira el señuelo directamente.
  - No cumpla con la regla de Coherencia respecto a los demás Holoecos.
  - El verdadero portador de Holoproyector cancele su estado Holoeco por cualquier motivo de juego.

IMPORTANTE

La cancelación del Estado Holoeco se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele a la Tropa se realice al final de la Orden.

EJEMPLO DE DESPLIEGUE DE HOLOECOS COMO FIGURAS

EJEMPLO DE ESTADO HOLOECO Y MINIATURAS:

Un jugador de Haqqislam, que dispone del segundo Turno de Jugador, decide intentar intimidar a su rival desplegando en diferentes azoteas a tres Ghulam Francotirador, cuando en realidad únicamente despliega a un Hassassin Áyyär y a sus 2 señuelos holográficos en forma de Miniaturas de Ghulam Francotirador.

No es hasta la primera vez que active a la Tropa durante su Turno Activo, cuando el jugador deberá situar un Token de Holoeco al lado de una de las Miniaturas de Ghulam Francotirador para indicar a su rival que dispone de una Tropa con Holoproyector.

MEDIKIT

Equipo especial que permite recuperar a otras Miniaturas de estado Inconsciente.

MEDIKIT

HABILIDAD CORTA

No Letal

REQUISITOS

- El **objetivo** del MediKit debe ser una **Miniatura aliada** en estado **Inconsciente**, a menos que una regla especial de escenario diga otra cosa.
- El MediKit tiene dos modos de uso, cada uno con sus propios Requisitos:
- Para emplearlo a **distancia**, es obligatorio que su usuario disponga de LDT con su objetivo.
- Como Equipo de contacto, es necesario que su usuario se encuentre en **contacto de Silueta** con el objetivo.

EFECTOS

- Empleado a distancia, el MediKit se considera un Arma CD No Letal. Si su portador supera una Tirada de Ataque CD, aplicando los MOD correspondientes (por Distancia, Cobertura...) su objetivo realizará sólo una Tirada de **FIS**.
- El MediKit también puede emplearse en contacto de Silueta. Para ello, su portador debe consumir una Habilidad Corta, sin necesidad de tirada, y su objetivo realizará sólo una Tirada de **FIS**.
- En ambos casos, **al superar la Tirada de FIS** el objetivo recupera un punto de su Atributo Heridas, cancelando automáticamente el estado Inconsciente. Si, por el contrario, **no se supera la Tirada de FIS**, el objetivo pasa directamente a estado Muerto y debe ser retirado de la mesa de juego.
- El objetivo de un MediKit no realiza Tirada de Salvación.
- Mediante el uso del MediKit una Tropa puede ser recuperada del estado Inconsciente todas las veces que sea necesario, siempre que supere la Tirada de **FIS** correspondiente.
- En caso de que, debido a una Habilidad Especial o regla, una Tropa reciba más de un impacto, o uso, exitoso de MediKit en una misma Orden, si supera una sola de las Tiradas de **FIS** correspondientes, la Tropa cancela el estado Inconsciente. En este caso, aunque supere todas las Tiradas de **FIS**, la Tropa únicamente recuperará un punto de su Atributo Heridas.

MEDIKIT

Medikit	Propiedades:	No-Letal, [***]
Daño:	R: 1	
Munición:	Atributo T. Salvación:	

MODIFICADORES POR DISTANCIA

20cm	40cm	60cm	240cm
+3	0	-6	

MOTO

Transporte ligero unipersonal que se caracteriza por su gran velocidad y maniobrabilidad. Las Motos no entran en la categoría de Vehículo (VH).

MOTO

EQUIPO AUTOMÁTICO

EFECTOS

- Las Tropas equipadas con una Moto poseen dos Perfiles de Unidad distintos.
- Cuando una Tropa que posea una Moto declare cualquier Habilidad con la etiqueta Movimiento y señale que, además, va a Desmontar, entonces se reemplazará la Miniatura montada por un Token de Moto (MOTORCYCLE). La Miniatura del conductor de la Moto se situará en contacto de Silueta con el Token de Moto, o medirá su movimiento desde el borde de la peana del Token, según decida el jugador.
- Un Token de Moto aplica los siguientes Atributos:

PERFIL MOTO

BLI	PB	EST	S
0	0	1	4

- Las Tropas montadas en una Moto no pueden entrar en estado Cuerpo a Tierra.
- Las Tropas montadas en una Moto no pueden Trepar ni subir por escaleras de mano.
- Las Tropas montadas en una Moto no pueden Saltar en vertical o diagonal hacia arriba, únicamente pueden realizar saltos horizontales y verticales o diagonales hacia abajo.
- Las Tropas montadas en una Moto no pueden beneficiarse de los MODs de Cobertura Parcial.
- Las Tropas montadas en una Moto no pueden declarar Movimiento Cauteloso.

RECUERDA

Las motos pueden subir por rampas y escaleras siempre y cuando respeten las Condiciones Generales de Movimiento. Sin Embargo, las Escaleras de Mano no son válidas para Mover una Moto.
Del mismo modo, en las Condiciones Generales de Movimiento, se explica cómo una Tropa monta y desmonta de su Moto, Vehículo o TAG.

MOTO IA

Una Moto IA es una Moto que, cuando su conductor desmonta y se desconecta de ella, se convierte en un Remoto Periférico (Sincronizado).

MOTO IA

EQUIPO AUTOMÁTICO

EFECTOS

- Las Tropas equipadas con una Moto IA poseen dos Perfiles de Unidad distintos:
  - El Perfil de Unidad Montada se aplica cuando la Miniatura se encuentra pilotando la Moto IA, y **aplicará las reglas de la pieza de Equipo Moto**.
  - Por su parte, el Perfil de Unidad Desmontada se aplica si la Tropa desmonta y va a pie, y **aplicará las reglas de Periférico (Sincronizado) a la Moto IA**.
- Una Tropa con Moto IA puede optar entre desplegar con su Perfil de Unidad Montado o Desmontado, a elección de su jugador.
- Cualquier estado que en el que se encontrara el conductor con el Perfil de Unidad Montada se aplicará tanto a su Perfil de Unidad Desmontada como al

del Remoto Periférico (Sincronizado) (si fuera aplicable).
Del mismo modo, al montar en una Moto IA, cualquier estado que en el que se encontrara el conductor con el Perfil de Unidad Montada se aplicará tanto a su Perfil de Unidad Desmontada como al del Remoto Periférico (Sincronizado), si fueran aplicables.

- Si el Remoto Periférico (Sincronizado) se encuentra en estado Aislado, Inmovilizado o cualquier estado considerado Nulo, entonces el conductor no podrá Montar.
- El Perfil de Unidad Montada no puede beneficiarse de los Supportware del Remoto Periférico (Sincronizado), cancelándose en el momento que se declare Montar y se aplique dicho perfil.

NANOPANTALLA

Dispositivo que genera una espesa pantalla de nanobots que proporciona Cobertura Parcial móvil a su usuario.

NANOPANTALLA

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

- En términos de juego, la Nanopantalla proporciona Cobertura Parcial en 360º a su portador, de este modo el jugador aplica los MOD correspondientes por Cobertura Parcial que **no** se pueden sumar a otros MOD por Cobertura.
- Para representar la Nanopantalla, el jugador situará un Token de Nanopantalla en contacto de Silueta con su poseedor.
- Este dispositivo no puede ser empleado contra Ataques CC.

PETACA

Indica si la Tropa posee Back-up: Petaca, un sistema de grabación y salvaguarda de su memoria y personalidad, más comúnmente conocido como Petaca.
Las Tropas que disponen de Petaca resultan más fáciles de curar. Además, en algunos escenarios y campañas tienen funciones específicas según el tipo de Petaca.

PETACA / PETACA 2.0

EQUIPO AUTOMÁTICO

EFECTOS

- Consumiendo 1 Token de Mando, las Tropas que poseen Petaca permiten repetir la Tirada de VOL en caso de fallar al tratar de curarlas empleando la Habilidad Especial Médico, o aquellas otras Habilidades Especiales o Equipo que así lo especifiquen.

REPETIDOR

Sistema de ampliación del rango de hackeo. Consulta su funcionamiento en el Módulo de Combate de Infinity N4 en la pág. 60.

REPETIDOR DE POSICIÓN

Dispositivo de ampliación del rango de hackeo diseñado para ser emplazado en el campo de batalla. Consulta su funcionamiento en el Módulo de Combate de Infinity N4 en la pág. 60.

SISTEMA DE ESCAPE

Esta pieza de Equipo se refiere a dispositivos diseñados para salvar la vida de la tripulación de TAG y vehículos haciendo que estos puedan abandonarlos rápidamente en caso de peligro mortal.

SISTEMA DE ESCAPE

EQUIPO AUTOMÁTICO

No Hackeable, Obligatorio.

REQUISITOS

- Sin importar si es Turno Activo o Reactivo, el Sistema de Escape se activa automáticamente al final de la Orden en la que el TAG ha perdido el último de sus puntos de EST.

EFECTOS

- La activación automática de este dispositivo se realiza en dos pasos:
  - Al final de la Orden en la que el TAG ha perdido el último de sus puntos de EST se sitúa la Miniatura del Piloto del TAG en contacto de Silueta con el propio TAG.
  - A continuación, se retira el TAG de la mesa, sustituyéndolo por una Plantilla Circular de Humo.
- Si el TAG perdiera algún punto de EST más de los que posee, entonces dicho punto o puntos se restarán del Perfil del Piloto.
- La activación se producirá siempre, aunque el Piloto se encuentre ya en estado Inconsciente o Muerto, o el TAG se encuentre en estado Inmovilizado (ya sea por Hackeo, Efectos de Municiones u otro motivo).
- El jugador que ha alineado un TAG con Sistema de Escape dispondrá de la Orden que éste proporciona hasta que su Piloto caiga en un estado considerado Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...).
- Si el Piloto es una Tropa susceptible de ser hackeada, o de sufrir el efecto de la Munición E/M, no se podrá efectuar ningún hackeo sobre ella, ni se le aplicará el efecto de E/M, mientras su Miniatura no se sitúe en la mesa de juego.

RECUERDA

Siempre se utilizará el valor de BLI o PB del TAG para realizar las Tiradas de Salvación hasta que la Miniatura del Piloto se sitúe en la mesa de juego.
La activación del Sistema de Escape no requiere del consumo de Orden alguna, por lo cual las Miniaturas enemigas no pueden reaccionar ante la expulsión del Piloto.
La Plantilla Circular de Humo se sitúa siempre, aunque el Piloto pierda todos los puntos del Atributo de Heridas de su perfil y sea expulsado en estado Muerto.

TINBOT

Los TinBot son piezas de Equipo cuasiautónomas que sus propietarios llevan consigo para proporcionarles bonos o ventajas adicionales.

TINBOT

EQUIPO AUTOMÁTICO

Despliegue, Equipo de Comunicaciones.

REQUISITOS

- El TinBot proporciona sus MOD o ventajas adicionales siempre que su poseedor se encuentre en un estado que no sea considerado Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...) ni en estado Aislado.

EFECTOS

- El TinBot es una pieza de Equipo, por tanto, aunque esté representado por una Miniatura o Token no puede ser designado como objetivo de ninguna Habilidad.
- Si el propietario del TinBot pasa a estado Muerto, el TinBot se retirará de la mesa de juego al tiempo que se retira dicha Tropa.
- Un TinBot proporciona a su propietario diferentes MOD, Habilidades Especiales o piezas de Equipo, el jugador aplicará aquella que aparezca especificada a continuación del TinBot en el perfil de Unidad.
- Si el poseedor de un TinBot forma parte de un Fireteam, por extensión, se beneficiarán del Tinbot todos los miembros del Fireteam.
- Si entre las Tropas que forman un Fireteam poseen más de un Tinbot que proporciona las mismas ventajas, sólo se podrá hacer uso de uno de ellos por cada Orden u ORA declaradas. En el caso de que proporcionen diferentes MOD ante la misma ventaja, sólo se puede utilizar el más ventajoso para el Fireteam.

EJEMPLOS DE TIPOS DE TINBOT

TinBot: Firewall (-3)
Indica que cuando el poseedor del TinBot sea objetivo de un Ataque de Comunicaciones impondrá el MOD de -3 de Firewall al enemigo.

TinBot: Guiado (-6)
Indica que cuando el poseedor del TinBot sea objetivo de un Ataque CD Guiado impondrá un MOD de -6 al enemigo.

TinBot: Descubrir (+3)
Indica que cuando el poseedor del TinBot declare la Habilidad Descubrir aplicará un MOD de +3 a su Tirada de VOL.

VISOR 360º (360º VISOR)

Esta pieza de Equipo amplía el arco de trazado de la LDT de su usuario.

VISOR 360

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

- Este tipo de visor proporciona a su usuario una LDT de 360º, en vez del habitual arco de 180º.

VISOR BIOMÉTRICO

Esta pieza de Equipo ha sido desarrollada para paliar los efectos de las diferentes tecnologías de suplantación de identidad.

VISOR BIOMÉTRICO

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

- Ignora el MOD de -6 a VOL impuesto por el estado Suplantación-1.
- El poseedor de Visor Biométrico ignora los MOD que imponen Ataque Sorpresa si dispone de LDT con la Tropa Suplantada o en estado Holoeco . Además, también ignora dichos MOD si es un Ataque CC, aunque el atacante no se encuentre en LDT.

VISOR MULTIESPECTRAL (MULTISPECTRAL VISOR)

Esta pieza de Equipo ha sido desarrollada para paliar los efectos de las diferentes tecnologías militares de ocultación y camuflaje.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 1

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

- Este Visor reduce de -3 a 0 el MOD de Mimetismo (-3) y de Zonas de Baja Visibilidad.
- Reduce de -6 a -3 el MOD de Mimetismo (-6) y de Zonas de Mala Visibilidad.
- Además, permite trazar LDT a través de Zonas de Visibilidad Nula aplicando un MOD de -6 a cualquier Habilidad que requiera de LDT.
- Las Tropas equipadas con esta pieza de Equipo no realizan Tiradas Enfrentadas contra armas con la Munición Humo.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 2

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

- Convierte en 0 cualquier MOD impuesto por Mimetismo.
- Además, permite trazar LDT a través de Zonas de Visibilidad sin aplicar MOD que imponen esas Zonas **a cualquier Habilidad que requiera de LDT.**
- Las Tropas equipadas con esta pieza de Equipo no realizan Tiradas Enfrentadas contra armas con la Munición Humo.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 3

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

- Convierte en 0 cualquier MOD impuesto por Mimetismo.
- Además, permite trazar LDT a través de Zonas de Visibilidad sin aplicar MOD que imponen esas Zonas **a cualquier Habilidad que requiera de LDT.**
- Las Tropas equipadas con esta pieza de Equipo no realizan Tiradas Enfrentadas contra armas con la Munición Humo.
- Al declarar Descubrir, la Tropa que posee esta pieza de Equipo supera de manera automática, y sin necesidad de realizar tirada, todas las Tiradas de VOL necesarias contra enemigos que dispongan de la Habilidad Especial Camuflaje.
- El poseedor de Visor Multiespectral N3 ignora los MOD que imponen Ataque Sorpresa si dispone de LDT con la Tropa Camuflada. Además, también ignora dichos MOD si es un Ataque CC, aunque el atacante no se encuentre en LDT.

VISOR X

Esta pieza de Equipo ha sido desarrollada para incrementar la precisión de su usuario.

VISOR X

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio.

EFECTOS

- Esta pieza de Equipo modifica el valor de los MODs de Distancia, convirtiendo el -3 en 0 y el -6 en -3, de cualquier Arma CD, Habilidad Especial o Equipo que disponga su usuario.
- El Visor X también se aplica a cualquier Habilidad con rangos de Distancia que declare su usuario, como, por ejemplo: Descubrir o Fuego de Supresión.

MANDO

MANDO EN INFINITY (MÓDULO DE MANDO)

ESTE MÓDULO COMPILA AQUELLAS REGLAS QUE, SIN SER TOTALMENTE NECESARIAS PARA PODER JUGAR A INFINITY N4, COMPLEMENTAN EL JUEGO, DOTÁNDOLO DE UN COMPONENTE MÁS ESTRATÉGICO, FUTURISTA Y SIMULATIVO.

LA MECÁNICA DE JUEGO DE ESTAS REGLAS AVANZADAS SE BASA EN EL MOTOR DE JUEGO DE INFINITY N4, POR LO QUE SU NIVEL DE DIFICULTAD NO ES SUPERIOR AL DEL REGLAMENTO BÁSICO. SIN EMBARGO, SE PRESENTAN EN UN MÓDULO APARTE PARA ESTABLECER UNA SECUENCIA DE ACCESO AL JUEGO, DE MANERA QUE EL JUGADOR PUEDA IR CONOCIENDO INFINITY N4 DE UNA MANERA GRADUAL Y MÁS SENCILLA. NO OBSTANTE, UNA VEZ EL JUGADOR HAYA PROBADO ESTAS TÁCTICAS EN LA MESA DE JUEGO DESCUBRIRÁ LO FUNDAMENTALES QUE RESULTAN PARA PODER DISFRUTAR PLENAMENTE DE UNA BUENA PARTIDA DE INFINITY N4.

TOKENS DE MANDO

Los Tokens de Mando representan los recursos de Mando y Control de los que dispone el jugador para su ejército.
El jugador dispone de un total de 4 Tokens de Mando por partida.
Los Tokens de Mando tienen 3 modos de uso distintos:

- Uso Estratégico.
- Uso Ejecutivo.
- Uso Táctico.

TOKENS DE MANDO: USO ESTRATÉGICO

El Uso Estratégico de los Tokens de Mando tiene un carácter especial y único, representando las acciones defensivas de Inteligencia desplegadas por el Control de Misión.

El jugador que dispone del **primer Turno de Jugador** puede aplicar el Uso Estratégico, consumiendo 1 único Token de Mando, durante su Despliegue, para:

- Reservar una Tropa extra para desplegar después de su adversario.

El jugador que dispone del **segundo Turno de Jugador** puede aplicar el Uso Estratégico de los Tokens de Mando, durante la Fase Táctica del primer Turno de su adversario, para realizar una sola de estas opciones:

- Anular 2 Órdenes Regulares de la Reserva de Órdenes de su adversario durante ese Turno. El jugador determinará a cuál o cuáles Grupos de Combate pertenecen dichas Órdenes. Esta opción sólo se puede realizar en la Fase Táctica del adversario, después del Recuento de Órdenes.
- Impedir que su adversario pueda emplear más de 1 Token de Mando durante ese Turno.
- Permitir a una Tropa de su Lista de Ejército activar el estado de Fuego de Supresión (junto con sus Periféricos si se trata de un Controlador), cumpliendo los Requisitos de dicho estado.

TOKENS DE MANDO: USO EJECUTIVO

El Uso Ejecutivo de los Tokens de Mando se emplea durante el paso Uso Ejecutivo de Tokens de Mando de la Fase Táctica del jugador, representando las acciones ejecutivas por parte de Control de Misión. Consumir un Token de Mando permite una de las siguientes opciones:

- Cambiar de Grupo de Combate a una Tropa Aliada, pero respetando el límite de 10 integrantes.
- Cancelar el estado Poseído de una Tropa Aliada.

El jugador puede consumir en su Fase Táctica tantos Tokens de Mando como disponga. De igual modo, puede repetirse el tipo de uso de los Tokens de Mando tantas veces como la disponibilidad de éstos lo permita.

TOKENS DE MANDO: USO TÁCTICO

El jugador puede emplear Uso Táctico de los Tokens de Mando durante su Turno Activo, representando la aplicación táctica de recursos de inteligencia por parte de Control de Misión. Consumir un Token de Mando permite una de las siguientes opciones:

- Declarar una Orden Coordinada, consumiendo, además, 1 Orden Regular de la Reserva de Órdenes del Grupo de Combate al que pertenecen las Tropas participantes.
- Hacer que una Tropa Aliada falle o supere automáticamente una Tirada de Agallas, según se quiera, independientemente del resultado que se haya obtenido en la Tirada, o de las Habilidades Especiales que dicha Tropa pueda tener.
- Convertir la Orden Irregular que proporcione una Tropa Irregular en una Orden Regular, cambiando la Orden correspondiente, pero sólo durante ese Turno de Jugador.
- Evitar que una Tropa se vea afectada por la situación de ¡¡¡Retirada!!! Esta Tropa ignorará los efectos de ¡¡¡Retirada!!! hasta el final de la partida.
- Repetir una Tirada de VOL fallida realizada por una Tropa con la Habilidad Especial Médico cuyo objetivo sea una Tropa que posea Petaca. Esta repetición de la tirada no genera una nueva ORA.
- Repetir una Tirada de VOL fallida realizada por una Tropa con la Habilidad Especial Ingeniero cuyo objetivo sea una Tropa que posea la Habilidad Especial Presencia Remota. Esta repetición de la tirada no genera una nueva ORA.

El jugador puede consumir en su Turno Activo tantos Tokens de Mando como disponga. De igual modo, puede repetirse el tipo de uso de los Tokens de Mando tantas veces como la disponibilidad de éstos lo permita.

IMPORTANTE

No se permite el uso de los Tokens de Mando durante el Turno Reactivo.

EJEMPLO DE USO DE TOKENS DE MANDO: REPETIR TIRADA

Durante su Turno Activo, un Trauma Doc trata de emplear su Habilidad Especial Médico para curar a un Fusilero, que se encuentra en estado Inconsciente. Consume una Habilidad Corta de la Orden, pero falla la Tirada de VOL. No obstante, su jugador decide emplear un Token de Mando para repetir la Tirada de VOL. Sin consumir ni declarar una nueva Orden, el Trauma Doc vuelve a realizar una Tirada de VOL. Pero la suerte no le acompaña y falla de nuevo. Aún así, su jugador decide consumir un nuevo Token de Mando, dándole una nueva oportunidad al Trauma Doc para repetir la Tirada de VOL y tratar de curar al Fusilero. Sin embargo, será la última, porque al jugador no le quedan más Token de Mando que pueda gastar.

ORDEN COORDINADA

Una Orden Coordinada es una maniobra o acción de combate organizada, que ejecutan varias Tropas al unísono, tratando de minimizar la capacidad de reacción hostil del enemigo, haciendo valer su ventaja numérica al actuar simultáneamente contra un mismo objetivo.

ORDEN COORDINADA

Ataque/ Movimiento.

REQUISITOS

- Orden Coordinada requiere el consumo de 1 Token de Mando y de 1 Orden Regular del Grupo de Combate al que pertenecen las Tropas participantes.
- Hasta un máximo de 4 Tropas pueden declarar conjuntamente Orden Coordinada.
- El jugador debe designar a una de las Tropas como Punta de Lanza, señalándolo con un Token de Punta de Lanza (SPEARHEAD).
- Todas las Tropas participantes deben declarar y ejecutar exactamente las mismas Habilidades de la Orden, siguiendo la misma secuencia.
- En caso de que se declare una Orden que requiera la designación de un objetivo (sea una Tropa, un Marcador o un Objetivo de misión), las Tropas participantes en la Orden Coordinada sólo podrán designar un único objetivo, que debe ser el mismo para todas ellas.
- Sólo pueden declarar Orden Coordinada Tropas que posean el mismo tipo de Instrucción (Regular/Irregular) y que pertenezcan al mismo Grupo de Combate.
- La Orden Coordinada sólo se puede declarar durante la Fase de Órdenes del Turno Activo.

EFECTOS

- En una Orden Coordinada la Tropa designada como Punta de Lanza dispondrá de la mitad del valor de Ráfaga (R) de su arma, pieza de Equipo o Habilidad, incluyendo cualquier Bono aplicable, y redondeado hacia arriba.
- Las demás Tropas que participan en la Orden Coordinada dispondrán de R1, independientemente de las características de su arma pieza de Equipo o Habilidad.
- Cada Tropa reactiva deberá escoger a uno sólo de los participantes de la Orden Coordinada como objetivo, sin embargo, no están obligadas a que sea el mismo para todas.
- Si alguna de las Tropas participantes en la Orden Coordinada no cumpliera con los Requisitos de una de las Habilidades declaradas, entonces ejecutará una Inacción en su lugar, mientras los demás realizan la Orden Coordinada de manera normal.
- Al declarar un Ataque CC, sólo la Tropa designada como Punta de Lanza realizará dicho Ataque CC, aplicando un MOD de +1 a su R por cada Tropa aliada que se encuentre en contacto de Silueta con el objetivo.
- Al concluir la Orden Coordinada debe retirarse el Token de Punta de Lanza (SPEARHEAD) de la mesa de juego.

RECUERDA

Los Periféricos y sus Controladores no pueden formar parte de Órdenes Coordinadas.

COORDINANDO HABILIDADES

En una Orden Coordinada, todos los participantes deben declarar las mismas Habilidades de la Orden. Si se declara una Orden Coordinada de Ataque CD, cada participante podrá emplear un arma distinta, aplicando sus distintas características. Por tanto, una Tropa podrá usar su Fusil Combi, otra lanzar una Granada, otra emplear Pulso Flash y otra emplear un Arma de Plantilla Directa, como un Chain Rifle por ejemplo, al declarar sus respectivos Ataques CD.
Sin embargo, si se declara una Orden Coordinada de Ataque CD, uno de los participantes no podría declarar, por ejemplo, Ataque Especulativo, o Ataque Intuitivo, porque son Habilidades distintas

ORDEN COORDINADA: ESQUIVAR Y RESET

Aquellas Tropas que, siendo objetivo de una Orden Coordinada, declaren Esquivar o Reset como ORA, enfrentarán su tirada contra todas las Tropas que han declarado Orden Coordinada, según proceda.

ORDEN COORDINADA Y ESTADOS

Si se declara una Orden Coordinada para activar un Estado de juego, cada participante deberá activar el mismo tipo de Estado. Por ejemplo, en caso de una O. Coordinada de activar Camuflado, todos los participantes activarán el estado Camuflado y ningún otro Estado de juego.

ORDEN COORDINADA Y PROGRAMAS DE HACKER

Si se declara una Orden Coordinada de uso de Programas de Hacker se aplican las restricciones habituales: cada participante deberá usar el mismo Programa y designar el mismo objetivo, en caso de precisar uno.

ORDEN COORDINADA: ÉXITO + FRACASO

En una Orden Coordinada en la que se declara el uso de Habilidades o Equipo con un objetivo común como Médico, MediKit, Ingeniero... si supera una sola de las Tiradas, la Habilidad habrá tenido éxito.

ORDEN COORDINADA: PROPIEDAD SIN OBJETIVO O POSICIONABLE

Las armas o piezas de Equipo con la Propiedad Sin Objetivo o Posicionable no requieren designar un mismo punto sobre la mesa para llevar acabo la Habilidad.

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: MOVER + ATAQUE CD

Durante su Turno Activo, un jugador panoceánico decide coordinar un grupo de 3 Fusileros y 1 Tropa Orco para realizar un ataque contra un Raicho, un TAG Morat del Ejército Combinado. El jugador panoceánico consume un Token de Mando y una Orden Regular, designa a la Tropa Orco como Punta de Lanza de la Orden Coordinada, situando un Token de Punta de Lanza a su lado, y declara la primera Habilidad Corta de su Orden Coordinada: Mover.

El TAG Morat sólo puede declarar ORA contra una de las cuatro Tropas panoceánicas que avanzan hacia él, por lo que opta por reaccionar declarando Ataque CD contra la Tropa Orco designada como Punta de Lanza, ya que contando con un Atributo de CD más elevado y su R, aunque reducida a la mitad, superior a la de los Fusileros coordinados, es quien más posibilidades tiene de causarle daño.

El jugador panoceánico declara la segunda Habilidad Corta de su Orden Coordinada: Ataque CD contra el TAG Morat.

Se produce entonces una Tirada Enfrentada de CD entre la Tropa Orco, con la Ráfaga de su Fusil MULTI reducida a 2, y el Raicho. Mientras que los 3 Fusileros podrán realizar 1 Tirada Normal de CD cada uno, ya que sólo disponen de R1.

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: MOVER + ATAQUE CC

Durante su Turno Activo, un jugador del Ejército Combinado decide coordinar un grupo de 4 Morats de la Infantería de Vanguardia para atacar en CC a un Jotum. Consume un Token de Mando y una Orden Regular, designa a uno de los Morats como Punta de Lanza, situando un Token de Punta de Lanza a su lado y declara la primera Habilidad Corta de su Orden Coordinada: Mover.

El Jotum sólo puede declarar ORA contra uno de los Morats que avanzan hacia él, por lo que opta por reaccionar declarando Ataque CD contra el Morat designado como Punta de Lanza.

El jugador del Ejército Combinado declara la segunda Habilidad Corta de su Orden Coordinada: Ataque CC contra el TAG panoceánico.

Se produce entonces una Tirada Enfrentada de CC del Morat contra el CD del Jotum. El Morat dispone del MOD de +1 a R que le proporciona cada uno de sus compañeros trabados en CC. En este caso, como son 3, el Morat dispone de R4 (1+3).

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: ACTIVACIÓN FALLIDA

Para ver qué ocurre cuando una Tropa que se coordina no puede ejecutar una de las Habilidades de la Orden volvamos al ejemplo anterior en el que un jugador panoceánico coordina un grupo de 3 Fusileros y 1 Tropa Orco para realizar un ataque contra un Raicho.
Tras designar a la Tropa Orco como Punta de Lanza y declarar la primera Habilidad Corta de la Orden, Movimiento, el jugador realiza la medición del movimiento de sus cuatro Tropas. Al declarar el Raicho su ORA se comprueba que no hay LDT entre él y uno de los Fusileros. Como la intención del jugador panoceánico era declarar un Ataque CD contra el Raicho en su segunda Habilidad Corta de la Orden, al no disponer de LDT, el Fusilero no podrá realizar dicha segunda Habilidad Corta de la Orden. Por tanto, ese Fusilero no realiza el Ataque CD que realizan los demás miembros de la Orden Coordinada, ejecutando en su lugar una Inacción.

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: COORDINANDO CON TROPAS EN ESTADO MARCADOR

Supongamos ahora que durante su Turno Activo, el jugador panoceánico decide coordinar dos Marcadores de Camuflado y 1 Tropa Orco para realizar un ataque contra el Raicho. El jugador panoceánico consume un Token de Mando y una Orden Regular, designa a la Tropa Orco como Punta de Lanza de la Orden Coordinada, y declara la primera Habilidad Corta de su Orden Coordinada: Mover.

El TAG Morat sólo puede declarar ORA contra una de las tres Tropas panoceánicas que avanzan hacia él, así que designa a uno de los Marcadores de Camuflado. Al ser una Tropa en estado Camuflado, el Raicho tiene derecho a retrasar su ORA, por lo que esperará a que el jugador panoceánico haya declarado la segunda Habilidad Corta de la Orden para declarar su ORA.

Si el jugador panoceánico declara una segunda Habilidad Corta que revela a sus Marcadores de Camuflado (Ataque CD, por ejemplo), entonces el Raicho podrá declarar ORA contra el Marcador designado.

Si el jugador panoceánico declara una segunda Habilidad Corta que no revela a sus Marcadores de Camuflado , entonces el Raicho perderá su derecho a declarar ORA.

TERRENOS Y ESTRUCTURAS

TERRENOS Y ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA

ESTE CAPÍTULO HACE REFERENCIA A REGLAS ADICIONALES QUE PUEDEN EMPLEAR LOS JUGADORES PARA HACER SUS PARTIDAS MÁS REALISTAS Y COMPLETAS, INCREMENTANDO Y MEJORANDO ASÍ LA EXPERIENCIA DE JUEGO DE INFINITY N4. ESTAS REGLAS SON DE USO OPCIONAL Y DE MUTUO ACUERDO ENTRE LOS JUGADORES.

TERRENOS ESPECIALES

Los Terrenos Especiales son zonas delimitadas en el campo de batalla con condiciones de juego especiales, que el jugador puede emplazar a su gusto, señalándolas de diferentes maneras en la mesa o construyendo la escenografía pertinente.
Las reglas de Terreno Especial sirven para diversificar de manera sencilla las posibilidades de juego de una mesa, creando situaciones de juego nuevas y distintas.

TERRENO ESPECIAL

REQUISITOS

- Los Terrenos Especiales se preparan antes de comenzar a jugar, mientras se está montando la mesa de juego.
- El Terreno Especial debe ser un área con unos límites bien definidos y reconocibles a simple vista, ya sea representándolo mediante una plantilla o mediante elementos de escenografía.
- En términos de juego, se considerará que las zonas de Terreno Especial poseen una altura infinita, a menos que las condiciones del escenario u otra regla especial indiquen otra cosa.
- Es importante que haya acuerdo entre los jugadores acerca de las diferentes características de los Terrenos Especiales.
- Cuando el jugador, al preparar la mesa de juego, determine una zona de Terreno Especial deberá asignar las diversas características que lo definen: Terreno Difícil, Saturación, Condiciones de Visibilidad y Tipo de Terreno.
- Un Terreno Especial debe poseer siempre la característica Tipo de Terreno además de, como mínimo, una de las características restantes.

ÁREA DE EFECTO DE TERRENO ESPECIAL

- En Infinity N4, el Área de Efecto de una zona de Terreno Especial determina la zona donde actúan y se aplican los efectos especiales de dicha zona. Cualquier Tropa cuya Silueta se encuentre en contacto con una Zona de Terreno Especial, o situada total o parcialmente bajo ésta, se verá afectada por los efectos de dicha zona.

CARACTERÍSTICAS DE LOS TERRENOS

Los Terrenos que se pueden emplear para ampliar la experiencia de juego se caracterizan por estar definidos por una combinación de características, lo que permite tener múltiples opciones para el juego.

TIPO DE TERRENO

Esta característica sirve para determinar el tipo de entorno medioambiental al que se corresponde dicha zona de terreno.
Es importante determinar el Tipo de Terreno antes de comenzar a jugar para que los jugadores sepan si podrán aplicar la Habilidad Especial de Terreno (Ver pág 115).
A priori, los Tipos de Terreno disponibles en Infinity son los siguientes:

- Terreno Acuático:
  Terreno en el que el agua es el medio predominante. Escenarios sumergidos, mares, lagos, ríos, pantanos, manglares (junglas cubiertas de agua), etc.
- Terreno Desértico:
  Aquel en el que dominan el calor y las arenas. Zonas de juego con Terreno Desértico podrían ser: desiertos de dunas, pedregales, sabanas desoladas, etc.
- Terreno de Montaña:
  Engloba zonas que se encuentran a gran altura sobre el nivel del mar, con formaciones rocosas y poca vegetación, y los territorios propios de las regiones árticas y subárticas. Terreno de Montaña son la alta, media y baja montaña, desfiladeros, fiordos, zonas de peñascos, planicies de árticas de hielo y nieve, tundra, etc.
- Terreno Selvático:
  Aquel caracterizado por poseer espesuras muy frondosas. Selvas, junglas, bosques espesos, arboledas, etc.
- Terreno 0-G:
  Es aquel en el que la fuerza de la gravedad es muy débil o inexistente, exigiendo una capacidad de orientación y movimiento diferente. El Terreno 0-G incluye las zonas con atmósfera y presión y también el vacío exterior. Escenarios posibles de 0-G serían, por ejemplo: zonas de carga de grandes naves nodrizas, los anillos exteriores de las bases espaciales u orbitales de tamaño reducido, el exterior del casco de las naves, abordajes espaciales, los pasillos de astronaves o bases con la gravedad artificial desconectada, etc.

TERRENO DIFÍCIL

Algunas zonas del campo de batalla pueden presentar ciertas ventajas o dificultades al Movimiento de las Tropas a través de ellas.

REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse con su Silueta en contacto con un área definida como Terreno Difícil al declarar alguna de las siguientes Habilidades de Movimiento: Mover, Movimiento Cauteloso, Saltar, Trepar o la Habilidad Especial Berserk.
- También se aplicará si la Silueta de la Tropa entra en contacto con un área definida como Terreno.

EFECTOS

- El contacto de la Silueta de una Tropa con un área de Terreno Difícil detiene de manera inmediata cualquier Movimiento que haya declarado previamente, deteniéndola en ese punto.
- Si la Tropa quisiera moverse a través de dicho Terreno Difícil, entonces deberá declarar una nueva Orden y aplicar un MOD de -2.5 cm a ambos valores de su Atributo de MOV.

SATURACIÓN

Esta característica determina la cantidad de elementos físicos sólidos que contiene esa zona de terreno, y que afectan a la cantidad de disparos efectivos que podrá realizar una Tropa que abra fuego a través de esta área.

EFECTOS

- Cualquier Ataque CD declarado desde, hacia o a través de una Zona de Saturación aplica un MOD de -1 a la Ráfaga (R) del arma empleada.
  - Este MOD se aplica después de dividir la Ráfaga entre dos o más objetivos, aplicándose al valor de Ráfaga que se ha asignado a cada objetivo.
  - El MOD de Zona de Saturación no puede reducir el valor de Ráfaga asignado a cada objetivo por debajo de 1.
- Los MOD de varias Zonas de Saturación no son acumulables entre sí. Por ejemplo, en caso de que la LDT de un Ataque CD cruce dos Zonas de Saturación se aplicará únicamente un MOD de -1 a R.

CONDICIONES DE VISIBILIDAD

Algunas zonas de terreno como las espesuras, las áreas muy rocosas y las tormentas de arena o nieve presentan numerosos obstáculos tanto a la visión como al disparo. Para reflejarlo se aplican unas condiciones especiales de juego. Estas Zonas se dividen en cuatro categorías:

- Zona de Baja Visibilidad
- Zona de Mala Visibilidad
- Zona de Visibilidad Nula
- Zona de Ruido Blanco

EFECTOS

- Cualquier Habilidad, Habilidad Especial o Equipo **que requiera LDT,** excepto Esquivar, que se declare desde, hacia o a través una Zona de Visibilidad aplicará un MOD a su Atributo en caso de que precise efectuar una Tirada.
- El MOD por Zona de Visibilidad es acumulativo con otros MOD dados por Habilidades Especiales, Equipo, Cobertura Parcial, Distancia... **pero no** con otros MOD de **Zona de Visibilidad**.
- Zona de Baja Visibilidad:
  - Zona de Baja Visibilidad aplicará un MOD de -3.
- Zona de Mala Visibilidad:
  - Zona de Baja Visibilidad aplicará un MOD de -6.
- Zona de Visibilidad Nula (Excepciones):
  - No se puede trazar LDT a través de una Zona de Visibilidad Nula.
  - En el interior de una Zona de Visibilidad Nula sólo se podrán ejecutar Habilidades que no requieran de LDT para su realización, y aquellas que precisen el contacto peana con peana.
  - Cualquier Tropa que sea objetivo de un Ataque CD cuya LDT cruce una Zona de Visibilidad Nula, o que haya sido declarado desde o hacia el interior de una Zona de Visibilidad Nula, obtiene automáticamente derecho de réplica hacia su agresor, siempre y cuando esta Tropa se encuentre encarada hacia su agresor.
  - Sin embargo, en tal situación, las Habilidades que puede declarar en ORA, o como segunda Habilidad Corta de la Orden si se encuentra en Turno Activo, **son declarar un Ataque CD con un MOD de -6, Esquivar o cualquier Habilidad que no requiera de LDT.**
- Zona de Ruido Blanco:
  - La Zona de Ruido Blanco funciona como una Zona de Visibilidad Nula **sólo para Tropas equipadas con Visor Multiespectral**, de cualquier Nivel, o para aquellas con una pieza de Equipo que así lo indique.

IMPORTANTE

Los MOD de Zona de Visibilidad no son acumulables entre sí. En caso de que a una tirada le afecten dos Zonas de Visibilidad, sean iguales o distintas, se aplicará únicamente siempre el mayor de ellos.

Por ejemplo, si coinciden una Zona de Baja Visibilidad (MOD de -3) y una Zona de Mala Visibilidad (MOD de -6) sólo se aplicará el MOD -6 de Zona de Mala Visibilidad. En caso de que fueran dos Zonas de Mala Visibilidad las que coincidieran, sólo se aplicaría un único MOD de -6.

ZONAS DE VISIBILIDAD Y ATAQUE ESPECULATIVO

Los Ataques Especulativos no requieren de LDT, por tanto, no aplican los MOD de Zona de Visibilidad, sólo el MOD de -6 propio de Ataque Especulativo.

CONDICIONES DE VISIBILIDAD Y SALTO DE COMBATE

No se permite efectuar un Salto de Combate en el interior o en contacto con una Zona con Condiciones de Visibilidad Baja, Mala o Nula.

EJEMPLOS ORIENTATIVOS DE TERRENOS ESPECIALES

EJEMPLO	TIPO DE TERRENO	TERRENO DIFÍCIL	CONDICIONES DE VISIBILIDAD	SATURACIÓN
PLAYA	Acuático	Si	--	No
MAR ABIERTO	Acuático	Si	--	No
PANTANO	Acuático	Si	--	Zona de Saturación
PEDREGAL	Desértico	Opcional	--	Zona de Saturación
DESIERTO DE DUNAS	Desértico	Si	--	No
BAJA MONTAÑA O COLINAS	Montaña	--	--	No
PLANICIES ÁRTICAS	Montaña	Opcional	--	No
MEDIA MONTAÑA	Montaña	Si	Baja Visibilidad	No
ALTA MONTAÑA	Montaña	Si	Baja Visibilidad	Zona de Saturación
BOSQUE	Selvático	Opcional	Baja Visibilidad	Zona de Saturación
JUNGLA	Selvático	Si	Baja Visibilidad	Zona de Saturación
SELVA DENSA	Selvático	Si	Mala Visibilidad	Zona de Saturación
SELVA VIRGEN	Selvático	Si	Visibilidad Nula	Zona de Saturación
0-G	0-G	Si	--	No
TORMENTA	Acuático/ Desértico Montaña/ Selvático	--	Incrementa un nivel la dificultad de las Condiciones de Visibilidad	--
SALA DE MÁQUINAS	Opcional 0-G	Con 0-G Si	Baja Visibilidad	Zona de Saturación
SALA DE GENERADORES	Opcional 0-G	Con 0-G Si	Ruido Blanco	Zona de Saturación
SALA DE NÚCLEO ENERGÉTICO	Opcional 0-G	Con 0-G Si	Baja Visibilidad + Ruido Blanco	--

ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA

TAMAÑO DE ACCESO (TAC)

En Infinity N4, la escenografía que se usa para cubrir la mesa y simular los entornos de juego y de misiones suele estar compuesta por edificios con diferentes tipos de accesos, tales como puertas, ventanas, etc.

En este apartado se indican los distintos tipos de Accesos en función de sus dimensiones, señalando cuáles Tropas pueden atravesarlos y cuáles no.

- Acceso Estrecho (Narrow Gate): Aquél que sólo permite el acceso a las Tropas con Atributo Silueta 2 o inferior. Se señala con un Token de Acceso Estrecho (NARROW GATE).
- Acceso Amplio (Wide Gate). Aquél que permite el acceso de cualquier tipo de Tropa sin importar su Atributo de Silueta. Se señala con un Token de Acceso Amplio (WIDE GATE).

El Tamaño de Acceso de los Elementos de Escenografía debe ser decidido y consensuado entre los Jugadores antes de comenzar la partida.

RECUERDA

Tropas en estado Cuerpo a Tierra, con Silueta X, deben aplicar el valor del Atributo Silueta de su Perfil de Unidad para considerar restricciones de acceso.

IMPORTANTE

El tamaño del Acceso prevalece siempre sobre las Condiciones Generales de Movimiento y los Requisitos de las Habilidades con la etiqueta Movimiento. Si la Tropa no posee el Atributo de Silueta requerido por el Acceso, entonces no podrá cruzarlo.

En Infinity N4 las puertas y accesos siempre se consideran abiertos y no bloquean Línea de Tiro, a menos que una regla especial o condición de escenario señale lo contrario.

TRIUNFO Y DERROTA
MESA DE JUEGO

TRIUNFO Y DERROTA, CONDICIONES DE VICTORIA EN INFINITY N4

UNA VEZ LA PARTIDA HA CONCLUIDO ES EL MOMENTO DE DETERMINAR QUIÉN HA SIDO EL GANADOR DEL COMBATE. AQUEL JUGADOR QUE CUMPLA TODAS LAS CONDICIONES DE VICTORIA QUE LA PARTIDA REQUIERE SERÁ CONSIDERADO EL GANADOR DE LA PARTIDA. SIN EMBARGO, LAS CONDICIONES DE VICTORIA O DERROTA DEPENDEN DEL TIPO DE PARTIDA QUE SE HAYA JUGADO.

PARTIDA ESTÁNDAR

En una Partida Estándar, los adversarios se enfrentan con el único propósito de eliminar a las fuerzas del contrario. No hay ningún objetivo determinado más allá de destruir al enemigo sufriendo la menor cantidad posible de bajas.

Una Partida Estándar consta de 3 Rondas de Juego, al finalizar la tercera Ronda de Juego los jugadores compararán sus **Puntos de Victoria**. Recuerda que en Infinity N4 los Puntos de Victoria es la suma del Coste en puntos de aquellas Tropas de la Lista de Ejército que se encuentran en estado no-Nulo.

El jugador con **más** Puntos de Victoria ganará la partida.

En caso de que ambos jugadores terminen la partida con los mismos Puntos de Victoria, la contienda se da por concluida con un empate, ¡ninguno de los dos Ejércitos ha logrado imponerse!

Si un jugador empieza su Turno de Jugador en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.

¡¡¡RETIRADA!!!

¡¡¡Retirada!!! permite a los jugadores de Infinity continuar jugando aunque les queden muy pocas Tropas supervivientes, sin dejar de luchar hasta el final y tratar de ganar o de dar la vuelta a la partida en el último momento.

En términos de juego, al inicio de su Turno Activo, durante la Fase Táctica, el jugador deberá contar sus Puntos de Victoria. En este recuento deberán tenerse en cuenta también como supervivientes todas aquellas Tropas que aún no hayan sido desplegadas en la mesa (Despliegue Aerotransportado, Despliegue Oculto...). Si la suma de los Puntos de Victoria es igual o inferior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces el ejército del jugador se declara en estado de ¡¡¡Retirada!!!

TABLA DE ¡¡¡RETIRADA!!!

TOTAL PUNTOS DE EJÉRCITO	PUNTOS DE VICTORIA (25% DE LA LISTA DE EJÉRCITO)
400	Igual o inferior a 100 Puntos
300	Igual o inferior a 75 Puntos
250	Igual o inferior a 63 Puntos
200	Igual o inferior a 50 Puntos
150	Igual o inferior a 38 Puntos

ESTADO DE ¡¡¡RETIRADA!!!

¡¡¡RETIRADA!!!

ACTIVACIÓN

- Si al inicio de su Turno de Jugador, la suma de los Puntos de Victoria es igual o inferior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces el ejército del jugador se declara en estado de ¡¡¡Retirada!!!

EFECTOS

- **Un ejército que ha sido declarado en ¡¡¡Retirada!!! se considera automáticamente en estado de Pérdida de Teniente**.
- Mientras el ejército se encuentre en ¡¡¡Retirada!!! su jugador no puede volver a nombrar un nuevo Teniente. Si se cancela la ¡¡¡Retirada!!! y el jugador dispone de Teniente, entonces la situación de Pérdida de Teniente también se cancela.
- Al declarar una situación de ¡¡¡Retirada!!! al inicio de su Turno Activo, el jugador situará un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) al lado de cada una de sus Tropas supervivientes.
- Aquellas Tropas que posean un Token de Estado de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) sólo podrán ejecutar Habilidades Cortas de Movimiento, Esquivar, Movimiento Cauteloso y Reset (o aquella Habilidad Especial que así lo especifique).
- En situación de ¡¡¡Retirada!!! no se aplica la Fase Impetuosa del Turno de Jugador. Por tanto, ninguna Tropa Impetuosa, o con Frenesí podrá activarse durante la Fase Impetuosa.
- Las Tropas en estado Marcador o que hacen uso de HoloMáscara u Holoproyector cancelan dicho estado al entrar en estado de ¡¡¡Retirada!!!
- Este estado no interfiere con el resto de las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Coraje, Tropa Religiosa, Veterano, y cualquier otra Habilidad Especial que indique que no se ve afectada por ¡¡¡Retirada!!! ignorarán los efectos del estado ¡¡¡Retirada!!! hasta el final de la partida.
- En situación de ¡¡¡Retirada!!! todas aquellas Tropas que logren salir de la mesa de juego por el lado más ancho de su Zona de Despliegue, se considerarán como supervivientes de la batalla, pudiendo ser contabilizadas como Puntos de Victoria por su jugador.
- Cuando el jugador en situación de ¡¡¡Retirada!!! ha perdido o evacuado fuera de la mesa a toda su Lista de Ejército, entonces concluye la batalla, excepto en el caso de que se esté jugando un escenario cuyas condiciones de Fin de Partida especifiquen unas circunstancias de conclusión de juego distintas.

CANCELACIÓN

- El estado de ¡¡¡Retirada!!! de una Tropa también puede ser cancelado consumiendo 1 Token de Mando. Esta Tropa ignorará los efectos de ¡¡¡Retirada!!! hasta el final de la partida.
- Si al inicio de uno de sus Turnos de Jugador, al recontar sus Tropas, la suma del Coste de todas las Tropas supervivientes es superior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces se cancela el estado de ¡¡¡Retirada!!! para el ejército, retirándose los Marcadores de ¡¡¡Retirada!!!

MISIÓN O ESCENARIO

Infinity N4 es un juego cuya flexibilidad táctica y su variedad de perfiles de unidad permite jugar partidas que van más allá de la simple destrucción de las fuerzas del adversario.

Para dotar de más versatilidad al juego, o para recrear operaciones especiales propias del ámbito militar o del mundo del espionaje de alto nivel, se pueden plantear partidas con una serie de objetivos determinados a cumplir, o unas condiciones específicas de juego. Cada escenario o misión determina una serie de objetivos a cumplir por los jugadores. Cada objetivo de una misión otorga unos Puntos Objetivo que la propia misión concede por su consecución. Cuando en una partida se determinan objetivos a cumplir que no se limitan a destruir al enemigo, entonces se considerará que dicha partida es una Misión o Escenario.

Además, la cantidad de Puntos de Victoria será siempre el **valor de desempate** en un escenario en el que ambos jugadores hayan obtenido el mismo número de Puntos de Objetivo.

Jugar Escenarios

En este libro básico se incluyen algunos escenarios para que puedas probar esta emocionante modalidad de juego. Pero no olvides que tienes más a tu disposición en la sección de Descargas de la web oficial de Infinity. www.Infinitytheuniverse.com

PARTIDA LIBRE

En este reglamento se establece una serie de tipos de partidas con unas características predefinidas como tamaño de mesa, número de puntos, cantidad de Rondas de Juego, número máximo de Tropas, etc. que se consideran las más adecuadas para disfrutar al máximo de este juego. Sin embargo, la flexibilidad Infinity N4 permite que sus jugadores puedan organizar partidas modificando estos parámetros sin que la esencia del juego se vea alterada.

Cuando los jugadores acuerdan de antemano unas características distintas de las establecidas en los Tipos de Partida descritos al inicio del reglamento se considera que están jugando una Partida Libre.

Un ejemplo de Partida Libre sería una partida con las dimensiones de mesa y de Zona de Despliegue de una Partida Intermedia, pero a 250 puntos en vez de 200, sin limitación de número de Tropas y con una duración de cuatro Rondas de Juego, y no las habituales tres Rondas de la Partidas Estándar.

Las Partidas Libres son un buen recurso para jugadores que ya tienen cierta experiencia para probar diferentes combinaciones de juego y seguir explorando las posibilidades del sistema de juego de Infinity N4.

PREPARACIÓN DE LA MESA DE JUEGO

Los consejos proporcionados en esta sección tienen un valor informativo. Aunque recomendable, no es obligatorio seguir esta guía para preparar la mesa de juego.

INFINITY N4 ES UN JUEGO DOTADO DE UN GRAN REALISMO Y FLEXIBILIDAD QUE REFLEJA FIELMENTE LAS TÁCTICAS Y MANIOBRAS DEL COMBATE MODERNO. AL IGUAL QUE EN UN COMBATE REAL, EN INFINITY EL TERRENO, EL ENTORNO DE COMBATE, POSEE UNA RELEVANCIA ESPECIAL, DETERMINANDO TANTO LA ESTRATEGIA COMO LAS OPCIONES TÁCTICAS DE LOS JUGADORES.

Dada la relevancia de este paso, es recomendable que ambos jugadores participen en el proceso de preparación de la mesa de juego, alternándose para situar los Elementos de Escenografía, o simplemente desplegándolos de mutuo acuerdo.

Consejo de Sibylla

ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA

Las piezas de escenografía sean tanto Elementos como Edificios de Escenografía, configuran el entorno de juego por el que se moverán las Tropas durante la partida.

La función principal de la escenografía en la mesa de juego es la de proporcionar Cobertura que permita a las Tropas moverse y maniobrar sin caer inmediatamente bajo el fuego enemigo. ¡Aprovechar esa cobertura para rodear y flanquear al enemigo es vital para asegurarse la victoria!

La disposición de la escenografía debe obligar a las Tropas a maniobrar por la mesa de juego para tratar de obtener una ventaja táctica sobre el enemigo. Al desplegar la escenografía es recomendable que los jugadores hallen un punto de equilibrio situando una cantidad de Cobertura suficiente como para permitir la maniobrabilidad de las Tropas, pero que no anule la utilidad de las armas de larga distancia.

En Infinity N4 se recomienda ajustar el tamaño de la mesa en función de los Puntos de las Fuerzas que acuerden los jugadores para la partida. Se aconseja:

- Para Partidas a 150 Puntos una mesa de juego de 60 cm x 80 cm.
- Para Partidas a 200 Puntos una mesa de juego de 80 cm x 120 cm.
- Para Partidas a 250 Puntos una mesa de juego de 80 cm x 120 cm.
- Para Partidas a 300 Puntos una mesa de juego de 120 cm x 120 cm.
- Para Partidas a 400 Puntos una mesa de juego de 120 cm x 120 cm.

Según el tamaño de la mesa los jugadores necesitarán más cantidad de Elementos de Escenografía para cubrir adecuadamente la mesa de juego.

Los Battle Pack son cajas de iniciación para dos jugadores que contienen todo lo necesario para jugar las partidas iniciales en mesas de juego de 60 cm x 80 cm.

DISPOSICIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

Una mesa de juego equilibrada no se fundamenta únicamente en la cantidad de escenografía empleada, sino también en su disposición.

Al desplegar la escenografía en la mesa de juego se recomienda que las piezas grandes y medianas de escenografía se sitúen manteniendo una separación entre ellas inferior a 25 cm, tratando de alzar una barrera discontinua en la mitad de la mesa mediante tres grandes bloques de escenografía. De ese modo se alternan zonas seguras con Líneas de Tiro aptas para francotiradores.

Las piezas pequeñas de escenografía se deben colocar de manera que proporcionen Cobertura en aquellas zonas que hayan quedado más despejadas de escenografía. Con las piezas pequeñas de escenografía es recomendable crear zonas de paso entre las piezas grandes de escenografía, proporcionando Cobertura que facilite la maniobrabilidad de las Tropas sobre la mesa.

Resulta muy útil que las piezas grandes de escenografía dispongan de parapetos, ventanas, soportales, y otros elementos que permitan a las Tropas cubrirse al avanzar a través de ellos.
Consejo de Sibylla

IMPORTANTE
Al situar la escenografía en la mesa de juego es importante asegurarse de que las Tropas de ambos jugadores puedan desplegar sin quedar completamente expuestas a las Líneas de Tiro del adversario ya desde el comienzo de la partida.

FACILIDAD DE ACCESO

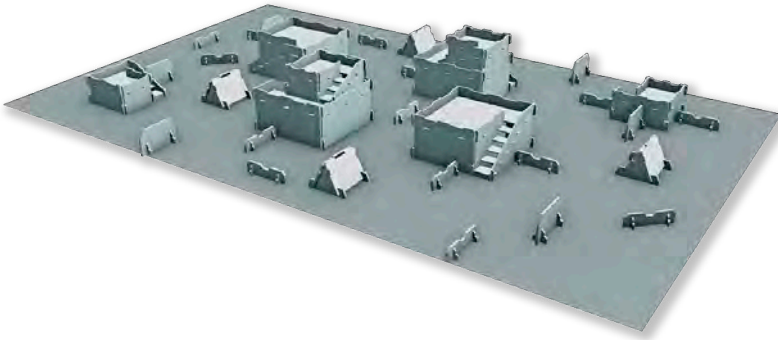
Las piezas grandes de escenografía suelen representar edificios o construcciones, con sus correspondientes azoteas y zonas elevadas. Si estas azoteas no disponen de ningún modo de acceso (mediante escaleras o ascensores, por ejemplo), será difícil que, durante la partida, las Tropas puedan subir o bajar de ellas, limitando las opciones tácticas de ambos jugadores.
Por lo tanto, se recomienda que la mayoría de las piezas grandes escenografía faciliten el acceso a su zona superior desde el suelo.
También se recomienda evitar disponer la escenografía en la mesa de juego de manera que se creen demasiados cuellos de botella o callejones sin salida. Cuantas más opciones ofrezca la mesa a la hora de avanzar hacia el enemigo, más interesante será decidir cuál de ellas se quiere usar.

ZONAS DE DESPLIEGUE SIMÉTRICAS Y ASIMÉTRICAS

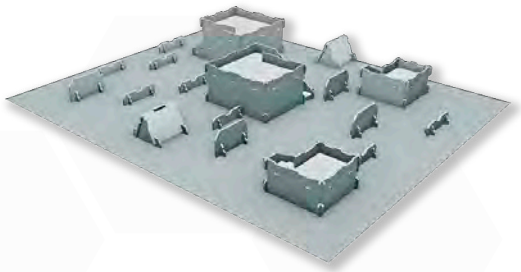
Zonas de Despliegue simétricas son aquellas que disponen de la misma cantidad de piezas de escenografía del mismo tamaño, situadas de manera similar. Por su parte, Zonas de Despliegue asimétricas son aquellas que no disponen de la misma cantidad de piezas de escenografía, o éstas no son de tamaños equivalentes, produciendo un desequilibrio y una evidente ventaja de una sobre la otra.

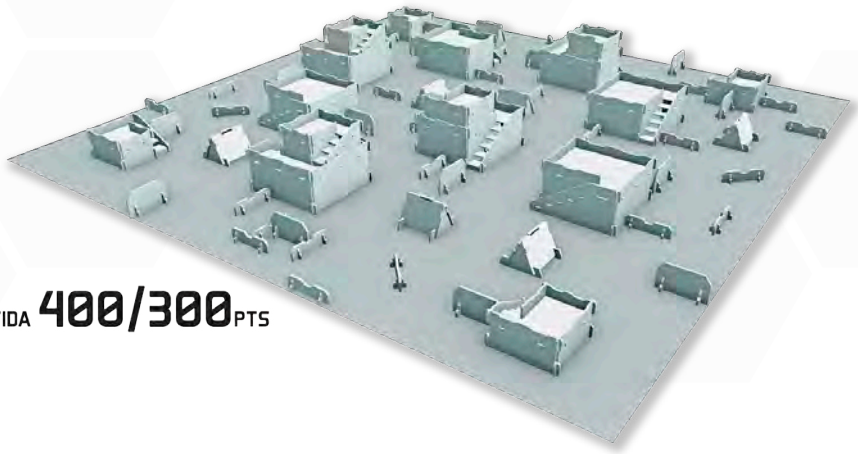
Es recomendable desplegar la escenografía de manera que una de las Zonas de Despliegue proporcione más Cobertura y/o disponga de piezas de escenografía de mayor altura, otorgándole una ventaja táctica al jugador que escoja desplegar en ese lado.

Partida 250/200pts



Partida 150pts





Partida 400/300pts

ESCENARIOS

ESCENARIOS

LA FLEXIBILIDAD TÁCTICA DE LA MECÁNICA DE JUEGO DE INFINITY N4 PERMITE QUE EL OBJETIVO DE SUS PARTIDAS PUEDA SER MUCHO MÁS QUE SIMPLEMENTE LIMITARSE A EXTERMINAR AL ENEMIGO.

EL PROPÓSITO DE UN ESCENARIO ES CUMPLIR UNA MISIÓN, ALCANZANDO LOS OBJETIVOS DESIGNADOS A TAL EFECTO Y OBTENIENDO PUNTOS DE OBJETIVO POR ELLO.

AL JUGAR UN ESCENARIO, AQUEL JUGADOR QUE HAYA OBTENIDO EL MAYOR NÚMERO DE PUNTOS DE OBJETIVO SERÁ CONSIDERADO EL GANADOR.

SI OCURRIERA QUE SE PRODUCE UN EMPATE EN EL NÚMERO DE PUNTOS DE OBJETIVO OBTENIDOS, ENTONCES AMBOS JUGADORES DEBERÁN COMPARAR SUS PUNTOS DE VICTORIA. EL JUGADOR CON EL MAYOR VALOR DE PUNTOS DE VICTORIA GANARÁ EL DESEMPATE.

EN ESTA SECCIÓN SE INCLUYE UN PEQUEÑO SET DE MISIONES QUE SIRVEN DE INTRODUCCIÓN A ESTE NUEVO NIVEL DE JUEGO.

TENDRÁS MÁS MATERIAL DISPONIBLE DE MANERA GRATUITA EN LA SECCIÓN DE DESCARGAS DE LA PÁGINA WEB OFICIAL DE INFINITY: WWW.INFINITYTHEUNIVERSE.COM.

ANIQUILACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

PARTIDA A 150 PTOS.	PARTIDA A 200 PTOS.	PARTIDA A 250 PTOS.	PARTIDA A 300 PTOS.	PARTIDA A 400 PTOS.	PUNTOS DE OBJETIVO
Eliminar **entre 40 y 75** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 50 y 100** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 65 y 125** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 75 y 150** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 100 y 200** Puntos de Ejército del enemigo.	1 Punto de Objetivo.
Eliminar **entre 76 y 125** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 101 y 150** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 126 y 200** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 151 y 250** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **entre 201 y 300** Puntos de Ejército del enemigo.	3 Puntos de Objetivo.
Eliminar **más de 125** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **más de 150** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **más de 200** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **más de 250** Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar **más de 300** Puntos de Ejército del enemigo.	4 Puntos de Objetivo.
Si han sobrevivido **entre 40 y 75** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 50 y 100** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 65 y 125** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 75 y 150** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 100 y 200** Puntos de Victoria.	1 Punto de Objetivo.
Si han sobrevivido **entre 76 y 125** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 101 y 150** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 126 y 200** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 151 y 250** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **entre 201 y 300** Puntos de Victoria.	3 Puntos de Objetivo.
Si han sobrevivido **más de 125** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **más de 150** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **más de 200** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **más de 250** Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido **más de 300** Puntos de Victoria.	4 Puntos de Objetivo.
Eliminar al Teniente enemigo					2 Puntos de Objetivo.

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

Una Tropa se considera Eliminada por el adversario cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al final de la misión.

Al final de la partida, todas aquellas Tropas **que no hayan sido desplegadas en la mesa** de juego, sea como **Miniatura** o Marcador, se considerarán Eliminadas por el enemigo.

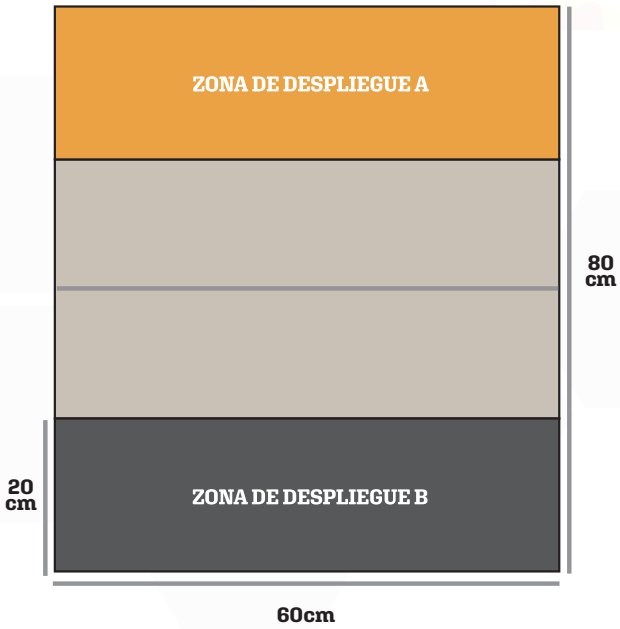
FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego.**

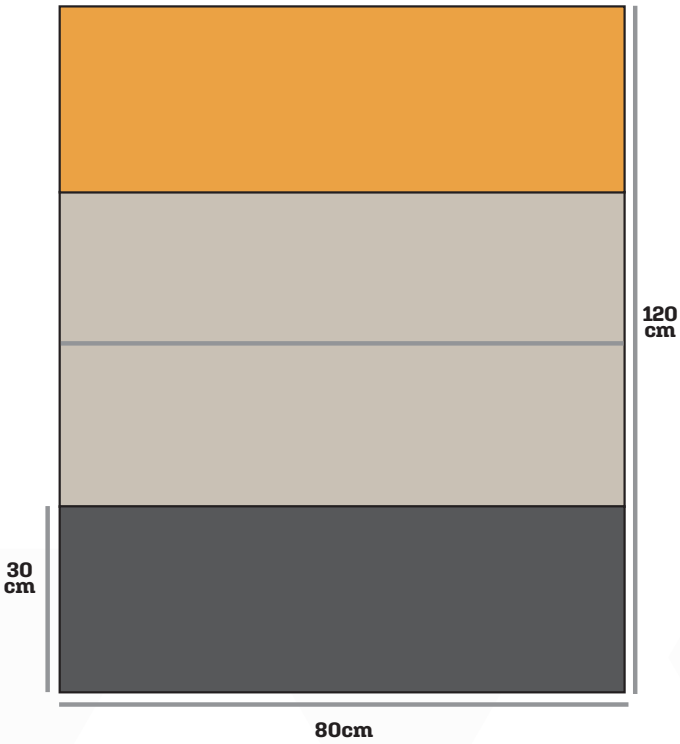
Si un jugador comienza su Turno con todas las Tropas de su Lista de Ejército en un estado considerado Nulo, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

ESCENARIO A 400 Ó 300 PUNTOS

ESCENARIO A 150 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



DOMINACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Dominar **la misma cantidad** de Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador Domina **al menos 1 Cuadrante**).
- Dominar **más Cuadrantes** que el adversario al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- Tener una Consola Hackeada al final de la partida (1 Punto de Objetivo por Consola Hackeada).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE	PV MÍNIMOS
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm	38
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm	50
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm	63
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm	75
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm	100

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

DOMINAR CUADRANTES

Al final de cada Ronda de Juego se dividirá la mesa de juego en cuatro zonas tal como se muestra en el mapa, comprobando el número de Cuadrantes que Domina cada jugador, otorgándosele los **Puntos de Objetivo** correspondientes.

Un Cuadrante se considera Dominado por un jugador si éste dispone de **más** Puntos de Victoria que el enemigo **dentro** de él. Sólo se contabilizarán Tropas, ya sea en forma de **Miniatura o de Marcador**. No se contabilizarán las Tropas que se encuentren en estado Nulo. Tampoco se tendrán en cuenta los Tokens y Marcadores que representen armas o piezas de Equipo (como Minas) ni aquellos que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro de un Cuadrante, es obligatorio que más de la mitad de la peana se halle en el interior de dicho Cuadrante.

Shasvastii. Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en el interior de un Cuadrante siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

CONSOLAS

Hay un total de **4** Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante, ver mapa según tamaño de mesa. Cada Consola deberá representarse con un Token de Consola A (CONSOLE A) o con un Elemento de Escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

HACKEAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- Solo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
  - La Tropa Especialista debe estar en contacto de Silueta con una Consola.

EFECTOS

- La Consola se considera Hackeada si la Tropa Especialista supera una Tirada Normal de **VOL**.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta de la Orden por intento.
- Un jugador puede Hackear una Consola que haya sido Hackeada previamente por otro jugador. En tal caso, la Consola sólo se considera Hackeada por el último jugador.
- Los **Hackers** aplican un MOD positivo para Hackear una Consola, debiendo superar una Tirada Normal de **VOL+3**.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Operativos Especialistas, Sanitarios y Tropas con Cadena de Mando se consideran Tropas Especialistas.

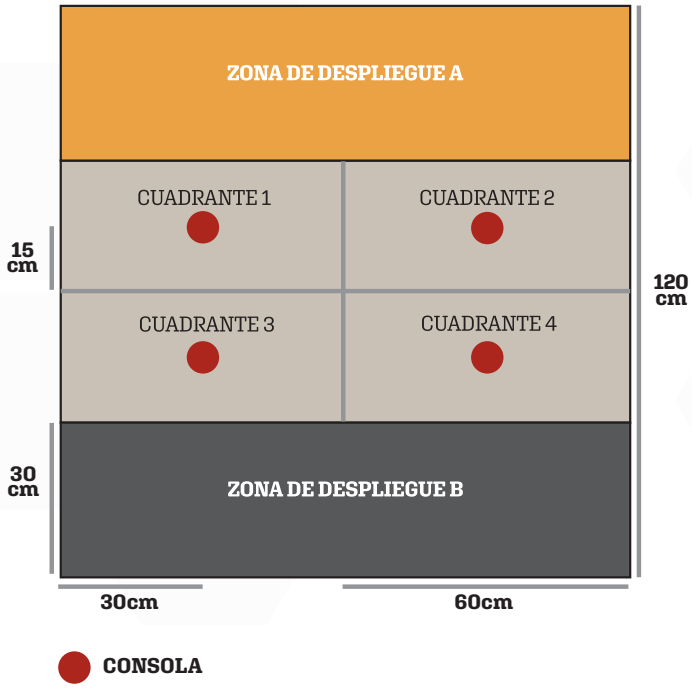
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

FIN DE MISIÓN

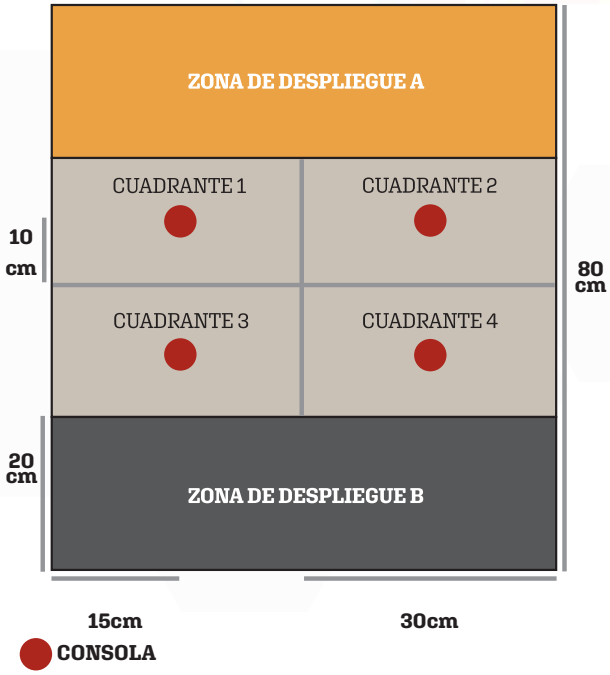
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego.**

Si durante la Fase Táctica de su Turno, un Jugador comprueba que las Tropas en estado **no** Nulo de su Lista de Ejército no suman el mínimo de Puntos de Victoria indicado en la Tabla de Fuerzas y Despliegue, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

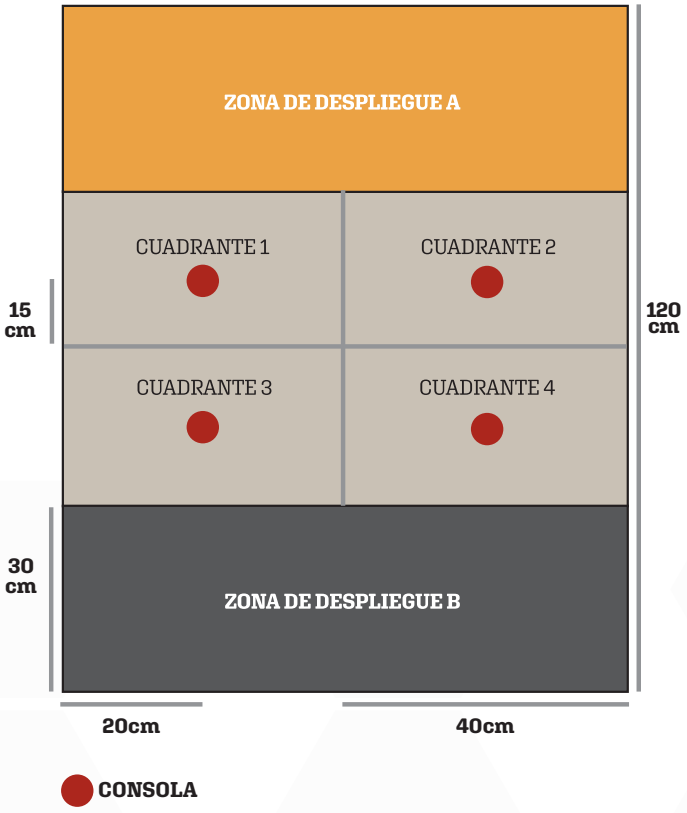
ESCENARIO A 400 Ó 300 PUNTOS



ESCENARIO A 150 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



SUMINISTROS

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Controlar una Caja de Suministros al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo por cada Caja Controlada).
- Controlar **más** Cajas de Suministros que el enemigo al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Controlar **todas** las Cajas de Suministros al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo adicionales).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE	PV MÍNIMOS
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm	38
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm	50
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm	63
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm	75
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm	100

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con las Cajas de Suministros.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CAJAS DE SUMINISTROS

Hay un total de **tres** Cajas de Suministros. Se situará una de ellas en el centro de la mesa y las otras dos en la línea central de la mesa, a 20 cm del borde.

Las Cajas de Suministros se representan mediante un Token de Caja de Suministros (SUPPLY BOX), o un Elemento de Escenografía relacionado (como los Tech Crates o Supply Box de Micro Art Studio, los Gang Tie Containers de Bandua Wargames, las Supply Boxes de Warsenal o los Cargo Crates de Customeeple).

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

La Tropa Especialista debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

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

EFECTOS

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

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

- Una Tropa Especialista no puede llevar más de **una** Caja de Suministros.
- Sólo **Miniaturas** y no Marcadores **pueden cargar** Cajas de Suministros.
- El Token que representa a la Caja de Suministros debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado **Nulo**.

CONTROLAR LAS CAJAS DE SUMINISTROS

Una Caja de Suministros se considera Controlada por un jugador cuando al final de la partida éste dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, cargando con ella. Dicha Miniatura no podrá encontrarse en contacto de Silueta con ninguna Tropa enemiga. Las Miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Operativos Especialistas, Sanitarios y Tropas con Cadena de Mando se consideran Tropas Especialistas.

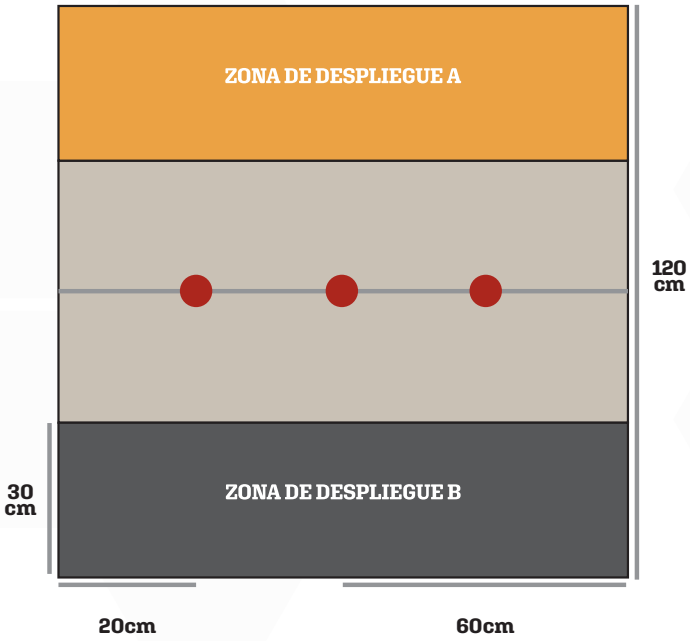
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego.**

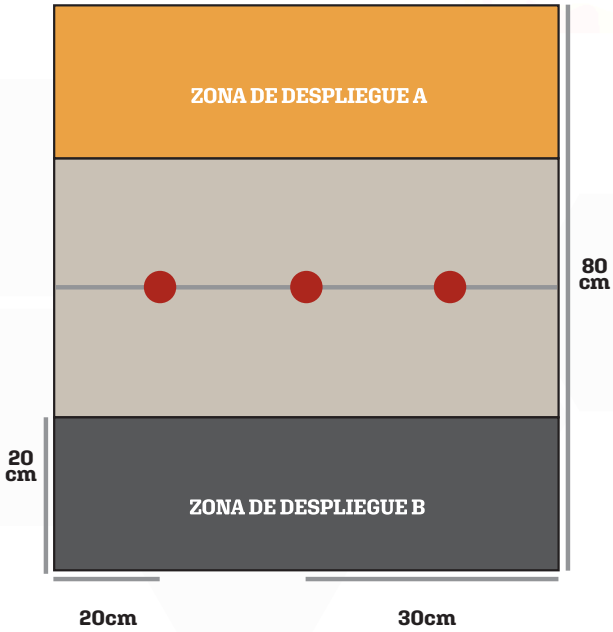
Si durante la Fase Táctica de su Turno, un Jugador comprueba que las Tropas en estado **no** Nulo de su Lista de Ejército no suman el mínimo de Puntos de Victoria indicado en la Tabla de Fuerzas y Despliegue, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

ESCENARIO A 400 Ó 300 PUNTOS



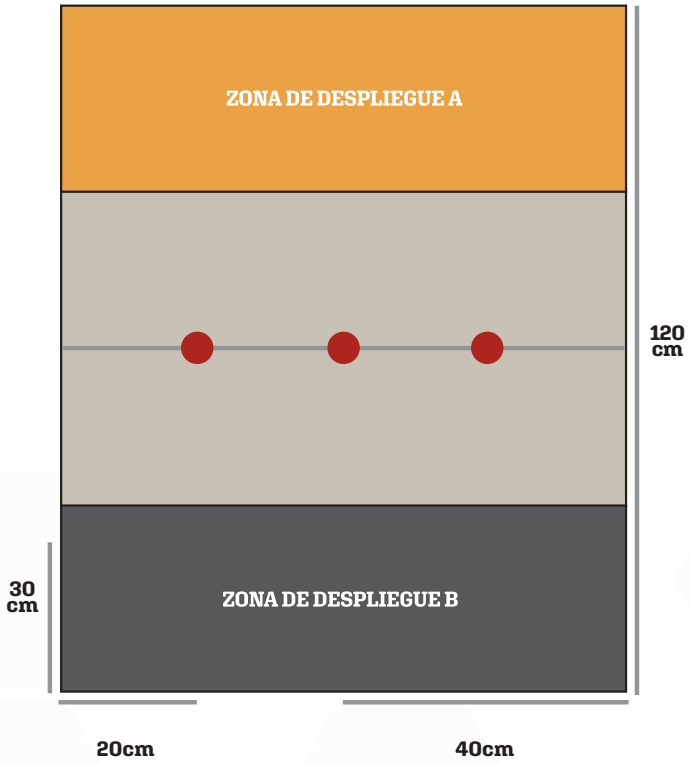
CAJA DE SUMINISTROS

ESCENARIO A 150 PUNTOS



CAJA DE SUMINISTROS

ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



CAJA DE SUMINISTROS

TIROTEO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Disponer de **más** Tropas Especialistas supervivientes que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Eliminar **más** Tropas Especialistas que el adversario (1 Punto de Objetivo).
- Eliminar **más** Tenientes que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- Eliminar **más** Puntos de Ejército que el adversario (4 Puntos de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

Una Tropa se considera Eliminada por el adversario cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al finalizar la misión.

Al final de la partida, todas aquellas Tropas **que no hayan sido desplegadas en la mesa de juego**, sea como **Miniatura** o Marcador, se considerarán Eliminadas por el enemigo.

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En esta misión, la identidad del **Teniente** siempre se considera **Información Pública**. El jugador debe indicar qué Miniatura o Marcador es el Teniente.

Si durante la **Fase Táctica** del Turno Activo, el jugador comprueba que carece de Teniente, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su Teniente se encuentra en un estado considerado **Nulo** (Inconsciente, Muerto...), entonces deberá nombrar un nuevo Teniente sin coste de Orden. La identidad de este nuevo Teniente también se considera Información Pública.

Es obligatorio que el nuevo Teniente sea una Miniatura o Marcador desplegado en la mesa de juego.

ZONA DESIGNADA DE ATERRIZAJE

Toda la mesa de juego se considera Zona Designada de Aterrizaje. Cualquier Tropa con la Habilidad Especial Salto de Combate obtiene un MOD de +3 a su Tirada de FIS para su despliegue. Cualquier otro MOD a esta Tirada derivado de cualquier otra regla se aplicará de la forma habitual.

Además, las Tropas con cualquier Habilidad Especial que posea la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (DA) ignoran la prohibición de despliegue en el interior de la Zona de Despliegue enemiga.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Operativos Especialistas, Sanitarios y Tropas con Cadena de Mando se consideran Tropas Especialistas.

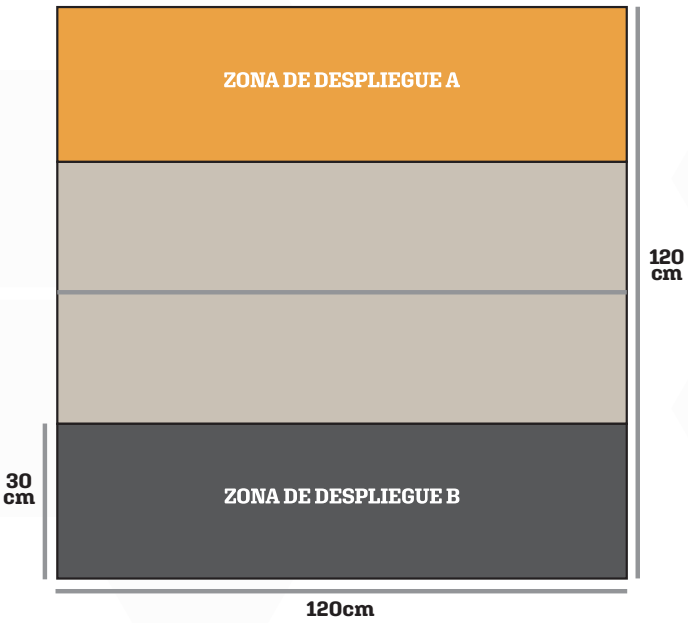
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

FIN DE MISIÓN

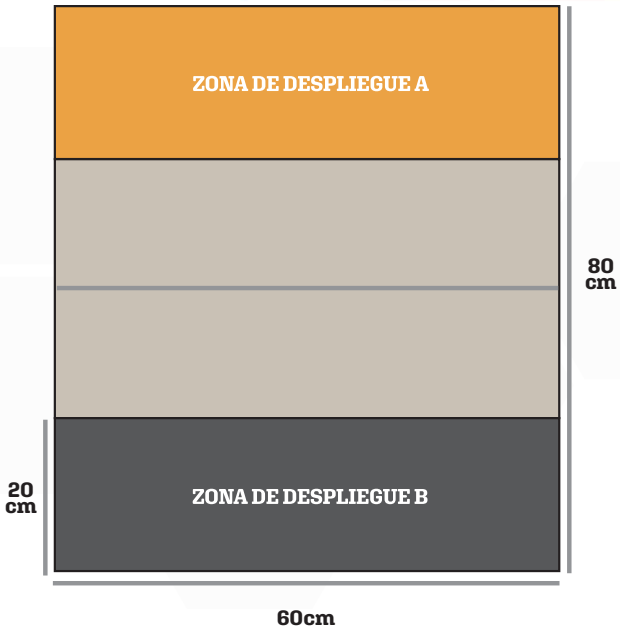
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego.**

Si un jugador comienza su Turno con todas las Tropas de su Lista de Ejército en un estado considerado Nulo, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

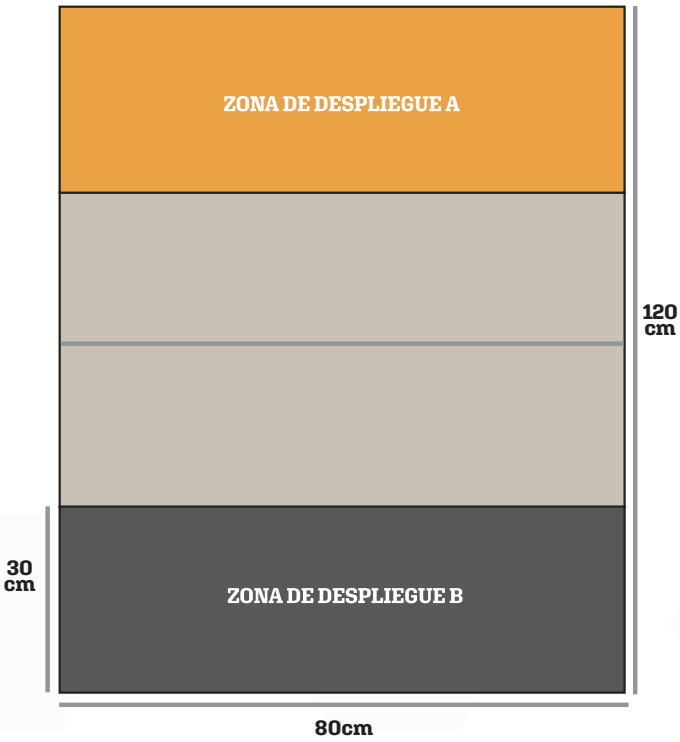
ESCENARIO A 400 Ó 300 PUNTOS



ESCENARIO A 150 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



GLOSARIO

GLOSARIO

EL REGLAMENTO CONTIENE UNA SERIE DE TÉRMINOS QUE SEÑALAN O DEFINEN CONCEPTOS QUE SON IMPORTANTES PARA COMPRENDER LA MECÁNICA DEL JUEGO O EL FUNCIONAMIENTO DE DETERMINADAS REGLAS, HABILIDADES, ARMAS O PIEZAS DE EQUIPO.
EN ESTE APARTADO SE RECOPILAN DICHOS TÉRMINOS PARA SU USO COMO REFERENCIA RÁPIDA. NO OBSTANTE, ES RECOMENDABLE QUE LOS JUGADORES INCORPOREN ESTOS CONCEPTOS POCO A POCO SEGÚN VAYAN SURGIENDO DURANTE LAS PARTIDAS INICIALES.

RECUERDA
En la página web de Infinity podrás descargarte de manera gratuita los Marcadores, Tokens y plantillas necesarias para jugar. infinitytheuniverse.com

TERMINOLOGÍA

En este reglamento hay una serie de términos que se refieren a elementos de juego muy específicos que ayudan a acotar el alcance de las reglas.

- **Atributos.** Los Atributos son una serie de valores que definen los rasgos básicos de las Tropas y resto de Elementos de juego. Se emplean para poder realizar diferentes tiradas y cálculos, que determinan el éxito o el fracaso de las acciones llevadas a cabo por las Tropas y Elementos de juego.
- **Arma Posicionable.** Elemento de juego con Atributos, que pertenece a la Lista de Ejército de alguno de los jugadores, y susceptible de ejecutar y recibir Ataques.
- **Elemento de escenografía.** Elemento de juego que sirve para recrear los escenarios y servir como atrezo en la mesa de juego. En determinadas ocasiones pueden llegar a disponer de Atributos o ser considerados un objetivo válido.
- **Marcador**. Elemento de juego con Atributos representado en la mesa mediante un Marcador, según especifique una Habilidad Especial, arma o pieza de Equipo.
- **Miniatura**. Elemento de juego con Atributos representado en la mesa mediante una Figura.
- **Objetivo**. Elemento de juego susceptible de recibir Ataques, y efectos de Habilidades o piezas de Equipo.
- **Pieza de Equipo Posicionable.** Elemento de juego con Atributos, que pertenece a la Lista de Ejército de alguno de los jugadores, y susceptible de ejecutar algún tipo de Habilidad Especial o Propiedad. Este elemento también puede ser designado como objetivo y recibir Ataques.
- **Perfil de Unidad.** Representa el conjunto de Tropas que forman cada Unidad en Infinity N4. Indica los valores numéricos que determinan los Atributos de cada Tropa. Además, en el Perfil de Unidad se indican las **Características**, Habilidades Especiales, Equipo y Armamento del que dispone cada Tropa.
- **Periférico.** Categoría especial de Tropa que **no aporta Orden a la Reserva de Órdenes ni puede consumir Órdenes por sí misma**. Por tanto, tampoco se contabiliza para el límite de Tropas en la Lista de Ejército. Se activa cuando su Controlador, aquella Tropa de la que depende, consume una Orden, replicando sus acciones.
  El Coste de un Periférico aparece desglosado en su propio Perfil de Unidad y sumado en el de su Controlador.
- **Puntos de Victoria.** Es la suma del Coste de todas las Tropas en estado no-**Nulo** de un jugador.
- **Token**. Elemento que señala una pieza de Equipo Posicionable o un Arma.
- **Token de Estado**. Elemento que señala, como recordatorio para el jugador, el efecto de una regla, Habilidad o un Estado.
- **Tropa**. Elemento de juego con Atributos, que pertenece a la Lista de Ejército de alguno de los jugadores, **capaz de aportar y consumir Órdenes** y susceptible de declarar y recibir Ataques.

ALINEAMIENTO

En Infinity N4 es importante definir qué elementos de juego forman parte de uno u otro bando, o de ninguno, pues ello determina si son susceptibles de recibir o ejecutar ataques.
Los adjetivos de Alineamiento ayudarán a los jugadores a saber el alcance de las reglas sobre determinados elementos de juego.

- **Aliado**. Este término se refiere a aquellos elementos de juego que pertenecen a la propia Lista de Ejército del jugador, o a aquellas de su compañero, o compañeros, si se juega en parejas o grupos.
- **Enemigo**. Elementos de juego que pertenecen a la Lista de Ejército del adversario o adversarios, si se juega en parejas o grupos.
- **Hostil.** Elemento de juego con Atributos, que no pertenece a la Lista de Ejército de ninguno de los jugadores. Se considera Enemigo para cualquier jugador y es susceptible de declarar y recibir Ataques.
- **Neutral.** Aquel elemento de juego con Atributos, que no pertenece a la Lista de Ejército de ningún jugador.

ETIQUETAS Y PROPIEDADES INFINITY 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. Son las siguientes:

- **Ataque**. El uso de esta Habilidad o pieza de Equipo se considera un Ataque. Recuerda que **no se puede atacar a aliados ni a Neutrales**, sean Miniaturas o Marcadores.
- **Ataque CC**. El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un Ataque de Cuerpo a Cuerpo y aplica sus reglas de uso.
- **Ataque CD**. El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un Ataque de Combate a Distancia.
- **Ataque de Comunicaciones.** El uso de esta arma, Habilidad Especial o pieza de Equipo se considera un Ataque que no se puede evitar con la Habilidad Corta Esquivar, sino con la Habilidad Corta Reset. Las armas, Habilidades Especiales o piezas de Equipo con esta Propiedad ignoran el MOD por Cobertura Parcial.
- **Despliegue Aerotransportado (DA)**. Esta Etiqueta engloba a todas aquellas Habilidades relacionadas con la Infantería Aerotransportada. Cualquier regla que mencione Despliegue Aerotransportado afectará a todas las Habilidades que posean esta Etiqueta.
- **Despliegue Superior**. Esta Etiqueta engloba a todas aquellas Habilidades que permiten a las Tropas desplegar fuera de los límites de su Zona de Despliegue. Cualquier regla que mencione Despliegue Superior afectará a todas las Habilidades que posean dicha Etiqueta.
- **Equipo de Comunicaciones**. Identifica a una pieza de Equipo vulnerable a los efectos de ciertos tipos de Programas de Hacker y Municiones.

- **Fase de Estados**. Este Equipo o Habilidad sólo se puede aplicar durante la Fase de Estados, salvo que se especifique lo contrario.
- **Habilidad Especial de CC**. Esta Habilidad sólo se puede aplicar en contacto de Silueta con su objetivo. Los MOD que otorgue son combinables con otras Habilidades Especiales de CC y funcionan de igual modo en Turno Activo y Reactivo, salvo que se especifique lo contrario en la propia Habilidad.
- **Hackeable**. Una Tropa, Periférico, arma o pieza de Equipo con la característica Hackeable puede ser objetivo de ciertos Programas de Hacker tanto aliados como enemigos.
- **Hostil**. Elemento de juego con Atributos, que no pertenece a la Lista de Ejército de ninguno de los jugadores. Se considera Enemigo para cualquier jugador y es susceptible de declarar y recibir Ataques.
- **Información Privada**. La posesión de esta Habilidad Especial o pieza de Equipo se considera Información Privada y el jugador no está obligado a revelarla a su adversario hasta su uso o final de la partida.
- **Marcador**. Esta Etiqueta señala que las Tropas, Armas o piezas de Equipo pueden estar representadas mediante un Marcador en lugar de una Miniatura o Token.
- **Movimiento**. El uso de esta Habilidad o Equipo se considera un Movimiento.
- **Nulo**. Esta Etiqueta asociada a un Estado de juego señala que en dicho Estado la Tropa no aporta su Orden ni sus Puntos de Victoria a su jugador.
- **Sin LDT**. Esta Habilidad no requiere de Línea de Tiro (LDT) para su uso.
- **Sin Tirada**. Esta arma, Habilidad Especial o Equipo tiene un funcionamiento automático que no requiere Tirada. Si proporciona un resultado, éste será fijo y se indica entre paréntesis.
- **Obligatoria**. El uso de esta Habilidad Especial o Equipo es obligatorio por lo que el jugador está obligado a utilizarla.
- **Opcional**. El uso de esta Habilidad Especial o Equipo es opcional y el jugador no está obligado a hacer uso de ella.
- **Retroalimentación**. El uso de esta Habilidad Especial o pieza de Equipo es incompatible con el de cualquier otra Habilidad Especial o pieza de Equipo que disponga de esta misma Etiqueta o Propiedad.
  La activación de cualquier Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hacker, regla especial... con Retroalimentación desconecta automáticamente y anula cualquier otra Habilidad Especial, Equipo, Programa de Hacker... con Retroalimentación que disponga la Tropa, hasta que se Desconecte voluntariamente o se cancele el efecto de la Habilidad Especial, Equipo... que ha provocado la desconexión.
  Por tanto, durante una Orden, una Tropa sólo podrá tener activa una única pieza de Equipo, o un único Programa de Hacker, o una única Habilidad Especial con la Propiedad Retroalimentación.
- **Supportware.** Programas diseñados para dar apoyo a Tropas aliadas e interferir a las Tropas enemigas en el campo de batalla.
- **Táctica de Apoyo.** Determina un tipo de Táctica de carácter auxiliar.
- **Táctica de Ataque.** Determina un tipo de Táctica de carácter agresivo.

PROPIEDADES

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

Las Propiedades suelen estar vinculadas con Habilidades Comunes y Especiales o con efectos específicos que dotan de una mayor singularidad a estos componentes. Algunas son evidentes y su nombre ya indica cuál es el efecto que causan, sin embargo, para facilitar su identificación se presenta a continuación un listado de las Propiedades:

- **Antimaterial.** Esta arma carga un tipo de Munición que permite afectar a Estructuras y Elementos de Escenografía.
- **Ataque Especulativo**. Esta arma permite realizar Ataque Especulativo.
- **Ataque Intuitivo.** Esta arma permite realizar Ataques Intuitivos.
- **Arma Arrojadiza.** Esta arma se puede utilizar como Arma CD, empleando el Atributo de FIS en vez de CD. Con esta arma se aplicará al Atributo FIS cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD.
- **Arma Técnica**. Esta arma se puede utilizar como Arma CD, empleando el Atributo de VOL en vez de CD. Con estas armas se aplicará al Atributo VOL cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD excepto la Habilidad Ataque CD (Shock) y los Bonos por Fireteam.
- **BLI = 0**. Esta arma o pieza de Equipo reduce el Atributo **BLI** del Objetivo a un valor de 0 al realizar la Tirada de Salvación.
- **Camuflado**. Esta arma o pieza de Equipo aplica los efectos de la Habilidad Especial: Camuflaje. Consultar la propia regla del arma o Equipo para concretar. Los Marcadores de Camuflado que ocultan un arma o una pieza de Equipo tienen un valor de Silueta (S) de 2.
- **CC**. Esta arma permite realizar Ataques CC.
- **Daño Continuo**. Al fallar la Tirada de Salvación, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto de su Atributo Heridas/ EST y además deberá seguir realizando Tiradas de Salvación **hasta superar** una Tirada de Salvación o llegar al estado Muerto.
  Un **Crítico** con un arma que posee esta Propiedad obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional sin aplicar la Propiedad Daño Continuo.
- **Desechable**. Las armas y el Equipo con Munición o cantidad limitada de usos se consumen cada vez que se declara su uso, sin importar si se falla o pierde la Tirada correspondiente para utilizarlas, o si se ha declarado una Habilidad no permitida por las reglas. En el perfil se indica, entre paréntesis y a continuación del término Desechable, la cantidad de usos que dispone esta arma o pieza de Equipo Desechable. Una vez consumidos todos los usos disponibles, la Tropa pasa a estado Descargado.
- **Despliegue**. Esta arma o pieza de Equipo debe situarse en la mesa de juego durante la Fase de Despliegue.
- **Doble Disparo.** Esta arma o pieza de Equipo puede aplicar un MOD de +1 a su valor de Ráfaga. Si dispone también de la propiedad Desechable (2), sólo podrá aplicarlo si no ha consumido ninguno de sus dos usos, y se deberá situar un Token de Descargado (UNLOADED) al lado de la Tropa al final de la Orden.
- **Estado**. Esta arma o pieza de Equipo induce un Estado de juego a su objetivo. En el perfil de dicha arma, Programa o pieza de Equipo se indicará el Estado de juego que induce.
- **Fuego de Supresión (FS)**. Esta arma permite realizar Fuego de Supresión, reemplazando su perfil por el de Arma en Fuego de Supresión.
- **Impulsión.** Un arma con esta Propiedad aplica la Regla Impulsión, activándose cuando una Miniatura enemiga declara o ejecuta una una Orden u ORA en su ZC.
- **Indiscriminado**. Esta arma o pieza de Equipo puede ser empleada o situada, aunque haya un Marcador dentro de su Área de Efecto.
- **No Letal**. Esta arma, pieza de Equipo o Programa de Hacker carga un tipo de Munición que no hace que su objetivo pierda puntos de su Atributo de Heridas/ EST, o que no requiere que realice Tirada de Salvación.
- **ORA**. Esta arma o pieza de Equipo sólo se puede usar en ORA.
- **PB = 0**. Esta arma o pieza de Equipo reduce el Atributo **PB** del Objetivo a un valor de 0 al realizar la Tirada de Salvación.
- **Perimetral.** Al declarar Situar Posicionable, el jugador aplicará la regla Posicionable y Perimetral, situando el arma o pieza de Equipo **completamente** dentro de su ZC en lugar de en contacto con su Silueta.
- **Plantilla Directa**. Esta pieza de armamento o Equipo aplica la Regla de Plantilla Directa. Se indica entre paréntesis el tipo de Plantilla que utiliza.
- **Plantilla Terminal**. Esta pieza de armamento o Equipo sitúa una Plantilla en el punto de impacto. Se indica entre paréntesis el tipo de Plantilla que utiliza.
- **Posicionable**. Esta arma o pieza de Equipo puede ser situada sobre la mesa de juego, convirtiéndose en un elemento independiente de su portador. Las armas y piezas de Equipo Posicionables poseen un perfil con Atributos propios, y pueden ser designados como objetivo en juego.

- **Ráfaga (R).** Señala la cantidad de dados que debe lanzar el jugador al emplear un arma o pieza de Equipo.
- **Ráfaga: Blanco Único.** Esta arma sólo puede seleccionar un único blanco, que ha de ser el mismo para todos los disparos de su Ráfaga.
- **Reflectante.** Los efectos de esta arma o pieza de Equipo se aplicarán igualmente a aquellas Tropas equipadas con Visor Multiespectral, de cualquier Nivel, o con una pieza de Equipo que así lo indique.
- **Silenciosa**. Frente a un Ataque realizado fuera de LDT con un arma o pieza de equipo que posea esta Propiedad, el objetivo del mismo no puede reaccionar Esquivando ni aplicar la regla de ¡Alarma! excepto que sobreviva a dicho Ataque (esto es, que tras resolver el Ataque no acabe en un estado considerado Nulo). Además, aquellas Tropas enemigas sin LDT en cuya Zona de Control se declare o produzca el Ataque no podrán declarar ORA ni aplicar la regla de ¡Alarma!, a menos que el objetivo sobreviva a dicho Ataque. Por tanto, deberán retrasar la declaración de su ORA hasta comprobar si el objetivo sobrevive a dicho Ataque.
- **Sin Objetivo**. Esta arma carga una Munición que le permite ser utilizada sin designar a un enemigo como objetivo.
- **Zona de Control (ZC).** El alcance de esta arma o pieza de Equipo es el equivalente a la Zona de Control (20 cm).

ESTADOS

Estado es el término de juego con el que se reflejan las diferentes situaciones, positivas o negativas, en las que se puede encontrar una Tropa o Elemento de Juego en Infinity N4.

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

Los estados considerados Nulos, están identificados con un color Rojo para su mejor visualización.

ESTADO AISLADO

AISLADO

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

- Una Tropa en estado Aislado no puede recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes.
- Si al comienzo de los siguientes Turnos Activos, la Tropa continúa en estado Aislado, al hacer el recuento de Órdenes, se considerará como Irregular, no aportando su Orden a la Reserva de Órdenes.
- El estado Aislado anula el uso de Programas de Hacker, las Habilidades y piezas de Equipo con las Etiquetas Equipo de Comunicaciones o Ataque de Comunicaciones (Dispositivos de Hacker, Repetidor, ...) de la Tropa afectada, que dejarán de funcionar hasta que dicho estado sea cancelado.
- Además, si la Tropa en estado Aislado es el Teniente, entonces, al comienzo de su siguiente Turno Activo su ejército pasará a situación de Pérdida de Teniente, a menos que dicho estado se cancele previamente.
- Una Tropa en este estado deberá aplicar un **MOD de -9 al Atributo VOL** en sus Tiradas de **Reset**.
- Una Tropa en estado Aislado deja de formar parte de cualquier tipo de Infinity Fireteam al que pudiera pertenecer.
- Si la Tropa en estado Aislado es el Líder de Equipo, entonces, además, se produce una rotura del Fireteam.
- Las Tropas en este estado no pueden formar parte de Órdenes Coordinadas.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático (a excepción de los previamente mencionados Equipos de Comunicaciones), que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado Aislado se cancela automáticamente si una Tropa con la Habilidad Especial Ingeniero (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) en contacto de Silueta con la Tropa afectada por este estado consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de VOL (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).
- Para cancelar este estado, la Tropa afectada debe superar con éxito una Tirada Normal o Enfrentada de Reset, aplicando un MOD de -9 a VOL.
- En caso de que el ejército se encuentre ya en situación de Pérdida de Teniente a causa de que su Teniente se halle en estado Aislado, la cancelación de dicho estado Aislado no significa que se revoque la situación de Pérdida de Teniente, que se cancelará tal y como se describe en su explicación.

ESTADO ATURDIDO

ATURDIDO

ACTIVACIÓN

- La Tropa sufre un Ataque exitoso con una Munición o Programa de Hacker que provoca este estado (Munición Aturdidora, por ejemplo).
- La Tropa sufre el efecto exitoso de un elemento de escenografía o de una condición o Regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFECTOS

- Una Tropa en estado Aturdido no puede declarar Ataques.
- Además, una Tropa en estado Aturdido debe aplicar un MOD de -3 a cualquier Tirada que realice, excepto las Tiradas de Salvación.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- Para cancelar este estado, las Tropas con Atributo **Heridas** precisan de un **Médico**, mientras que aquellas Tropas que poseen el Atributo **Estructura (EST)** precisan de un **Ingeniero**.
- Una Tropa con la Habilidad Especial **Médico/ Ingeniero** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) puede cancelar este estado si se encuentra en contacto de Silueta con la Tropa en estado Aturdido, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o la Tirada que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario indiquen).
- El estado Aturdido se cancela automáticamente al inicio de la Fase de Estados del Turno de Jugador en el que se ha establecido.

ESTADO CAMUFLADO

CAMUFLADO

Marcador

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

- En estado Camuflado, el jugador **no** sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflado (CAMO).
- El Marcador de Camuflado puede disponer de la Habilidad Mimetismo. De

tal manera, los Marcadores de Camuflado (CAMO) indicarán el MOD que aplica Mimetismo, si lo tuvieran.

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

CANCELACIÓN

- El estado Camuflado se cancela siempre que:
- El Marcador de Camuflado (CAMO) **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) declare una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) sea **Descubierto**.
- El Marcador de Camuflado (CAMO) deba realizar una Tirada de Salvación.
- La Tropa que posee Camuflaje sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Al cancelar el estado Camuflado debe **sustituirse el Marcador de Camuflado** (CAMO) por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
- Al sustituir el Marcador por la Miniatura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

IMPORTANTE

La cancelación del Estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele al camuflado se realice al final de la Orden.

RECUERDA

ORA ante un Marcador:

- Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Camuflado (CAMO) son **Descubrir, Esquivar, Reset o Alertar**.
- Ante un Marcador, el enemigo puede **retrasar** la declaración de su ORA hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.
- Si decide retrasar su ORA, únicamente podrá declararla si el Marcador de Camuflado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que la segunda Habilidad Corta de la Orden no revele al Marcador, la Tropa pierde el derecho a declarar su ORA.

RECUERDA

Los Marcadores de Camuflado (CAMO) pueden ser afectados por Armas de Plantilla si se designa a otra Tropa enemiga no Camuflada como Objetivo Principal.

ESTADO CUERPO A TIERRA

CUERPO A TIERRA

ACTIVACIÓN

- En la **Fase de Despliegue**, el jugador puede desplegar una Tropa con un Token de Estado de Cuerpo a Tierra (PRONE) a su lado.
- La Tropa realiza una **Habilidad u ORA que tenga la Etiqueta Movimiento, o se mueve como resultado de una Tirada de Agallas fallida, indicando que pasa a estado Cuerpo a Tierra.**

  De tal modo, cualquier Movimiento realizado durante dicha Habilidad u ORA se ejecutará en estado Cuerpo a Tierra por completo, con la consecuente reducción de los valores de sus Atributos de MOV y de S.

  No obstante, si la Tropa se encontraba en LDT con algún enemigo antes de activar el estado Cuerpo a Tierra, se considerará que continúa en LDT al inicio de la Habilidad u ORA.
- Si la Tropa cae en estado **Inconsciente** también aplicará este estado, a menos que disponga de la pieza de Equipo Moto o sea una Unidad tipo TAG, ya que dicho Tipo de Unidad no puede activar este estado.

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

ESTADO DESCARGADO

DESCARGADO

ACTIVACIÓN

- La Tropa ha consumido por completo un arma o pieza de Equipo con la Propiedad Desechable.

EFECTOS

- La Tropa no puede volver a emplear dicha Arma o Pieza de Equipo.

CANCELACIÓN

- La Tropa que en estado Descargado consuma una Orden Completa encontrándose en ZC de una Tropa Aliada en estado no Nulo y con la pieza de equipo Bagaje, cancelará dicho estado sin necesidad de efectuar Tirada.
- Algunos escenarios y misiones disponen de Reglas Especiales de Escenario que permiten cancelar este estado. En tal caso, el jugador debe cumplir las condiciones que la regla especifique.
- La cancelación de este estado recupera el uso completo de todas las armas o piezas de Equipo con la Propiedad Desechable que posea la Tropa.

ESTADO DESCONECTADO

DESCONECTADO

Nulo

ACTIVACIÓN

- El Controlador de este Periférico se encuentra en un estado considerado Nulo.
- La Tropa incumple la regla de Coherencia respecto a su Controlador.
- El Periférico sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Munición, Programa de Hacker, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFECTOS

- Un Periférico en estado Desconectado **no puede ejecutar Órdenes ni ORA**.
- En estado Desconectado las Habilidades Especiales Automáticas y las piezas de Equipo Automáticas dejan de tener efecto.
- Un Periférico en este estado **no** puede contabilizarse al realizar el cálculo de Puntos de Victoria.

CANCELACIÓN

- Este estado se cancela automáticamente si el Controlador se recupera del estado considerado Nulo que indujo el estado Desconectado.
- Si este estado ha sido causado por haber incumplido la regla de Coherencia respecto a su Controlador, entonces se cancelará automáticamente si la Tropa Desconectada supera una Comprobación de Coherencia respecto a su Controlador o Punta de Lanza.
- En caso de que el estado haya sido inducido por un Ataque, Efecto, programa... se cancelará automáticamente si una Tropa con la Habilidad Especial Ingeniero (u otra que especifique que tiene la misma función) en contacto de Silueta, consume una Habilidad Corta de la Orden y supera una Tirada Normal de **VOL** (o aquella tirada que especifiquen las condiciones especiales o de escenario si las hubiera).

ESTADO DESPLIEGUE OCULTO

DESPLIEGUE OCULTO

ACTIVACIÓN

- Automático en la Fase de Despliegue.

EFECTOS

- El estado Despliegue Oculto es un tipo de despliegue especial que, durante la Fase de Despliegue, permite no colocar Miniatura ni Marcador en la mesa de juego.
- Durante la Fase de Despliegue, el jugador debe anotar la posición de la Tropa en estado Despliegue Oculto de la forma más detallada posible (señalando Cobertura, Cuerpo a Tierra, etc. si lo hubiera) para que el adversario lo pueda verificar en el momento en que se cancele este estado.
- Mientras permanezca en estado Despliegue Oculto se considerará que la Tropa no se encuentra situada en la mesa de juego. Por tanto, no afectará a las LDT de las Tropas, no se verá afectada por Armas de Plantilla...
- Mientras la Tropa con Despliegue Oculto no sea colocada en la mesa de juego **no aportará su Orden a la Reserva de Órdenes**, conservándola apartada para poder emplearla en sí misma cuando sea colocada en la mesa de juego durante el Turno Activo.
- A pesar de que la Tropa en Despliegue Oculto no se considera situada en la mesa, para la Tirada de Infiltración (pág.99), si la Tropa dispone también de dicha Habilidad Especial, se debe realizar la tirada una vez anotada su posición. En caso de superar la Tirada, la Tropa infiltra y no pierde el Despliegue Oculto. En caso de fallarla se coloca la Miniatura dentro de la Zona de Despliegue de su jugador, obligatoriamente en uno de los bordes de la mesa.
- Al cambiar de Grupo de Combate una Tropa en Despliegue Oculto, mediante el uso de un Token de Mando, se debe informar al rival de la existencia de dicha Tropa. La Información de esta Tropa seguirá siendo Privada, hasta que se despliegue o sea revelada.
- Las Tropas en este estado pueden ser seleccionadas para ejecutar Órdenes Coordinadas. En este caso, perderán sus propias Órdenes porque solo pueden usarse al ser colocada la Tropa en la mesa de juego.
- Una vez la Tropa ha cancelado su estado Despliegue Oculto no podrá volver a recuperarlo.

CANCELACIÓN

- El estado Despliegue Oculto se cancela si la Tropa es Descubierta a mediante el uso de alguna Habilidad Especial que así lo permita (como Sensor, por ejemplo).
- El estado Despliegue Oculto se cancela automáticamente en el momento en que la Tropa declare cualquier Habilidad Corta, Orden Completa u ORA. La Tropa o Marcador se colocará en la mesa de juego, en la posición previamente anotada y encarada hacia donde el jugador prefiera.
- Si la Tropa dispone de una Habilidad que le permita desplegarse en estado Marcador (Camuflaje, por ejemplo), podrá conservar dicho estado siempre que:
  - Declare Movimiento Cauteloso o cualquier Habilidad Corta de Movimiento que no requiera realizar tirada (excepto Alertar, Montar o Desmontar).
  - Retrase su ORA ante un Marcador.
  - Evite que una Tropa enemiga entre en un estado Marcador.
- Si se declara una Habilidad, ORA u Orden Completa distinta de las arriba mencionadas, el estado Despliegue Oculto también se cancela automáticamente. Sin embargo, en este caso es la Miniatura la que se sitúa en la mesa, en el punto previamente anotado por su jugador y encarada hacia donde éste prefiera.

- El estado Despliegue Oculto se cancela si la Tropa pasa a ser Impetuosa (por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Al situar la Miniatura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

Sibylla explica:
Si una Tropa en Despliegue Oculto quisiera impedir que otra Tropa en LDT volviese a estado Marcador, deberá colocar su Marcador o Miniatura correspondiente sobre la Mesa en el momento que el jugador declare la intención de volver a camuflarse, suplantarse...

ESTADO EMBRIÓN SHASVASTII

EMBRIÓN SHASVASTII

Nulo

ACTIVACIÓN

- El poseedor de la Habilidad Especial Shasvastii pasa a estado Inconsciente.

EFECTOS

En términos de juego, este estado funciona igual que el estado Inconsciente con las siguientes particularidades:

- En lugar de situar un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la Tropa, se sitúa un Token de Estado Embrión Shasvastii (SHASVASTII EMBRYO).
- **Durante la partida,** las Tropas en este estado se contabilizan al calcular los Puntos de Victoria a efectos de ¡¡¡Retirada!!! o de otra regla o condición de escenario que lo requiera.
- **Al final de la partida**, al igual que en el estado Inconsciente, una Tropa en estado Embrión Shasvastii **no** puede ser contabilizada por su jugador en el recuento de Puntos de Victoria.

ESTADO FUEGO DE SUPRESIÓN

FUEGO DE SUPRESIÓN

ACTIVACIÓN

- Este estado se activa declarando una Orden Completa de Fuego de Supresión y situando un Token de Fuego de Supresión (SUP. FIRE) al lado de la Tropa.

EFECTOS

- Las Tropas enemigas, dentro del Rango de Fuego de Supresión (0 – 60 cm), deben aplicar un MOD de -3 a su Atributo en las Tiradas Enfrentadas contra una Tropa en Fuego de Supresión.
- En estado de Fuego de Supresión el jugador debe sustituir el perfil del Arma CD que porte la Tropa por el perfil de Arma en FS. Este perfil de Arma en FS es el que utilizará la Tropa mientras se encuentre en estado de FS.
- Fuego de Supresión es un estado que permite a una Tropa reaccionar en ORA disparando el valor de Ráfaga (R) completo: R3. La Ráfaga completa ha de dirigirse siempre a un solo objetivo, no se puede dividir entre varios objetivos (como ante una Orden Coordinada, por ejemplo).
- El perfil Arma en FS modifica los valores de Distancia y de R del arma, pero no de Daño, aplicando siempre el valor de Daño del arma original que disponía la Tropa. Del mismo modo, los valores de Tipo de Munición y las Propiedades serán los del arma original.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado Fuego de Supresión se cancela automáticamente en cualquiera de los siguientes casos:
  - La Tropa declara una Orden.
  - La Tropa declara una ORA que no sea un Ataque CD con Fuego de Supresión.
  - La Tropa usa un arma que no permite realizar Fuego de Supresión.
  - La Tropa falla la Tirada de Agallas.
  - La Tropa cambia de Estado (pasando a un estado Nulo, Aislado, Inmovilizado, ¡¡¡Retirada!!!, Trabado o cualquier otro estado que así lo especifique).
- El ejército al que pertenece la Tropa entra en situación de Pérdida de Teniente.
- La Tropa pasa a formar parte de cualquier tipo de Equipo Enlazado, Infinity Fireteam.

MODO FUEGO DE SUPRESIÓN

Modo Fuego de Supresión	Propiedades: [***]
Daño: *	R: 3
Munición: *	Atributo T. Salvación: *

MODIFICADORES POR DISTANCIA	
40cm	60cm
0	-3

(*): Aplicar los Valores del Arma empleada.

ESTADO HOLOMÁSCARA

HOLOMÁSCARA

ACTIVACIÓN

- Automático en el momento del despliegue de su portador.
- Durante el Turno Activo, una Tropa con HoloMáscara puede recuperar el estado HoloMáscara consumiendo una Orden Completa fuera de la LDT de Tropas y Marcadores enemigos.

EFECTOS

- En estado HoloMáscara, el jugador no sitúa la Miniatura en la mesa sino la Miniatura de cualquier otra Tropa (conocida como Miniatura imitada), declarando que porta las armas y Equipo que prefiera de las opciones disponibles en el Perfil de Unidad de dicha Miniatura imitada.
- La Miniatura imitada debe ser una Tropa de su propia "facción o Ejército Sectorial" y ha de poseer el **mismo valor de su Atributo de Silueta** que el portador de esta pieza de Equipo.
- No obstante, el jugador empleará el Perfil de Unidad real del portador de HoloMáscara, tal y como aparece en su Lista de Ejército.
- Una Tropa en estado HoloMáscara no podrá replicar aquellas armas o piezas de Equipo Posicionables que se manifiesten como Marcador o Miniatura anexa (TinBots, FastPandas, SymbioMates, CrazyKoalas, Minas desplegadas por un Minador...) de las que dispusiera la Miniatura imitada.
- Para Descubrir a una Tropa en estado HoloMáscara se debe superar una Tirada de Descubrir.
- En caso de éxito, se sustituye la Miniatura imitada por la del auténtico poseedor de esta pieza de Equipo, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba encarada la Miniatura imitada.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado HoloMáscara se cancela reemplazando la Miniatura falsa por la real, siempre que:
  - La Tropa en estado HoloMáscara **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
  - La Tropa en estado HoloMáscara **declare** una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  - La Tropa en estado HoloMáscara entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
  - La Tropa en estado HoloMáscara deba realizar una Tirada de Salvación.
  - La Tropa en estado HoloMáscara sea **Descubierta**.
  - La Tropa en estado HoloMáscara perteneciendo a un Fireteam y no siendo el Líder de Equipo, declare cualquier Habilidad que no sea de Apoyo o Movimiento (excepto Alertar).
  - La Tropa que posee HoloMáscara sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- Siempre que se cancela el estado HoloMáscara debe sustituirse la Miniatura falsa por la real, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba encarada la Miniatura imitada, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.
  Al sustituir la Miniatura imitada por la real, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa, si así éste se lo requiriera.

IMPORTANTE

La cancelación del Estado HoloMáscara se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele a la Tropa se realice al final de la Orden.

ESTADO HOLOECO

HOLOECO

ACTIVACIÓN

- Automático en el momento del despliegue de su portador, situando hasta tres Holoecos de manera que cada uno de ellos cumpla con la regla de Coherencia respecto al menos de uno de los otros, pero respetando las condiciones generales del Despliegue.
- Si la Tropa con Holoproyector se encuentra fuera de la LDT de sus adversarios, la activación es automática durante la Fase de Estados, situando hasta dos Marcadores de Holoecos en contacto de Silueta con ella.
- Durante el Turno Activo, una Tropa con Holoproyector puede recuperar el estado Holoeco consumiendo una Orden Completa fuera de la LDT de Tropas y Marcadores enemigos. El jugador situará hasta dos Marcadores de Holoecos en contacto de Silueta con la Tropa con Holoproyector.

EFECTOS

- En estado Holoeco, la Tropa es sustituida por hasta tres Holoecos, siendo uno de ellos siempre la propia Miniatura y el resto los Marcadores de Holoeco 1 y 2.
- El jugador debe anotar en secreto cuál de los Holoecos representa al portador real del Holoproyector, mientras que los otros son no son más que señuelos holográficos.
- El portador de Holoproyector y sus señuelos holográficos actúan al unísono, **ejecutando exactamente la misma Orden declarada**. Sin embargo, los señuelos holográficos, representados por el Marcador de Holoeco o por la Tropa según haya decidido el jugador, no pueden interactuar con la escenografía, considerando cualquier declaración de Activar o Alertar como una Inacción.
- **Coherencia**. Los Holoecos deberán cumplir la regla de Coherencia respecto al menos de uno de los otros. Por tanto, un Holoeco deberá tener como mínimo a otro Holoeco dentro de su ZC.
- Durante la Fase de Despliegue, tras situar a los Holoecos en la mesa, el jugador puede realizar una Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue.
- Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo, al activar una Tropa en estado Holoeco, sea con Orden u ORA, el jugador deberá realizar una Comprobación de Coherencia Inicial y Final.
- Los Holoecos cuentan como Tropas reales, para proporcionar ORA, trazar LDT, y activar armas o equipo enemigo (como Minas, CrazyKoalas, etc.). Cada Tropa Reactiva puede escoger a uno solo de ellos como objetivo de su ORA, aunque no están obligados a que sea el mismo.
- Los Holoecos tienen un ángulo de visión de 180º establecido en la mitad frontal de su peana.
- Para Descubrir a un Holoeco se debe superar una Tirada de Descubrir, ya sea sobre la Miniatura o cualquiera de los Marcadores de Holoeco.
- En Turno Activo, y sólo en Turno Activo, una Tropa en estado Holoeco puede utilizar la Habilidad Especial Ataque Sorpresa.
- Una Tropa en estado Holoeco **no** podrá replicar aquellas armas o piezas de Equipo Posicionables que se manifiesten como Marcador o Miniatura anexa (FastPandas, CrazyKoalas, Minas desplegadas por un Minador...) de las que dispusiera la Miniatura imitada.
  No obstante, el estado Holoeco sí replica los Token de estado (Cuerpo a Tierra, Descargado...) o piezas de Equipo (TinBots, SymbioMates ...) que dispone el propio portador de Holoproyector.
- Ante un Holoeco, el enemigo puede retrasar la declaración de su ORA hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.
- Sin embargo, si la Tropa reactiva retrasa su ORA, entonces sólo podrá declararla si el Holoeco se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que el Holoeco no se revele, la Tropa reactiva pierde su derecho a declarar ORA.
- El efecto del estado HoloMáscara es combinable con el estado Holoeco.
  - Esto permite reemplazar la Miniatura por otra del mismo ejército que tenga el mismo valor de Silueta, y sustituir también los Marcadores de Holoeco por Miniaturas, aunque éstas deberán representar al mismo tipo de Tropa que la Miniatura imitada, y con las mismas opciones de armas y equipo, del mismo modo que hacen los Holoecos.
  - Si el jugador emplea Miniaturas en vez de Marcadores de Holoeco entonces, la primera vez que active a la Tropa durante el Turno Activo, deberá situar un Marcador de Holoeco al lado de una de las Miniaturas, aunque no es obligatorio que se trate del portador real del Holoproyector. De este modo, el adversario puede saber durante el resto de la partida que se enfrenta a una Tropa con Holoecos para poder retrasar su ORA.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Una Tropa en estado Holoeco no puede formar parte de un Fireteam. Si un miembro de un Fireteam activa el estado Holoeco, dejará de formar parte del Fireteam inmediatamente.

CANCELACIÓN

- El estado Holoeco del verdadero portador de Holoproyector se cancela, retirando los señuelos holográficos y dejando la verdadera Tropa en su posición real, siempre que:
  - La Tropa que posee Holoproyector **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.

- La Tropa que posee Holoproyector **declare** una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
- La Tropa que posee Holoproyector entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
- La Tropa que posee Holoproyector deba realizar una Tirada de Salvación.
- La Tropa que posee Holoproyector sea **Descubierta**.
- La Tropa que posee Holoproyector sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
- La Tropa que posee Holoproyector no cumpla con la regla de Coherencia respecto a los demás Holoecos.

- Siempre que se cancela el estado Holoeco del verdadero portador de Holoproyector deben retirarse todos sus señuelos holográficos y si la Tropa estaba oculta bajo un señuelo holográfico, reemplazarlo por la Miniatura encarada en su misma dirección, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.
- La excepción a esta regla se produce con la cancelación a causa de un fallo en la Comprobación de Coherencia Inicial, donde se retiran los señuelos holográficos y se reemplaza la Miniatura inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.
- Un señuelo holográfico cancela su estado Holoeco y se retira de la mesa de juego siempre que:
  - Sea Descubierta por el enemigo.
  - Entre en contacto de Silueta con una Miniatura.
  - Reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de Salvación, en ese caso no realiza la Tirada de Salvación y se retira el señuelo directamente.
  - No cumpla con la regla de Coherencia respecto a los demás Holoecos.
  - El verdadero portador de Holoproyector cancele su estado Holoeco por cualquier motivo de juego.

IMPORTANTE

La cancelación del Estado Holoeco se aplica a la totalidad de la Orden declarada, independientemente que la Habilidad que revele a la Tropa se realice al final de la Orden.

ESTADO INCONSCIENTE

INCONSCIENTE

Nulo

ACTIVACIÓN

- Si una Tropa pierde todos los puntos de su Atributo Heridas/ EST, pero ni uno más, pasa automáticamente a estado Inconsciente.

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

ESTADO INMOVILIZADO-A

INMOVILIZADO-A

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

ESTADO INMOVILIZADO-B

INMOVILIZADO-B

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

ESTADO MARCADO

MARCADO

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

ESTADO MUERTO

MUERTO

Nulo

ACTIVACIÓN

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

EFECTOS

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

CANCELACIÓN

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

ESTADO NORMAL

NORMAL

ACTIVACIÓN

- Es el estado inicial en el que se suelen desplegar las Tropas.
- Aquellas Tropas que se encuentran en un estado Nulo revierten a estado Normal cuando dicho estado Nulo se cancela.
  - Por tanto, una Tropa en estado Inconsciente puede volver a estado Normal si recupera 1 punto de su Atributo de Heridas o Estructura.

EFECTOS

- La Tropa proporciona 1 Orden a su jugador durante la Fase Táctica del Turno.
- La Tropa aporta los puntos de su coste al cómputo general de Puntos de Victoria de su jugador.

CANCELACIÓN

- El Estado Normal se cancela cuando la Tropa pasa a uno de los estados considerados Nulos (Inconsciente, Muerto...) o cuando se vea afectado por una Habilidad Especial, Arma o Equipo que así lo especifique.

ESTADO POSEÍDO

POSEÍDO

Nulo

ACTIVACIÓN

- La Tropa sufre un Ataque exitoso con un Programa de Hacker que provoca este estado.

EFECTOS

- Una Tropa en este estado **no puede ser activada ni recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes** del jugador que la ha alineado, además pasa a considerarse como **enemiga** para el jugador que la alineado y **aliada** para el jugador que la ha Poseído.
- Una Tropa en estado Poseído **no aporta su Orden durante la Fase Táctica** de ninguno de los Jugadores.
- Una Tropa en estado Poseído **puede ser activada y recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes del Grupo de Combate de la Tropa que le ha inducido este estado.** Sin embargo, la Tropa en estado Poseído no cuenta para el límite máximo de Tropas en un Grupo de Combate.
- Si el jugador que ha provocado el estado Poseído activa a dicha Tropa **deberá aplicar los valores indicados en el perfil de Tropa Poseída**.
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Una Tropa en estado Poseído **no puede ser contabilizada por ninguno de los dos jugadores en el recuento de Puntos de Victoria** durante y al final de la partida.

TROPA POSEÍDA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S
10-10	13	12	--*	11	--*	--*	--*	--*

*NOTA *: Se aplicarán los valores originales de la Tropa.*

CANCELACIÓN

- Consumiendo 1 Token de Mando durante el paso Uso Ejecutivo de Tokens de Mando de la Fase Táctica de su Turno de Jugador, éste podrá cancelar automáticamente el estado Poseído.
- El estado Poseído se cancela automáticamente si su jugador obtiene un éxito al ejecutar el Programa de Hacker Control Total contra la Tropa en dicho estado.

ESTADO POZO DE TIRADOR

POZO DE TIRADOR

ACTIVACIÓN

- Automática en la Fase de Despliegue para todas aquellas Tropas que dispongan de la Habilidad Especial Zapador.
- Durante el Turno Activo, una Tropa con la Habilidad Especial Zapador puede recuperar el estado Pozo de Tirador consumiendo 1 Orden Completa y situando el Marcador Pozo de Tirador (FOXHOLE) a su lado.

EFECTOS

- Se considera que una Tropa en estado Pozo de Tirador dispone de las siguientes propiedades:
  - Posee un valor de Silueta 3.
  - Se halla en contacto en 360° con una Cobertura Parcial, por lo que se beneficia de los MOD correspondientes, desde cualquier dirección o ángulo que se trace la LDT.
  - Dispone de la Habilidades Especiales Mimetismo (-3) y Coraje.
- El estado Pozo de Tirador es una posición fija y no permite a la Tropa efectuar ningún tipo de desplazamiento. Por tanto, no podrá Mover, realizar Movimiento Cauteloso, Saltar, Trepar... No obstante, puede declarar Esquivar. Sin embargo, las Tropas en este estado no pueden desplazarse, únicamente esquivar el Ataque.

CANCELACIÓN

- El estado Pozo de Tirador se cancela automáticamente si la Tropa pasa a estado Cuerpo a Tierra.
- En Turno Activo, la Tropa puede cancelar este estado al inicio de una Habilidad con la etiqueta Movimiento. Es obligatorio que así lo anuncie a su adversario al declarar la Habilidad. De este modo, la Tropa ejecutará dicha Habilidad aplicando sus valores normales de MOV y de S. Del mismo modo, en Turno Activo también puede cancelar este estado al inicio del movimiento de Esquivar.
- Al cancelar el estado Pozo de Tirador se pierden todas las ventajas que éste ofrece, se retira el Marcador y la Tropa recupera el valor de Silueta que indica su Perfil de Tropa.

RECUERDA

Es obligatorio que el espacio en el cual se pretende situar el Pozo de Tirador tenga una anchura igual o superior al de la peana de la Plantilla de Silueta de este estado.

ESTADO DE ¡¡¡RETIRADA!!!

¡¡¡RETIRADA!!!

ACTIVACIÓN

- Si al inicio de su Turno de Jugador, la suma de los Puntos de Victoria es igual o inferior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces el ejército del jugador se declara en estado de ¡¡¡Retirada!!!

EFECTOS

- **Un ejército que ha sido declarado en ¡¡¡Retirada!!! se considera automáticamente en estado de Pérdida de Teniente**.
- Mientras el ejército se encuentre en ¡¡¡Retirada!!! su jugador no puede volver a nombrar un nuevo Teniente. Si se cancela la ¡¡¡Retirada!!! y el jugador dispone de Teniente, entonces la situación de Pérdida de Teniente también se cancela.
- Al declarar una situación de ¡¡¡Retirada!!! al inicio de su Turno Activo, el jugador situará un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) al lado de cada una de sus Tropas supervivientes.
- Aquellas Tropas que posean un Token de Estado de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) sólo podrán ejecutar Habilidades Cortas de Movimiento, Esquivar, Movimiento Cauteloso y Reset (o aquella Habilidad Especial que así lo especifique).
- En situación de ¡¡¡Retirada!!! no se aplica la Fase Impetuosa del Turno de Jugador. Por tanto, ninguna Tropa Impetuosa, o con Frenesí podrá activarse durante la Fase Impetuosa.
- Las Tropas en estado Marcador o que hacen uso de Holoproyector cancelan dicho estado al entrar en estado de ¡¡¡Retirada!!!
- Este estado no interfiere con el resto de las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Coraje, Tropa Religiosa, Veterano, y cualquier otra Habilidad Especial que indique que no se ve afectada por ¡¡¡Retirada!!! ignorarán los efectos del estado ¡¡¡Retirada!!! hasta el final de la partida.
- En situación de ¡¡¡Retirada!!! todas aquellas Tropas que logren salir de la mesa de juego por el lado más ancho de su Zona de Despliegue, se considerarán como supervivientes de la batalla, pudiendo ser contabilizadas como Puntos de Victoria por su jugador.
- Cuando el jugador en situación de ¡¡¡Retirada!!! ha perdido o evacuado fuera de la mesa a toda su Lista de Ejército, entonces concluye la batalla, excepto en el caso de que se esté jugando un escenario cuyas condiciones de Fin de Partida especifiquen unas circunstancias de conclusión de juego distintas.

CANCELACIÓN

- El estado de ¡¡¡Retirada!!! de una Tropa también puede ser cancelado consumiendo 1 Token de Mando. Esta Tropa ignorará los efectos de ¡¡¡Retirada!!! hasta el final de la partida.
- Si al inicio de uno de sus Turnos de Jugador, al recontar sus Tropa, la suma del Coste de todas las Tropas supervivientes es superior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces se cancela el estado de ¡¡¡Retirada!!! para el ejército, retirándose los Marcadores de ¡¡¡Retirada!!!

ESTADO SEPSITORIZADO

SEPSITORIZADO

Nulo

ACTIVACIÓN

- La Tropa, que dispone de Petaca, ha fallado una Tirada de Salvación frente a un Ataque realizado con Sepsitor.

EFECTOS

- Una Tropa en este estado **no puede ser activada ni recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes** del jugador que la ha alineado, además pasa a considerarse como **enemiga** para el jugador que la alineado y **aliada** para el jugador que la ha Sepsitorizado.
- Durante los Turnos Activos siguientes a aquel en el que ha caído en este estado, la Tropa en estado Sepsitorizado **no aporta su Orden a la Reserva de Órdenes** de ninguno de los Jugadores.
- Una Tropa en estado Sepsitorizado **puede ser activada y recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes del jugador que le ha provocado dicho estado**. Pero únicamente del Grupo de Combate de la Tropa que le ha inducido este estado (no cuenta para el límite máximo de Tropa en un Grupo de Combate).
- Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

- Una Tropa en estado Sepsitorizado **no puede ser contabilizada por ninguno de los dos jugadores en el recuento de Puntos de Victoria** durante y al final de la partida.

ESTADO SUPLANTADO

SUPLANTADO

Marcador

ACTIVACIÓN

- Automático en la Fase de Despliegue, siempre que se supere la Tirada de VOL, en caso de que el jugador deba realizarla.
- Durante el Turno Activo, consumiendo 1 Orden Completa fuera de la LDT de Tropas y Marcadores enemigos.
- Este estado puede ser activado según indiquen Programas de Hacker o reglas especiales que permitan usarlo.

EFECTOS

- No se puede entrar en contacto de Silueta con una Tropa enemiga en estado Suplantado.
- No se pueden declarar Ataques contra una Tropa en estado de Suplantación-1 (IMP-1).
- No se pueden declarar Ataques contra una Tropa en estado de Suplantación-2 (IMP-2), es necesario Descubrir a ese Marcador (IMP-2) primero (con una maniobra de maniobra Descubrir + Ataque, por ejemplo).
- En Turno Activo, y sólo en Turno Activo, una Tropa en estado de Suplantación puede utilizar la Habilidad Especial Ataque Sorpresa.
- Si una Tropa falla la Tirada de VOL al tratar de Descubrir a un Marcador de Suplantado, **no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente Turno de Jugador**. Una Tropa revelada que haya vuelto a entrar en estado Suplantado en ese mismo Turno de Jugador no cuenta como el mismo Marcador.
- Un Marcador de Suplantado dispone de una LDT de 360º.
- El Marcador de Suplantado de una Tropa en estado Suplantado posee el mismo valor de **Silueta (S)** que la Tropa a la que representa.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- Las únicas ORA que se pueden ejecutar contra un Marcador de Suplantado son: Descubrir, Esquivar, Reset o Alertar.
- Cuando se activa una Tropa en estado Suplantado, cada Tropa Reactiva, si lo desea, puede retrasar la declaración de su ORA hasta que el Jugador Activo haya declarado la segunda mitad de la Orden. En este caso:
  - Si la Tropa en estado Suplantado se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden (por declarar Ataque CD, por alcanzar el contacto de Silueta con un enemigo, etc.) las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pueden declararla ahora.
  - En el caso de Tropa en estado Suplantado no se revele, las Tropas Reactivas que retrasaron su ORA pierden su derecho a declarar ORA.
- Suplantación dispone de dos niveles, cada uno ellos con sus características específicas:

SUPLANTACIÓN-1

- En estado Suplantación-1, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1).
- Para Descubrir al suplantador (IMP-1) se debe superar una Tirada de Descubrir **aplicando un MOD de –6**.
- Si se supera la Tirada de Descubrir, entonces el suplantador pasa al estado Suplantación-2, sustituyendo el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por el de Suplantación-2 (IMP-2).

SUPLANTACIÓN-2

- En estado Suplantación-2, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2).
- Para Descubrir al suplantador (IMP-2) se debe superar una Tirada de Descubrir.
- Si se supera, entonces debe reemplazarse el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la Miniatura.

CANCELACIÓN

- El estado Suplantado se cancela y, debe sustituirse el Marcador por la Miniatura, siempre que:
  - El Marcador de Suplantado **declare** un Ataque, Alertar o cualquier Habilidad que requiera realizar una tirada de dados.
  - El Marcador de Suplantado declare una **Orden Completa** de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  - El Marcador de Suplantado entre en contacto de Silueta con una Miniatura enemiga.
  - El Marcador de Suplantado (IMP-2) sea **Descubierto**.
  - La Tropa que posee Suplantación sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Característica Frenesí, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!!
  - Al cancelar el estado Suplantado debe **sustituirse el Marcador de** Suplantado por la Miniatura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
  - Al sustituir el Marcador por la Miniatura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la Información Pública relativa a dicha Tropa.

ESTADO TRABADO

TRABADO

ACTIVACIÓN

- Este estado se activa cuando la Tropa se encuentra en contacto de Silueta con una Tropa Enemiga, y ambas se hallan en un estado **no** Nulo (excepto Septsitorizado y Poseído) ni Inmovilizado.

EFECTOS

- Las Tropas en estado Trabado se consideran en Combate CC.
- En este estado sólo la declaración de **Ataque CC, Esquivar, Inacción, Reset** y aquellas Habilidades que especifiquen que pueden ser empleadas en Combate CC o en estado Trabado.
- Aquellas Tropas que se encuentran en estado Trabado no pueden trazar LDT fuera de su Combate CC.
- Al declarar Ataque CD sobre una Tropa en estado Trabado se deberá aplicar la regla Ataque CD contra un Combate CC (ver pág. 46).
- Las Armas de Plantilla colocadas sobre un grupo de Tropa en estado Trabado afectarán siempre a **todas** las Tropas participantes, aunque por la colocación de la Plantilla, su Área de Efecto sólo entrara en contacto con alguna de ellas.

CANCELACIÓN

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

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

TABLA DE ARMAS N4

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
AMETRALLADORAS										
	20	40	80	120	240					
AMETRALLADORA	-3	0	+3	-3		15	4	N	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA AP	-3	0	+3	-3		15	4	AP	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA MULTI (Modo Ráfaga)	-3	0	+3	-3		15	4	AP/SHOCK	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA MULTI (Modo Antimaterial)	-3	0	+3	-3		15	1	EXP	BLI	ANTIMATERIAL
ARCOS										
	20	40	60	240						
ARCO TÁCTICO	+3	0	-6			FIS	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL, SILENCIOSA.
ARCO TÁCTICO VIRAL	+3	0	-6			FIS	1	DA+SHOCK	PB	SILENCIOSA
ARMAS CUERPO A CUERPO										
ARMA CC						FIS	1	N	BLI	CC
ARMA CC AP						FIS	1	AP	BLI	CC
ARMA CC AP+DA						FIS	1	AP+DA	BLI	ANTIMATERIAL, CC.
ARMA CC AP+SHOCK						FIS	1	AP+SHOCK	BLI	CC
ARMA CC DA						FIS	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL, CC.
ARMA CC E/M						FIS	1	N+E/M	PB	CC, [**].
ARMA CC EXP						FIS	1	EXP	BLI	ANTIMATERIAL, CC.
ARMA CC MONOFILO						12	1	N	BLI	BLI=0, CC, Estado: MUERTO.
ARMA CC PARA						--	1	PARA	FIS-6	CC, Estado: INMOVILIZADO-A, NO LETAL.
ARMA CC SHOCK						FIS	1	SHOCK	BLI	CC
ARMA CC T2						FIS	1	T2	BLI	CC
ARMA CC VIRAL						FIS	1	DA+SHOCK	PB	CC
	20			240						
ARMA CC VORPAL (Modo Arrojadizo)	+3					12	1	N	BLI	ARMA ARROJADIZA, BLI=0, Estado: MUERTO, [*].
ARMA CC VORPAL (Modo CC)						12	1	N	BLI	BLI=0, CC, Estado: MUERTO, [*].
	20			240						
TRENCH-HAMMER (Modo Arrojadizo)	0					13	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL, ARMA ARROJADIZA, DESECHABLE(3), [*].
TRENCH-HAMMER (Modo CC)						FIS	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL, CC, DESECHABLE(3), [*].

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
ESCOPETAS										
	20	40	60	240						
ESCOPETA DE ABORDAJE (Modo Impacto)	+6	0	-3			14	2	AP	BLI	
ESCOPETA DE ABORDAJE (Modo Expansivo)						14	2	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
ESCOPETA DE ABORDAJE T2 (Modo Impacto)	+6	0	-3			14	2	T2	BLI	ANTIMATERIAL
ESCOPETA DE ABORDAJE T2 (Modo Expansivo)						14	2	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
ESCOPETA LIGERA (Modo Impacto)	+6	0	-3			13	2	N	BLI	
ESCOPETA LIGERA (Modo Expansivo)						13	2	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
ESCOPETA PESADA (Modo Impacto)	+6	0	-3			15	2	AP	BLI	
ESCOPETA PESADA (Modo Expansivo)						15	2	N	BLI	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
ESCOPETA VULKAN (Modo Impacto)	+6	0	-3			14	2	AP	BLI	
ESCOPETA VULKAN (Modo Expansivo)						14	2	N	BLI	DAÑO CONTINUO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
FUSILES										
	20	40	80	120	240					
FUSIL	0	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL AP	0	+3	-3	-6		13	3	AP	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL BREAKER	0	+3	-3	-6		13	3	AP	PB	FUEGO DE SUPRESIÓN
	40		80	120	240					
FUSIL COMBI	+3		-3	-6		13	3	N	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI BREAKER	+3		-3	-6		13	3	AP	PB	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI K1	+3		-3	-6		13	3	N	BLI	ANTIMATERIAL, BLI=0, FUEGO DE SUPRESIÓN.
FUSIL COMBI VIRAL	+3		-3	-6		13	3	DA+SHOCK	PB	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PLASMA (Modo Expansivo)	+3		-3	-6		13	3	N	BLI+PB	FUEGO DE SUPRESIÓN, PLANTILLA TERMINAL CIRCULAR.
FUSIL DE PLASMA (Modo Impacto)	+3		-3	-6		14	3	N	BLI+PB	FUEGO DE SUPRESIÓN.
FUSIL MULTI (Modo Ráfaga)	+3		-3	-6		13	3	AP/SHOCK	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL MULTI (Modo Antimaterial)	+3		-3	-6		13	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	80	120	240					
FUSIL T2	0	+3	-3	-6		13	3	T2	BLI	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN.
FUSIL VIRAL	0	+3	-3	-6		13	3	DA+SHOCK	PB	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSILES DE FRANCOTIRADOR										
	20	40	120		240					
FUSIL DE FRANCOTIRADOR	-3	0	+3		-3	15	2	SHOCK	BLI	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR AP	-3	0	+3		-3	15	2	AP	BLI	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR DE PLASMA (Modo Expansivo)	-3	0	+3		-3	14	2	N	BLI+PB	PLANTILLA TERMINAL CIRCULAR
FUSIL DE FRANCOTIRADOR DE PLASMA (Modo Impacto)	-3	0	+3		-3	15	2	N	BLI+PB	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR K1	-3	0	+3		-3	13	2	N	BLI	ANTIMATERIAL, BLI=0.
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (Modo Ráfaga)	-3	0	+3		-3	15	2	AP /SHOCK	BLI	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (Modo Antimaterial)	-3	0	+3		-3	15	2	DA	BLI	ANTIMATERIAL
FUSIL DE FRANCOTIRADOR T2	-3	0	+3		-3	15	2	T2	BLI	ANTIMATERIAL
FUSIL DE FRANCOTIRADOR VIRAL	-3	0	+3		-3	15	2	DA+SHOCK	PB	
FUSILES DE PRECISIÓN										
	20	60	100	120	240					
FUSIL DE PRECISIÓN	-3	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN AP	-3	+3	-3	-6		13	3	AP	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN k1	-3	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	ANTIMATERIAL, BLI=0, FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN MULTI (Modo Ráfaga)	-3	+3	-3	-6		13	3	AP/SHOCK	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN MULTI (Modo Antimaterial)	-3	+3	-3	-6		13	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL
FUSIL DE PRECISIÓN SHOCK	-3	+3	-3	-6		13	3	SHOCK	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN T2	-3	+3	-3	-6		13	3	T2	BLI	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN

NOMBRE	DISTANCIA						DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
GRANADAS											
	20	40			240						
GRANADAS	+3	-3					13	1	N	BLI	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA ARROJADIZA, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
GRANADAS DE HUMO	+3	-3					--	1	HUMO		ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA ARROJADIZA, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, SIN OBJETIVO, [**].
GRANADAS E/M	+3	-3					13	1	E/M	PB	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA ARROJADIZA, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, [**].
GRANADAS ECLIPSE	+3	-3					--	1	ECLIPSE		ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA ARROJADIZA, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, REFLECTANTE, SIN OBJETIVO, [**].
LANZACOHETES											
	20	60		80	120	240					
LANZACOHETES LIGERO (Modo Expansivo)	0	+3		-3	-6		13	2	N	BLI	DAÑO CONTINUO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
LANZACOHETES LIGERO (Modo Impacto)	0	+3		-3	-6		14	2	N	BLI	DAÑO CONTINUO
	20	40	80		120	240					
LANZACOHETES PESADO (Modo Expansivo)	-3	0	+3		-3		14	2	N	BLI	DAÑO CONTINUO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
LANZACOHETES PESADO (Modo Impacto)	-3	0	+3		-3		15	2	N	BLI	DAÑO CONTINUO
LANZAGRANADAS											
		60		80	120	240					
LANZAGRANADAS		0		-3	-6		13	1	N	BLI	ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
LANZAGRANADAS DE HUMO		0		-3	-6		--	1	HUMO		ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), SIN OBJETIVO, [**].
LANZAGRANADAS E/M		0		-3	-6		13	1	E/M	PB	ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), [**].
LANZAGRANADAS ECLIPSE		0		-3	-6		--	1	ECLIPSE		ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), REFLECTANTE, SIN OBJETIVO, [**].
LANZALLAMAS											
LANZALLAMAS LIGERO							13	1	N	BLI	ATAQUE INTUITIVO, DAÑO CONTINUO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
LANZALLAMAS PESADO							14	1	N	BLI	ATAQUE INTUITIVO, DAÑO CONTINUO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
MINAS										
	20	40	60	120	240					
Dispersador de Minas	0	+3	-3	-6			1			ATAQUE ESPECULATIVO, DISPARO DOBLE, DESECHABLE (2), SIN OBJETIVO, [*].
	20	40		240						
DROP BEARS (Arma Arrojadiza)	+3	-3					1			ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (3), SIN OBJETIVO, [*].
DROP BEARS (Arma Posicionable)						13	1	SHOCK	BLI	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
CIBERMINA						15	1	--	PB	ATAQUE DE COMUNICACIONES, ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
MINA SHOCK						13	1	SHOCK	BLI	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
MINA AP						13	1	AP	BLI	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
MINA E/M						13	1	E/M	PB	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), NO LETAL, POSICIONABLE, [**].
MINA MONOFILO						12	1	N	BLI	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, BLI=0, Estado: MUERTO.[*].
MINA PECTORAL (Modo CC)						13	1	SHOCK	BLI	ATAQUE CC (+3), DESECHABLE (2), [*].
MINA PECTORAL (Modo CD)						13	1	SHOCK	BLI	ATAQUE INTUITIVO, DISPARO DOBLE, DESECHABLE (2), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
MINA VIRAL						13	1	DA+SHOCK	PB	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
WILDPARROT						13	1	E/M	PB	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (1), PERIMETRAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA) POSICIONABLE [*].
PISTOLAS										
	20	40	60	240						
PISTOLA (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			11	2	N	BLI	[*]
PISTOLA (Modo CC)						11	1	N	BLI	CC, [*].
	20	40	60	240						
PISTOLA ATURDIDORA (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			11	2	ATURDIDORA	PB	NO LETAL, [*].
PISTOLA ATURDIDORA (Modo CC)						11	1	ATURDIDORA	PB	CC, NO LETAL, [*].

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	240						
PISTOLA BREAKER (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			12	2	AP	PB	[*]
PISTOLA BREAKER (Modo CC)						12	1	AP	PB	CC, [*].
	20	40	60	240						
PISTOLA DE ASALTO (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			13	4	N	BLI	[*]
PISTOLA DE ASALTO (Modo CC)						13	1	N	BLI	CC, [*].
	20	40	60	240						
PISTOLA MULTI (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			13	2	AP/SHOCK	BLI	[*]
PISTOLA MULTI (Modo Antimaterial)	+3	0	-6			13	1	DA	BLI	[*]
PISTOLA MULTI (Modo CC)						13	1	AP/SHOCK	BLI	CC, [*].
	20	40	60	240						
PISTOLA PESADA (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			14	2	SHOCK	BLI	[*]
PISTOLA PESADA (Modo CC)						14	1	SHOCK	BLI	CC, [*].
	20	40	60	240						
PISTOLA PESADA AP (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			14	2	AP	BLI	[*]
PISTOLA PESADA AP (Modo CC)						14	1	AP	BLI	CC, [*].
	20	40	60	240						
PISTOLA VIRAL (Modo Ráfaga)	+3	0	-6			12	2	DA+SHOCK	PB	[*]
PISTOLA VIRAL (Modo CC)						12	1	DA+SHOCK	PB	CC, [*].
RIOTSTOPPERS										
RIOTSTOPPER LIGERO						--	1	PARA	FIS-6	Estado: MOVILIZADO-A, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
RIOTSTOPPER PESADO						--	1	PARA	FIS-6	Estado: MOVILIZADO-A, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).
SPITFIRES										
	20	60	80	120	240					
SPITFIRE	0	+3	-3	-6		14	4	N	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
SPITFIRE AP	0	+3	-3	-6		14	4	AP	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
SIN CATEGORÍA						
	20 40 80 120 240					
AKRYLAT-KANONE	-3 0 +3 -3	--	1	PARA	FIS-6	DESECHABLE (2), Estado: MOVILIZADO-A, NO LETAL.
	20 40 60 240					
ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN	0 0 -3	*	3	*	*	[***]
	20 40 80 120 240					
BLITZEN	-3 0 +3 -3	14	1	E/M	PB	DESECHABLE (2), No Letal [**].
	20 40 80 120 240					
CAÑON MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (Modo Ráfaga)	-3 0 +3 0	15	5	AP/SHOCK	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
CAÑON MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (Modo Antimaterial)	-3 0 +3 0	15	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL
	20 40 80 120 240					
CAÑON PORTÁTIL AUTOMÁTICO	-3 0 +3 -3	15	2	AP+EXP	BLI	ANTIMATERIAL
	40 80 100 240					
CARABINA DE PLASMA (Modo Expansivo)	+3 -3 -6	13	2	N	BLI+PB	PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
CARABINA DE PLASMA (Modo Impacto)	+3 -3 -6	14	2	N	BLI+PB	
CARGAS-D (Arma Posicionable)		14	1	AP+EXP	BLI	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (3), POSICIONABLE, [*].
CARGAS-D (Arma CC)		14	1	AP+EXP	BLI	ANTIMATERIAL, CC, DESECHABLE (3), [*].
CHAIN-COLT		13	1	N	BLI	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
CHAIN RIFLE		13	1	N	BLI	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).
	20 40 80 120 240					
CONTENDER	0 +3 -3 -6	13	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL
CRAZYKOALA		15	1	SHOCK	BLI	DESECHABLE (2), IMPULSIÓN, PERIMETRAL, POSICIONABLE, [*].
	20 40 60					
DESACTIVADOR	+6 +3 -6		1			ARMA TÉCNICA, ATAQUE CD, [***].
	20 80 120 240					
DESCUBRIR	+3 0 -3 -6					[***]
E/MARAT		13	1	E/M	PB	ATAQUE INTUITIVO, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE), [**].
	20 40 80 120 240					
E/MITTER	0 +3 -3 -6	13	1	E/M	PB	NO LETAL, [**].
FASTPANDA		--	1	--	--	DESECHABLE (1), INDISCRIMINADO, PERIMETRAL, POSICIONABLE, ZONA DE CONTROL, [***].

NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	80	120	240					
FEUERBACH (Modo Explosivo)	-3	0	+3	0		14	1	EXP	BLI	ANTIMATERIAL
FEUERBACH (Modo Ráfaga)	-3	0	+3	0		14	2	AP+DA	BLI	ANTIMATERIAL
	20	40	80	120	240					
FLAMMENSPEER (Modo Expansivo)	-3	0	+3	-3		14	1	N	BLI	DAÑO CONTINUO, DESECHABLE (2), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
FLAMMENSPEER (Modo Impacto)	-3	0	+3	-3		15	1	N	BLI	DAÑO CONTINUO, DESECHABLE (2).
	20	40	60	240						
GIZMOKIT	+3	0	-6				1			NO LETAL, [***].
JAMMER						13	1	N	PB	ARMA TÉCNICA, ATAQUE DE COMUNICACIONES, ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (2), ESTADO: AISLADO, NO LETAL, SIN LDT, ZONA DE CONTROL.
	20	40	100	120	240					
KATYUSHA MRL	0	+3	-3	-6		14	1	DA	BLI	ANTIMATERIAL, ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
	20	40	80	120	240					
LANZAADHESIVO	0	+3	-3	-6		--	1	PARA	FIS-6	NO LETAL
	20	60	100	240						
LANZAMISILES (Modo Impacto)	-3	0	+3	-3		14	1	AP+EXP	BLI	ANTIMATERIAL
LANZAMISILES (Modo Explosivo)	-3	0	+3	-3		14	1	EXP	BLI	ANTIMATERIAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
MADTRAPS						--	1	PARA	FIS-6	DESECHABLE (2), IMPULSIÓN, NO LETAL, PERIMETRAL, POSICIONABLE, [*].
	20	40	60	240						
MEDIKIT	+3	0	-6				1			NO LETAL, [***].
	20	60	80	120	240					
MK12	0	+3	-3	-6		15	3	N	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
	20	60	80	120	240					
NANOPULSER						13	1	N	PB	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
	60	120	240							
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA	0	-3	-6				2			ARMA TÉCNICA, Estado: MARCADO, NO LETAL, [***].
	20	80	100	240						
OHOTNIK	-3	+3	0	-6		14	2	AP	BLI	
	20	40	80	120	240					
PANZERFAUST	-3	0	+3	-3		14	1	AP+EXP	BLI	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (2).

NOMBRE	DISTANCIA						DAÑO	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	120	240						
PITCHER	0	3	-3	-6				1			ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (2), INDISCRIMINADO, NO LETAL, SIN OBJETIVO, [*].
	20		60		120	240					
PULSO FLASH	0		+3		-3	-6	13	1	Aturdidora	PB	ARMA TÉCNICA, NO LETAL.
PULZAR							13	1	N	PB	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).
	20	60	100	120	240						
RED FURY	0	+3	-3	-6			13	4	SHOCK	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
SEPSITOR							VOL	1		PB	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (2), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE), [*].
SEPSITOR PLUS							VOL	1		PB	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE), [*].
SIMBIOBICHO							13	1	N	PB	DESECHABLE (2), ESTADO: MARCADO, IMPULSIÓN, PERIMETRAL, POSICIONABLE, [*].
	20	40	60	80	240						
SUBFUSIL	+3	0	-3	-6			13	3	AP/SHOCK	BLI	FUEGO DE SUPRESIÓN
	20	40	100	120	240						
URAGAN MRL (Modo Expansivo)	0	+3	-3	-6			14	3	AP+SHOCK	BLI	ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), RÁFAGA: BLANCO ÚNICO.
URAGAN MRL (Modo Impacto)	0	+3	-3	-6			15	3	AP+SHOCK	BLI	RÁFAGA: BLANCO ÚNICO.
ZAPPER							13	1	E/M	PB	ATAQUE INTUITIVO, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), [**].

[*] El uso de esta arma o equipo viene detallado en el apartado armamento del reglamento.

[**] El uso de esta arma o equipo viene detallado en el apartado de munición del reglamento.

[***] El uso de esta arma o equipo viene detallado en el apartado de Habilidades o Equipo correspondiente del reglamento.

SECUENCIA DEL TURNO

1. Inicio del Turno: Fase Táctica
   - 1.1 Uso Ejecutivo de Tokens de Mando
   - 1.2 Comprobación de ¡Retirada!
   - 1.3 Comprobación de Pérdida de Teniente
   - 1.4 Recuento de Órdenes
2. Fase Impetuosa
3. Fase de Órdenes
4. Fase de Estados
5. Fin del Turno

TIPOS DE ORDEN

ORDEN REGULAR

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

ORDEN IRREGULAR

La Orden que la Tropa Irregular proporciona no se suma a la Reserva de Órdenes de su ejército, conservándola exclusivamente para su propio uso.

ORDEN DE TENIENTE

Esta Orden no forma parte de la Reserva de Órdenes, es una Orden adicional de uso exclusivo para el Teniente.

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

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

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

TABLA RESUMEN DE ÓRDENES Y ORA

ORA

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
ALERTAR	H. COMÚN	82
ATAQUE CC	H. COMÚN	55
ATAQUE CD	H. COMÚN	45
CARBONITA	HACKER	62
CONTROL TOTAL	HACKER	62
DESCUBRIR	H. COMÚN	83
ESQUIVAR	H. COMÚN	86
OBLIVION	HACKER	88
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA	H. ESPECIAL	64
RESET	H. COMÚN	103
SITUAR POSICIONABLE	H. COMÚN	89
SALTO CONTROLADO	HACKER	65
SPOTLIGHT	HACKER	65
TRINITY	HACKER	66
ZERO PAIN	HACKER	66

ORDEN COMPLETA

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
ATAQUE ESPECULATIVO	H. COMÚN	51
ATAQUE INTUITIVO	H. COMÚN	52
ATAQUE TRIANGULADO	H. ESPECIAL	91
BERSERK	H. ESPECIAL	92
CYBERMASK	HACKER	63
DISPARO ASISTIDO	HACKER	64
FAIRY DUST	HACKER	64
FUEGO DE SUPRESIÓN	H. COMÚN	87
MOVIMIENTO CAUTELOSO	H. COMÚN	39
PARACAIDISTA	H. ESPECIAL	104
REACCIÓN MEJORADA	HACKER	65
SALTAR	H. COMÚN	39
SALTO DE COMBATE	H. ESPECIAL	107
TREPAR	H. COMÚN	40
ZAPADOR	H. ESPECIAL	117

HABILIDAD CORTA

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
ATAQUE CC	H. COMÚN	55
ATAQUE CD	H. COMÚN	45
CARBONITA	HACKER	62
CONTROL TOTAL	HACKER	62
DESACTIVADOR	H. ESPECIAL	119
ESQUIVAR	H. COMÚN	86
GIZMOKIT	EQUIPO	120
INGENIERO	H. ESPECIAL	100
MÉDICO	H. ESPECIAL	101
MEDIKIT	EQUIPO	124
MORPHO SCAN	H. ESPECIAL	102
OBLIVION	HACKER	64
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA	H. ESPECIAL	103
RESET	H. COMÚN	88
RUIDO BLANCO	HACKER	65
SENSOR	H. ESPECIAL	108
SALTO CONTROLADO	HACKER	65
SITUAR POSICIONABLE	H. COMÚN	89
SPOTLIGHT	HACKER	65
TRINITY	HACKER	66
ZERO PAIN	HACKER	66

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
DESCUBRIR	H. COMÚN	83
INACCIÓN	H. COMÚN	88
MOVER	H. COMÚN	35

ACTIVACIÓN TROPAS IMPETUOSAS

COMBINACIONES DE HABILIDADES PERMITIDAS:
Mover + Ataque (Ataque + Mover).
Mover + Esquivar (Esquivar + Mover).
Mover + Inacción (Inacción + Mover).
Mover + Mover.
Saltar.
Trepar.
Habilidades de Despliegue Aerotransportado.

TABLA ARTES MARCIALES

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

TABLA DE BOTÍN

1-2	+1 BLI	13	PANZERFAUST
3-4	LANZALLAMAS LIG	14	ARMA CC MONOFILO
5-6	GRANADAS	15	MOV 20-10
7-8	ARMA CC DA	16	FUSIL MULTI
9	VISOR MULTIESPECTRAL N1	17	FUSIL FRANCOTIRADOR MULTI
10	ARMA CC EXP	18	+4 BLI
11	LANZA-ADHESIVO	19	MIMETISMO (-6)
12	+ 2 BLI	20	AMETRALLADORA (HMG)

TABLA DE METAQUÍMICA

1-3	+3 FIS	15	SIN INCAPACIDAD POR HERIDA
4-5	SÚPER-SALTO	16	+1 BLI + BIOINMUNIDAD
6-7	REGENERACIÓN	17	TENAZ + INMUNIDAD (TOTAL)
8-10	TREPAR PLUS	18	MOV: 15-10 + SÚPER-SALTO
11-12	MOV: 20-10	19	MOV: 20-10 + TREPAR PLUS
13-14	+6 PB	20	+3 FIS + REGENERACIÓN

TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA DE MUNICIONES

MUNICIÓN	TIRADA DE SALVACIÓN	NÚMERO DE TIRADAS	EFECTO ESPECIAL
N	BLI / PB *	1	
ATURDIDORA	BLI / PB *	2	ESTADO: ATURDIDO, NO LETAL.
AP	BLI / PB *	1	REDUCE A LA MITAD EL ATRIBUTO BLI O PB DEL OBJETIVO.
DA	BLI / PB *	2	
E/M	PB	2	ESTADO: AISLADO, ESTADO: IMM-2 PARA IP, REM Y TAG, REDUCE A LA MITAD EL ATRIBUTO PB DEL OBJETIVO.
ECLIPSE	-	-	BLOQUEA LDT, NO LETAL, REFLECTANTE
EXP	BLI / PB *	3	
HUMO	-	-	BLOQUEA LDT, NO LETAL
PARA	FIS-6	1	ESTADO: INMOVILIZADO-A
SHOCK	BLI / PB *	1	CANCELA INCONSCIENTE
T2	BLI / PB *	1	PÉRDIDA DE 2 PUNTOS DE H/EST

(*) Según el arma el Atributo de Salvación varía entre BLI o PB.

TABLA DE PROGRAMAS DE HACKER

NOMBRE	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	DAÑO	R	OBJETIVO	TIPO DE HAB.	ESPECIAL
Carbonita	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Mun. DA. Estado: INMOVILIZADO-B, No Letal.
Control Total	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Mun. DA. Estado: POS/NORMAL, No Letal.
Cybermask	,,	,,	,,	,,	,,	Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
Disparo Asistido	,,	,,	,,	,,	REM	Orden Completa	La Miniatura objetivo gana Puntería.
Fairy Dust	,,	,,	,,	,,	TAG, IP, REM	Orden Completa	Los objetivos obtienen el MOD de Firewall.
Oblivion	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Mun. AP. Estado: Aislado, No Letal.
Reacción Mejorada	,,	,,	,,	,,	REM	Orden Completa	El objetivo obtiene R2 en ORA.
Ruido Blanco	-	-	,,	1	,,	Hab. Corta	Retroalimentación. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales
Salto Controlado	,,	,,	,,	,,	,,	Hab. Corta/ ORA	MOD de +3/-3 a FIS de todas las Tropas que ejecutan Salto de Combate.
Spotlight	0	0	,,	1	,,	Hab. Corta/ ORA	Estado: MARCADO, No Letal.
Trinity	+3	0	14	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
Zero Pain	0	-3	,,	2	,,	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Comunicaciones, R2 en ORA, No Letal.

PROGRAMAS QUE CARGA CADA DISPOSITVO HACKER

DISPOSITIVO	PROGRAMA 1	PROGRAMA 2	PROGRAMA 3	PROGRAMA 4	PROGRAMA 5	PROGRAMA 6
Disp. Hacker	Carbonita	Spotlight	Control Total	Oblivion		
Disp. Hacker Plus	Carbonita	Spotlight	Control Total	Oblivion	Ruido Blanco	Cybermask
Disp. Hacker Asesino	Trinity	Cybermask				
Disp. Hacker EVO	Disp. Asistido	Reacción Mejorada	Fairy Dust	Salto Controlado		

TABLA DE RESTRICCIONES

Los TAG no pueden entrar en estado Cuerpo a Tierra ni declarar Movimiento Cauteloso.

Las Tropas en Moto no pueden entrar en estado Cuerpo a Tierra, declarar Movimiento Cauteloso, Trepar, usar escaleras, Saltar hacia arriba, ni beneficiarse de los MOD de Cobertura.

Los REM no pueden declarar Movimiento Cauteloso ni ser elegidos como Teniente.

Las Tropas Impetuosas no se benefician de los MOD de Cobertura.

Las Tropas Irregulares no pueden ser elegidas como Teniente.

TABLA RESUMEN ¡¡¡RETIRADA!!! Y PÉRDIDA DE TENIENTE

UNIDAD	PÉRDIDA DE TENIENTE	¡RETIRADA!	UNIDAD	PÉRDIDA DE TENIENTE	¡RETIRADA!
NORMAL	IRREGULAR ORDER	IRREGULAR ORDER, RETREAT!	PRESENCIA REMOTA	IRREGULAR ORDER	IRREGULAR ORDER
IMPETUOSO	IRREGULAR ORDER, IMPETUOUS	IRREGULAR ORDER, RETREAT!	TROPA RELIGIOSA REGULAR	IRREGULAR ORDER	IRREGULAR ORDER
CORAJE	IRREGULAR ORDER	IRREGULAR ORDER	VETERANO	REGULAR ORDER	REGULAR ORDER

¡¡¡RETIRADA!!! TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

*Si las Tropas supervivientes suponen sólo el 25% o menos de la Lista de Ejército de un jugador, entonces se declara una ¡¡¡Retirada!!!

*Ejército en estado de Pérdida de Teniente.

*Todas las Tropas (salvo excepciones debidas a Habilidades Especiales o similar) se vuelven Irregulares, por la Pérdida de Teniente, situando el correspondiente Marcador de Orden Irregular al lado de cada una de ellas.

*Se sitúa un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! al lado de cada una de las Tropas que haya situadas en la mesa de juego.

*Las Tropas con Marcador de ¡¡¡Retirada!!! sólo pueden ejecutar Habilidades Cortas de Movimiento, Esquivar y Movimiento Cauteloso.

*Las Tropas con Marcador de ¡¡¡Retirada!!! que abandonen la mesa por el lado más ancho de su Zona de Despliegue se contabilizarán como Puntos de Victoria.

*Al inicio de cada turno, se recuentan las Tropas supervivientes. Si se supera el 25% de la Lista de Ejército, entonces la situación de ¡¡¡Retirada!!! se cancela.

TABLA DE ¡¡¡RETIRADA!!!

TOTAL PUNTOS DE EJÉRCITO	PUNTOS DE VICTORIA (25% DE LA LISTA DE EJÉRCITO)
400	Igual o inferior a 100 Puntos
300	Igual o inferior a 75 Puntos
250	Igual o inferior a 63 Puntos
200	Igual o inferior a 50 Puntos
150	Igual o inferior a 38 Puntos