
CORVUS BELLI
INFINITY
THE SCI-FI MINIATURE GAME
ESP
IKBALANG
N5
V5.1.1

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 5

REGLAS BÁSICAS 6

REGLAS BÁSICAS 6
- ELEMENTOS DE JUEGO: TERMINOLOGÍA Y ALINEAMIENTO 7

INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA 7
- ETIQUETAS Y PROPIEDADES EN INFINITY 7

CONCEPTOS BÁSICOS EN INFINITY 7
- EJÉRCITOS 7
- PERFIL DE UNIDAD 8
- HABILIDADES Y EQUIPO 9
- ARMAMENTO 9
- ESTADOS 9
- LISTA DE EJÉRCITO 9

TIPOS DE ÓRDENES 11

RESERVA DE ÓRDENES 12

ACTIVACIÓN DE UNA TROPA Y COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN 13
- COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN 13

ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA 13

"TODO OCURRE A LA VEZ" 14

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN 14

TIRADA DE INICIATIVA 15

REGLAS DE DESPLIEGUE 16

RONDA DE JUEGO 16

TURNO DE JUGADOR 16
- INICIO DEL TURNO: FASE TÁCTICA 16
- FASE IMPETUOSA 17
- FASE DE ÓRDENES 17
- FASE DE ESTADOS 17
- FIN DEL TURNO 17

PÉRDIDA DE TENIENTE 18

PLANTILLAS DE SILUETA, LÍNEA DE TIRO Y ZONA DE CONTROL 18
- LINEA DE TIRO (LDT) 18
- ZONA DE CONTROL (ZC) 20
- COHERENCIA 21
- DISTANCIAS Y MEDIDAS 21
- REEMPLAZAR ELEMENTOS DE JUEGO 22

TIRADAS 23

MÓDULO DE MOVIMIENTO 27

MOVER Y MEDIR 27
- MEDICIONES HORIZONTALES 27
- MEDICIONES HORIZONTALES (TRAYECTORIAS QUEBRADAS) 27
- MEDICIONES VERTICALES (ESCALERAS Y SUPERFICIES VERTICALES) 28
- MOVER 29

CONDICIONES GENERALES DE MOVIMIENTO 30
- MOVER Y OBSTÁCULOS 30
- MOVIMIENTO CAUTELOSO 32
- SALTAR 32
- TREPAR 34

MÓDULO DE COMBATE 36

TIPOS DE ARMAS 36

RÁFAGA (R) 36
- RÁFAGA EN TURNO REACTIVO (ORA) 36
- MODIFICADORES (MOD) 36

TIRADAS DE ATAQUE 36
- TIRADA NORMAL 37
- TIRADA ENFRENTADA 37

POSIBILIDAD DE SUPERVIVENCIA (PS) 37

TIRADA DE SALVACIÓN (TS) 37
- HERIDAS 37
- INCONSCIENCIA Y MUERTE 38
- TIRADA DE AGALLAS 38

COMBATE A DISTANCIA (CD) 39
- ATAQUE CD 39
- ARMAS Y EQUIPO DE PLANTILLA 42
- ATAQUE ESPECULATIVO 47
- ATAQUE INTUITIVO 48
- ARMAS DE PLANTILLA, ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA TOTAL 49

COMBATE CUERPOA CUERPO (CC) 51
- ATAQUE CC 51

COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO) 54
- HACKER 54
- LEYENDA DE LA TABLA REFERENCIA RÁPIDA DE PROGRAMAS DE HACKER 57
- PROGRAMAS DE HACKER 59

MUNICIÓN Y ARMAMENTO 63

MUNICIÓN 63
- MUNICIÓN NORMAL (N) 63
- MUNICIÓN ATURDIDORA (STUN) 63
- MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA – DOUBLE ACTION) 64
- MUNICIÓN ECLIPSE 64
- MUNICIÓN ELECTROMAGNÉTICA (E/M) 64
- MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP - EXPLOSIVE) 65
- MUNICIÓN HUMO (SMOKE) 65
- MUNICIÓN PARALIZANTE (PARA - PARALYSIS) 66
- MUNICIÓN PERFORANTE (AP – ARMOUR PIERCING) 66
- MUNICIÓN SHOCK (SHOCK) 67
- MUNICIÓN T2 (T2) 67

MUNICIÓN COMBINADA 67
- TIRADA DE SALVACIÓN COMBINADA 68

ARMAMENTO 68
- ARMAS PERIMETRALES 69
- CARGAS-D 70
- DISCO BALLER 70
- DISPERSADOR DE MINAS 71
- DROP BEARS 71
- MINAS 72
- PITCHER 73

SEPSITOR ... 73
SYMBIOBOMB ... 73
TORRETA ARTILLADA ... 74
WILDPARROT ... 74

MÓDULO DE HABILIDADES Y EQUIPO ... 75
MODIFICADORES (MOD) DETALLADOS ... 75
NIVELES, ETIQUETAS Y PROPIEDADES ... 75
HABILIDADES COMUNES Y ESPECIALES EN INFINITY ... 76
HABILIDADES COMUNES EN INFINITY ... 76
¡ALARMA! ... 76
ALERTAR ... 77
ATAQUE CC ... 77
ATAQUE CD ... 77
ATAQUE ESPECULATIVO ... 77
ATAQUE INTUITIVO ... 77
DESCUBRIR ... 77
ESQUIVAR ... 79
FUEGO DE SUPRESIÓN ... 80
INACCIÓN ... 80
MOVER ... 81
MOVIMIENTO CAUTELOSO ... 81
RECARGAR ... 81
RESET ... 81
SALTAR ... 81
SITUAR POSICIONABLE ... 82
SOLICITAR SPEEDBALL ... 84
TREPAR ... 85
HABILIDADES ESPECIALES EN INFINITY ... 85
AÉREO ... 85
ARTES MARCIALES ... 86
ATAQUE SORPRESA ... 87
ATAQUE TRIANGULADO ... 88
BERSERK ... 88
BOTÍN ... 89
CADENA DE MANDO ... 89
CAMUFLAJE ... 89
COBERTURA LIMITADA ... 90
CONTRAINTELIGENCIA ... 90
CORAJE ... 90
DESPLIEGUE AVANZADO ... 90
DESPLIEGUE ESTRATÉGICO ... 90
DESPLIEGUE OCULTO ... 91
EXRAH ... 91
EXPLOTAR ... 91
FOGUEADO ... 92
FRENESÍ ... 92
FT MASTER ... 92
G: JUMPER ... 93
GUARDIÁN ... 94
GUERRERO NATO ... 94
HACKER ... 94
IMPETUOSO ... 95
INFILTRACIÓN ... 96
INGENIERO ... 96
INMUNIDAD ... 97
INTUICIÓN DE COMBATE ... 98
LIDERAZGO INSPIRADOR ... 98
MÉDICO ... 98
METAQUÍMICA ... 99
MIMETISMO ... 99
MINADOR ... 99
MNEMOTECNO ... 100
MORPHO SCAN ... 100
NEUROCINÉTICA ... 100
NO HACKEABLE ... 101
NÚMERO 2 ... 101
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA ... 101
OPERATIVO ESPECIALISTA ... 102
PARACAIDISTA ... 102
PERIFÉRICO ... 103
PRESENCIA REMOTA ... 105
PROTHEION ... 106
PUNTERÍA ... 106
REACCIÓN TOTAL ... 106
REGENERACIÓN ... 107
REMDRIVER ... 107
SALTO DE COMBATE ... 108
SANITARIO ... 109
SENSOR ... 109
SENTIDO TÁCTICO ... 109
SEÑUELO ... 109
SEXTO SENTIDO ... 110
SHASVASTII ... 110
SIGILO ... 111
SIN COBERTURA ... 111
SIN INCAPACIDAD POR HERIDA ... 111
STRATEGOS ... 112
SUBOFICIAL ... 112
SÚPER-SALTO ... 113
SUPLANTACIÓN ... 115
TAGCOM ... 115
TENAZ ... 115
TENIENTE ... 116
TERRENO ... 116
TRANSMUTACIÓN ... 117
TREPAR PLUS ... 118
TROPA RELIGIOSA ... 119
VULNERABILIDAD ... 119
ZAPADOR ... 119
EQUIPO EN INFINITY ... 120
ALBEDO ... 120
BAGAJE ... 120
BANGBOMB ... 120
COBERTURA DESPLEGABLE ... 121
DAZER ... 121
DESACTIVADOR ... 121
DISPOSITIVOS DE HACKER ... 122
ECM ... 122
FASTPANDA ... 122
FIREWALL ... 122
GIZMOKIT ... 123
HOLOMÁSCARA ... 123
HOLOPROYECTOR ... 123
MEDIKIT ... 124
MOTO ... 124

MOTO IA 124
NANOPANTALLA 125
PETACA 125
REPETIDOR 125
REPETIDOR DE POSICIÓN 125
SYMBIOMATE 125
TINBOT 126
VISOR 360° 126
VISOR BIOMÉTRICO 126
VISOR MULTIESPECTRAL 127
VISOR X 127

MÓDULO DE MANDO 128
TOKENS DE MANDO 128
ORDEN COORDINADA 129

MÓDULO DE FIRETEAMS 132
FIRETEAMS: REGLAS BÁSICAS 132
CREACIÓN DE UN FIRETEAM 132
RECOMPOSICIÓN DEL FIRETEAM DURANTE LA FASE DE ESTADOS ... 132
TIPOS DE FIRETEAM 132
REGLAS GENERALES DE LOS FIRETEAM: 133
TABLA DE FIRETEAMS 133
INTEGRIDAD DEL FIRETEAM 134
FIRETEAMS EN TURNO ACTIVO 134
FIRETEAMS EN TURNO REACTIVO 135
BONOS DE FIRETEAM 135
FIRETEAMS Y COMBATE CC 136
FIRETEAM Y FUEGO DE SUPRESIÓN 136
FIRETEAMS Y ATAQUE DE COMUNICACIONES 136
EJEMPLOS DE FIRETEAMS 137

MÓDULO DE TERRENOS Y ESTRUCTURAS 143
TERRENOS ESPECIALES 143
CARACTERÍSTICAS DE LOS TERRENOS 143
ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA 145

MÓDULO DE TRIUNFO Y DERROTA 146
PARTIDA ESTÁNDAR 146
¡¡¡RETIRADA!!! 146
CARACTERÍSTICAS DE UN EJÉRCITO EN SITUACIÓN DE RETIRADA ... 146
MISIÓN O ESCENARIO 147
PARTIDA LIBRE 147
PREPARACIÓN DE LA MESA DE JUEGO ..... 147¡

MÓDULO DE ESCENARIOS 149
ANIQUILACIÓN 149
DOMINACIÓN 151
SUMINISTROS 153
TIROTEO 155

MÓDULO DE ESTADOS Y GLOSARIO 157
ESTADOS 157
ESTADO AISLADO 157
ESTADO ATURDIDO 158
ESTADO CAMUFLADO 158
ESTADO CUERPO A TIERRA 160
ESTADO DESCARGADO 161
ESTADO DESCONECTADO 161
ESTADO DESPLIEGUE OCULTO 162
ESTADO FUEGO DE SUPRESIÓN 163
ESTADO HOLOECO 164
ESTADO HOLOMÁSCARA 166
ESTADO INCONSCIENTE 167
ESTADO INMOVILIZADO-A 167
ESTADO INMOVILIZADO-B 168
ESTADO MARCADO 168
ESTADO MUERTO 169
ESTADO NORMAL 169
ESTADO POSEÍDO 169
ESTADO POZO DE TIRADOR 170
ESTADO DE ¡¡¡RETIRADA!!! 170
ESTADO SEÑUELO 171
ESTADO SEPSITORIZADO 172
ESTADO SUPLANTADO 173
ESTADO TRABADO 175
GLOSARIO 176
TERMINOLOGÍA 176
ALINEAMIENTO 176
ETIQUETAS Y PROPIEDADES EN INFINITY 177

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA 179
TABLA DE ARMAS 179
TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA 192

Infinity N5

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

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

Todos Los Derechos Reservados: Copyright 2025 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.

infinityuniverse.com | corvusbelli.com

INTRODUCCIÓN

INFINITY, UN JUEGO DE COMBATE DE MINIATURAS

INFINITY ES UN JUEGO DE MINIATURAS QUE SIMULA COMBATES FUTURISTAS EN UN ENTORNO DE CIENCIA-FICCIÓN.

INFINITY 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 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 PERMITE PLANTEAR UNA GRAN VARIEDAD DE MANIOBRAS TÁCTICAS Y ESTRATÉGICAS.

INFINITY: OBJETIVO Y RESUMEN DE JUEGO

Infinity 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.



ANTES DE SEGUIR LEYENDO:

Si es tu primer contacto con Infinity, para empezar a jugar recomendamos primero que te familiarices con las Reglas de Inicio Rápido (QSR), disponibles en infinityuniverse.com. Ahí encontrarás todo lo que necesitas para jugar tus primeras partidas. A continuación, podrás consultar todo el reglamento en el presente PDF.

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 se establece como un excelente simulador del combate táctico moderno.

En las reglas Básicas se establecen las características de las Tropas de Infinity 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 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.
» 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.
» Plantillas, Tokens y Marcadores. Disponibles de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: Infinityuniverse.com.

En una partida de Infinity, 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 MÁGNUM Y CON REFUERZOS	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM	350	7	100 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 en el Glosario en la pág. 176.

Sibylla explica



Te adelanto la definición de Tropa y la de Periférico porque son los principales términos que se nombrarán en el reglamento.

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.

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.

INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA

En Infinity, 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, 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, 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 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

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 en el Glosario en la pág. 176.

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 en el Glosario en la pág. 176.

CONCEPTOS BÁSICOS EN INFINITY

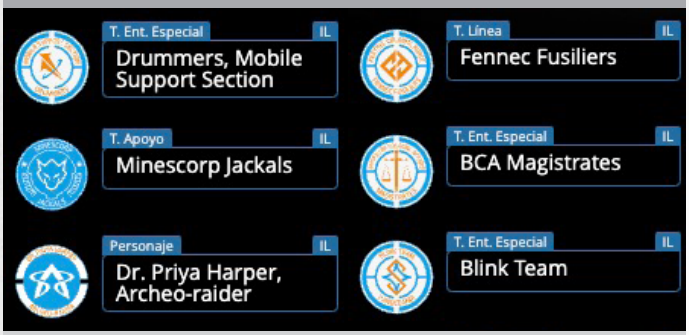
EJÉRCITOS

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

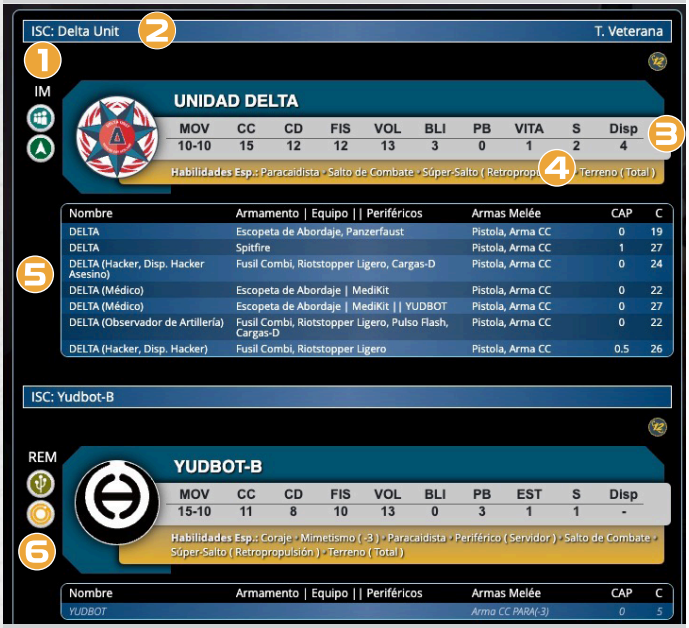
PERFIL DE UNIDAD

Los "soldados" en Infinity 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



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.



1. Características comunes en la unidad.
2. International Standard Code.
3. Atributos.
4. Equipo y Habilidades Especiales comunes.
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
  » VH - Vehículo
  » Periférico

» **Categoría 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.

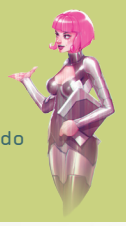
  » Tropas de Guarnición
  » Tropa de Línea
  » Tropa con Entrenamiento Especial
  » Tropa Veteranas
  » Tropa de Élite
  » Tropa de Cuartel General
  » Tropa Mecanizadas
  » Tropa de Apoyo
  » Tropa Mercenarias
  » Personaje

» **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, TAG y VH son Hackeables. Además, los **Hackers**, sin importar cuál sea su Tipo de Tropa, también se consideran Hackeables. (Ver: Combate Cuantrónico (Hackeo) Pag: 54)

¿Quieres saber más? En los libros de trasfondo, artículos y Anexos tienes toda la información adicional necesaria para profundizar más en el Universo Infinity. Además, me tienes a tu disposición como interfaz IA en www.infinityuniverse.ai donde podrás preguntarme de forma directa todo lo que quieras saber sobre el trasfondo del 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.

Si el Perfil de Unidad de la Tropa carece de valor en su Atributo MOV, se considera que dicha Tropa permanece fija e inmóvil, por lo que no podrá desplazarse en ningún caso.

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.

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

ESTRUCTURA (EST)
Atributo alternativo a Vitalidad 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.

IMPORTANTE

Algunos Perfiles de Unidad pueden carecer de valor en alguno de sus Atributos, indicando "-" en su lugar. En tal caso, no podrán declarar ni realizar ninguna Habilidad que requiera de dicho Atributo.

HABILIDADES Y EQUIPO

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

ARMAMENTO

En el apartado Módulo de Combate encontrarás toda la información sobre el uso de Tablas de Armas de Infinity 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.
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 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 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.

IMPORTANTE

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 totalmente actualizados.

El Infinity Army y su versión Infinity Army APP son la manera más rápida y sencilla de crear Listas de Ejército y ambos se encuentran disponibles de manera completamente gratuita en la web oficial de Infinity: Infinityuniverse.com

ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES

En Infinity, 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 consumir para 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 Grupo de Combate, conservándola exclusivamente para su propio uso. No obstante, el jugador debe identificar a qué Grupo de Combate pertenecen tanto la Tropa como su Orden Irregular. Por otra parte, una Tropa Irregular puede recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate.

ORDEN ESPECIAL DE TENIENTE



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

ORDEN TÁCTICA



Las Órdenes Tácticas sólo están al alcance de Tropas con entrenamiento especializado, capaces de una mayor versatilidad operativa.

La Orden Táctica es una Orden especial que no se suma a la Reserva de Órdenes y que la Tropa que dispone de ella conservará para su propio uso, aunque puede emplearla en mecánicas de los módulos de reglas más avanzadas y Fireteams (ver pág. 132).

ATENCIÓN

El jugador no está obligado a consumir todas las Órdenes de las que disponga, independientemente del tipo que sean.

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, la Orden Especial de Teniente, y las Órdenes Tácticas 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. 16).

» Cada Tropa Regular desplegada 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 de su Grupo de Combate.

» 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 consumir para activar a una misma Tropa durante el Turno Activo, más allá del número de Órdenes del que disponga la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate.

» El consumo de Órdenes Regulares de la Reserva de Órdenes se puede alternar entre las distintas Tropas de su Grupo de Combate, no es necesario que se consuman de manera continua en la misma Tropa.

» El jugador no está obligado a consumir 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 (siendo 2 de ellas 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.
Hay que tener en cuenta que los Periféricos se activan con la misma Orden con la que se activa su Controlador, que es quien debe consumir la Orden, de manera que esa única Orden activa a ambos.

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 consumir 1 Orden en cada una de las Tropas de dicho Grupo, activando todas una única vez. También podría consumir todas las Órdenes en una única Tropa, activándola 8 veces. O podría consumir 4 Órdenes en una Tropa, 3 Órdenes en otra y 1 Orden en 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 activar Tropas del Grupo de Combate 2 consumiendo Órdenes del Grupo de Combate 1.



RECUERDA

Una Lista de Ejército en Infinity 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 Y 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 Básicas: Son las Habilidades **Mover**, **Descubrir** e **Inacción**. Se pueden repetir o combinar con otra Habilidad Básica en una misma Orden (en una Orden podrías Mover y Descubrir, por ejemplo). También son combinables con una Habilidad Corta.

Habilidades Cortas: Son la mayoría de las Habilidades que existen en Infinity. En una misma Orden **sólo** se pueden combinar con una Habilidad Corta Básica. **No** se pueden repetir ni combinar con otras Habilidades Cortas.

Habilidades Largas: Consumen la Orden por completo y no son combinables de ninguna manera.

Puedes consultar la Tabla resumen de Habilidades en la pág. 194.

COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN



Por tanto, cada Orden permite a la Tropa activada declarar un máximo de dos Habilidades, respetando la secuencia y el orden de una de las siguientes combinaciones:

- 1 Habilidad Corta Básica + 1 Habilidad Corta Básica.
- 1 Habilidad Corta Básica + 1 Habilidad Corta.
- 1 Habilidad Larga (que activa a la Tropa y consume la Orden por completo).

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 permite disparar) dicho Ataque CD podrá realizarse en cualquier punto del recorrido declarado en el Movimiento, y no necesariamente al principio o al final del mismo.

ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA

En Infinity, 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 Tropas, 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, durante la Orden de la Tropa Activa, dispone de Línea de Tiro (LDT) con dicha Tropa.
- Si se activa una Tropa Enemiga en el interior de su Zona de Control (ZC) o Zona de Hackeo (Ver Zona de Control en ORA pág. 20).
- Si dispone de alguna Habilidad Especial, arma o Equipo que especifique que permite reaccionar sin LDT o fuera de Zona de Control (ZC).
- Si se ve afectado por un Arma de Plantilla, o es objetivo de un Ataque de Comunicaciones.

Es obligatorio que el Jugador Reactivo declare todas las ORA de aquellas Tropas, Miniaturas o Marcadores que se considere que cumplen las condiciones para poder hacerlo, inmediatamente después de que el Jugador Activo declare la Habilidad Larga o la Habilidad Corta Básica que va a realizar en primer lugar (ver: Secuencia de gasto de una Orden, pág. 14). 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 Básica 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.

El objetivo de la ORA ha de ser siempre 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. 194).

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, 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. 89).

IMPORTANTE

El tipo, estado y consumo de toda Orden (Regular, Irregular, Táctica, del Teniente, su pertenencia a Grupo de Combate, si ha sido consumida o no...) se considera Información Pública. Los jugadores deben situar los Tokens de todas y cada una de sus Órdenes en un lugar de la mesa que resulte visible para su adversario, así como anunciar a su rival su consumo para activar una Tropa, incluyendo también la del Teniente.

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

Cada vez que el Jugador Activo quiera consumir una Orden para activar a una de sus Tropas, deberá seguir los pasos siguientes:

1. **Activación**: El Jugador Activo declara cuál de sus Tropas 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 Básica** o la **Habilidad Larga** 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. **ORA del Jugador Reactivo.**

   2.1. **Comprobación de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba si tiene derecho a declarar ORA con sus Tropas. Los Jugadores podrán comprobar desde la Tropa Activa si alguna Tropa o Elemento de Juego se encuentra en su Zona de Control (ZC).

   2.2. **Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo declara cuáles son las ORA de las Tropas que **obtuvieron derecho** a 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, pierde el derecho a declarar ORA en dicha Orden.

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. **ORA del Jugador Reactivo.**

   4.1. **Comprobación de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba si tiene derecho a declarar ORA con aquellas Tropas que no obtuvieron derecho a ORA antes. Los Jugadores podrán comprobar desde la Tropa Activa si alguna Tropa o Elemento de Juego se encuentra en su Zona de Control (ZC).

   4.2. **Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo declara cuáles son las ORA de las Tropas que obtuvieron derecho a 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, entonces pierde el derecho a declarar ORA en dicha Orden.

5. **Resolución:** Se comprueba que las Habilidades y Equipo declarados en la Orden y en las ORA **cumplen** sus respectivos Requisitos, se realizan las mediciones necesarias, se determinan los Modificadores (MOD) a aplicar y ambos jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes. Si alguna Habilidad o Equipo **no cumple** sus Requisitos, se considera que la Tropa ha realizado una Inacción.

   5.1. **Efectos:** Los jugadores aplican los Efectos de las Habilidades y Equipos que hayan tenido éxito, incluyendo las Tiradas de Salvación y el movimiento de Esquivar.

   5.2. **Conclusión:** Se efectúan las Tiradas de Agallas que fueran necesarias, aplicando sus efectos y también los de ¡Alarma! Una vez hecho esto se produce el fin de la Orden.

IMPORTANTE

Los jugadores deben declarar a su adversario todos los detalles relevantes para la ejecución de una Habilidad Corta Básica, Habilidad Corta o una Habilidad Larga 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.
Si la Habilidad declarada es un Ataque hay que señalar el Arma, Equipo, Habilidad Especial, Munición u opción que se va a utilizar, cuáles van a ser sus objetivos, desde qué punto se dispara, cómo se reparte la Ráfaga entre ellos, etc.

IMPORTANTE

Únicamente en el caso de Alertar de las Habilidades Cortas Básicas y de las Habilidades Largas Saltar y Trepar se comprobarán los Requisitos en el momento de su declaración. El resto de las Habilidades que se declaren como parte de la Orden o como ORA comprobarán sus Requisitos en el punto 5 de la Secuencia del Gasto de una Orden: Resolución.
Al declarar cualquier Habilidad o Equipo y constatar que incumple algún Requisito, ésta se anula y se considera que la Tropa ha realizado una Inacción en su lugar, perdiendo la munición o Equipo empleados si había declarado el uso de un arma o pieza de Equipo Desechable.

Infinity. Juego Limpio:

Para agilizar 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. En caso de que se produzcan algún error, lo ideal sería que ambos jugadores lleguen a un acuerdo para solventarlo.

El lema de "en Infinity siempre es tu turno" no se refiere sólo a que se dispone de la ORA para actuar en el turno del oponente, sino que ésta es una herramienta para poder jugar continuamente con el adversario, favoreciendo un diálogo constante que hace las partidas más amenas e interesantes, que facilita el aprendizaje y la mejora constante, y que ha ayudado a forjar una sólida comunidad de jugadores, con lazos de amistad que van más allá de fronteras y océanos.

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. Si el jugador emplea una regla que incrementa la cantidad de Tropas que puede guardarse durante el Despliegue (como Strategos, Tokens de Mando o condiciones de escenario), deberá declarar el número total de Tropas que se está guardando.

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. Si el jugador emplea una regla que incrementa la cantidad de Tropas que puede guardarse durante el Despliegue (como Strategos, Tokens de Mando o condiciones de escenario), deberá declarar el número total de Tropas que se está guardando.

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 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. 13).

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 146).

COMPROBACIÓN DE PÉRDIDA DE TENIENTE

El Jugador Activo comprueba si se encuentra en situación de Pérdida de Teniente.

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 la Reserva de Órdenes del Grupo de Combate al que pertenezca.



Órdenes irregulares

Por cada Tropa Irregular desplegada en la mesa, como Miniatura o Marcador, y que no se encuentre en estado Nulo (Inconsciente, Muerto...), el Jugador Activo sitúa un Marcador de Orden Irregular en la mesa, indicando el Grupo de Combate al que pertenece.



Orden especial del Teniente

El Jugador Activo, si dispone de un Teniente en estado no Nulo desplegado en la mesa ya sea como Miniatura o Marcador, sitúa la Orden Especial del Teniente en un lugar visible.



Orden Táctica

Por cada Tropa con Sentido Táctico desplegada en la mesa, como Miniatura o Marcador, que no se encuentre en estado Nulo (Inconsciente, Muerto...), el Jugador Activo sitúa la Orden Táctica en la mesa, indicando el Grupo de Combate al que pertenece.

RECUERDA:

Cada Grupo de Combate dispone de una Reserva de Órdenes independiente, así como sus propias Órdenes Irregulares y Órdenes Tácticas, si corresponde.

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. Consulta la Habilidad Impetuoso en la pág. 94.

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, Órdenes Tácticas 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 en la mesa de juego (ya sea en forma de Miniatura o Marcador) 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

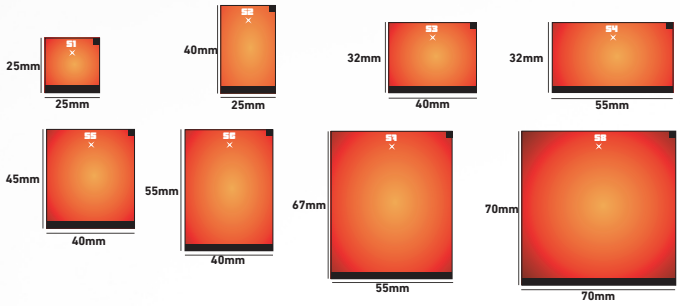
- Se puede nombrar un nuevo Teniente sin coste de Orden alguno al final del Turno en cuya Fase Táctica se declaró la situación de Pérdida de Teniente. La identidad de este nuevo Teniente se considera Información Privada.

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			
SILUETA	PEANA	ALTURA	PLANTILLA
X	*	3 mm (ALTURA DE PEANA)	SX
0	25 mm	3 mm	S0
1	25 mm	25 mm	S1
2	25 mm	40 mm	S2
3	40 mm	32 mm	S3
4	55 mm	32 mm	S4
5	40 mm	45 mm	S5
6	40 mm	55 mm	S6
7	55 mm	67 mm	S7
8	70 mm	70 mm	S8

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



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.

LINEA DE TIRO (LDT)

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.

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

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

» El objetivo debe encontrarse, total o parcialmente, en los 180° frontales de la Tropa, salvo que alguna habilidad especial o pieza de Equipo ignore esta restricción.

» Se pueda ver una parte como mínimo de 3x3 mm del volumen del objetivo.

» Se pueda trazar una línea recta entre un punto cualquiera de su Silueta y un punto cualquiera del volumen que ocupa la Silueta del objetivo sin que sea obstruida por ningún obstáculo ni por la Silueta de ninguna 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 la Tropa atacante puede trazar LDT hacia la Tropa objetivo, ésta podrá trazar LDT hacia la Tropa atacante, siempre y cuando la Tropa atacante se encuentre dentro de los 180° frontales de la Tropa objetivo.

» Una Tropa que ha declarado cualquier Habilidad con la Etiqueta Movimiento dispondrá de una LDT de 360° durante todo su recorrido.

» Durante su recorrido las Tropas no bloquean la LDT.

» Los Marcadores no bloquean la LDT.

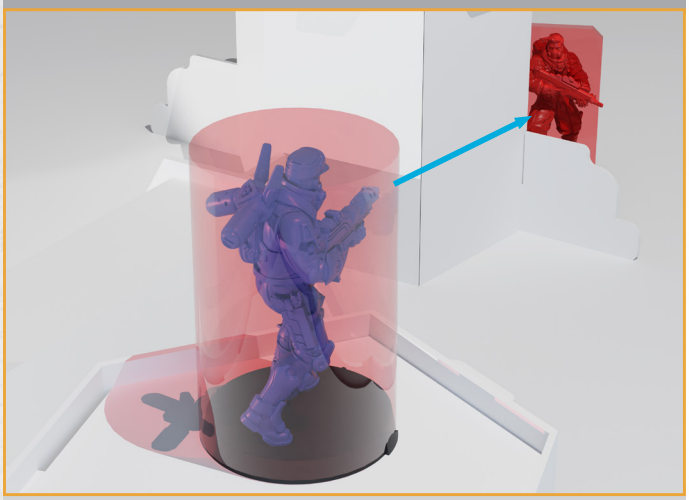
» Salvo que se especifique lo contrario, los Marcadores disponen de una LDT de 360°.

» Las Tropas que se encuentran en estado Trabado **no** pueden trazar LDT hacia Tropas o elementos de juego que no se encuentren en estado Trabado con ellas. Esto significa que las Tropas en estado Trabado no se ven afectadas por Condiciones de Visibilidad, ni por reglas que afecten a la LDT.

LDT: CONSEJO DE JUEGO

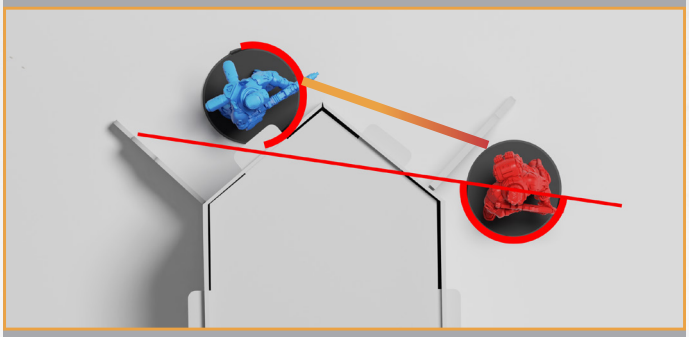
En algunos casos, debido al dinamismo de la Miniatura o la forma de la escenografía, la LDT puede resultar difícil de trazar. En tal caso, los jugadores deben ponerse de acuerdo en si es posible o no impactar. Generalmente, colocarse a la altura de la Miniatura resulta una buena solución para comprobar 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)

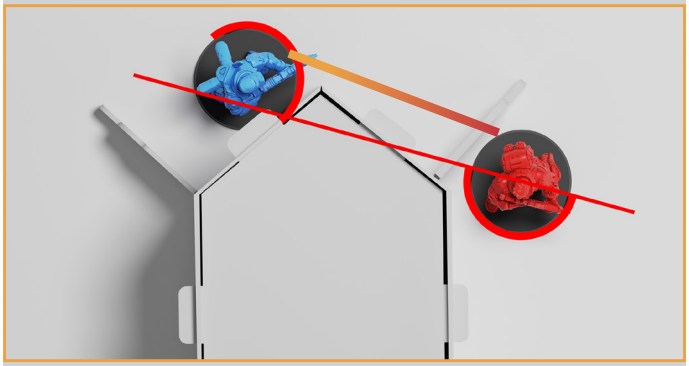


Volumen de una Miniatura y uso de la Plantilla de Silueta para comprobar la LDT.

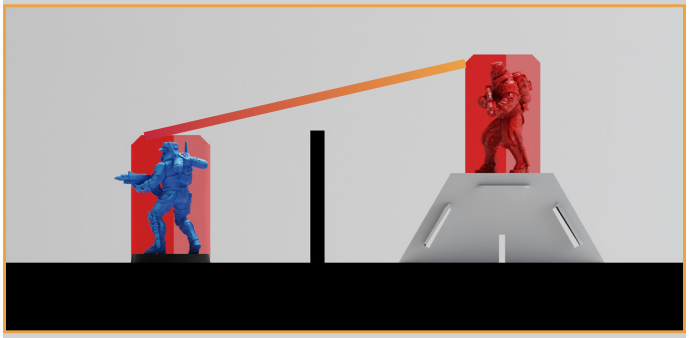
EJEMPLOS DE LDT



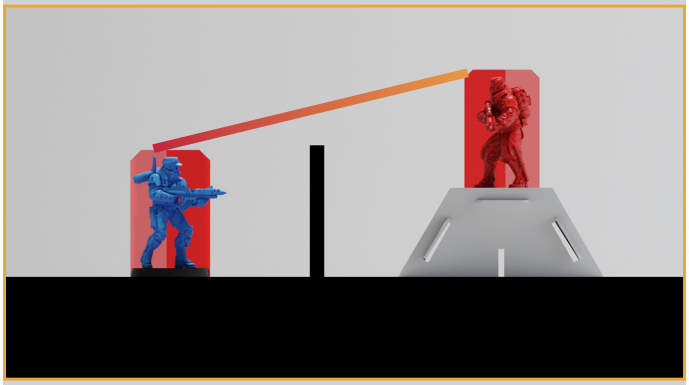
La Tropa roja no tiene LDT y la Tropa azul sí.



Ambas Tropas tienen LDT.



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



Ambas Tropas tienen LDT.

ZONA DE CONTROL (ZC)

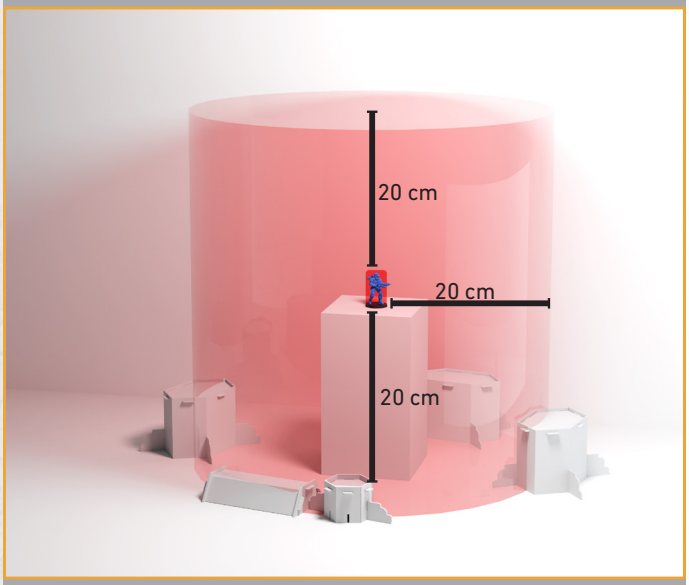
Las Tropas son conscientes de lo que sucede en su entorno. Se define la **Zona de Control** (ZC), como un cilindro imaginario de radio 20 cm partiendo desde el borde de la Silueta de la Miniatura, Token o Marcador, y extendiéndose 20 cm hacia arriba y otros 20 cm hacia abajo desde la Silueta, tal y como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

Los Jugadores podrán comprobar la Zona de Control (ZC), midiendo desde la Tropa Activa un máximo de 20 cm desde cualquier punto de su recorrido. Si hubiera Tropas Reactivas o Elementos de Juego dentro de la Zona de Control (ZC) de la Tropa Activa, éstos podrán declarar ORA (ver Secuencia del Gasto de una Orden pág. 14).

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.

Una Tropa siempre se encuentra en contacto de Silueta consigo misma.



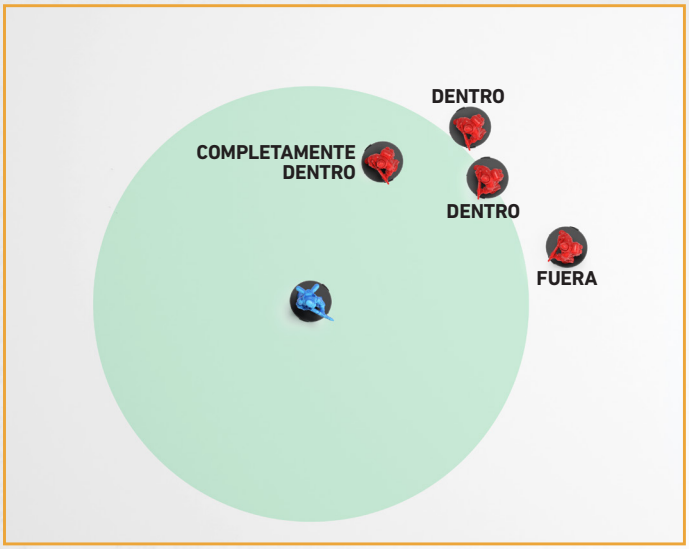
DENTRO DE / EN EL INTERIOR DE

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 HVT...).

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 Habilidad Larga 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 Habilidad Larga, 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, 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.

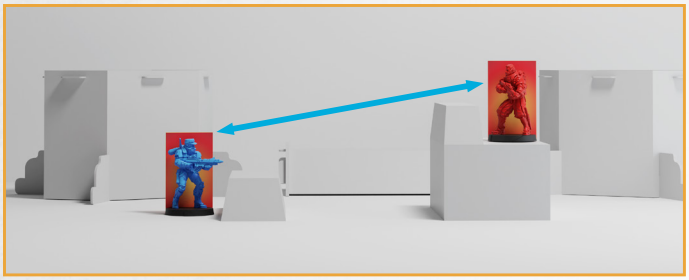


RECUERDA

Como regla general, en Infinity las Habilidades que componen la Orden deben declararse antes de efectuar las mediciones (ver Secuencia de Gasto de una Orden, pág. 14).

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.
En 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.

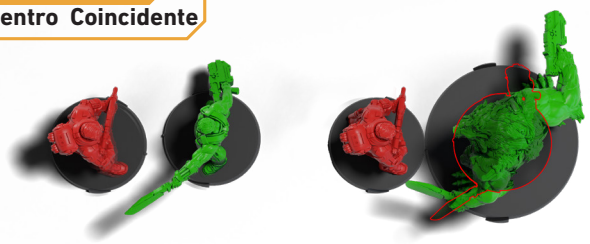
Esta opción permite, por ejemplo, que la nueva Tropa obtenga contacto con una **Cobertura** de la que carecía previamente la Tropa a la que sustituye. Del mismo modo, esto le permitiría entrar en estado **Trabado** con un enemigo próximo. No obstante, una Tropa no puede emplear esta regla para cancelar 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:

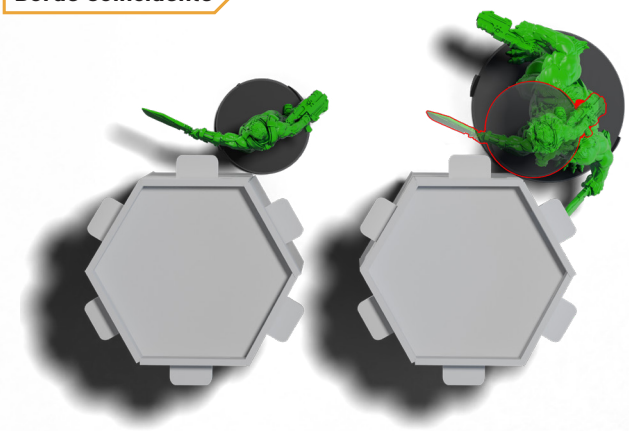
» Si el espacio disponible es inferior al volumen determinado por la Plantilla de Silueta, entonces dicha Tropa pasara a estado Inmovilizado-A. Este estado Inmovilizado-A solo podrá cancelarse si cambian las condiciones del espacio en el que se encuentra dicha Tropa y no podrá ser cancelado del modo 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

Regla de peanas:
Centro Coincidente



Regla de peanas:
Borde Coincidente



TIRADAS

En Infinity 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 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. 42): modifica los Atributos de CD, FIS y de VOL.

» **Coberturas** (ver pág. 41): modifican los Atributos de CD, FIS, VOL y las Tiradas de Salvación.

» **Habilidades, Armas y Equipo** (ver pág. 75): modifican diversos Atributos.

» Los **Estados** modifican diversos Atributos. Si una Tropa sufre varios Estados que afecten al mismo Atributo éstos son acumulables entre sí.

En el **Perfil de Unidad** pueden aparecer diferentes Modificadores (MOD):

» Cualquier valor o MOD entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo –como Ataque CC (+3), Salto de Combate (FIS=10), Ataque CD (+3), Camuflaje (1 uso), Arma CC (PS=6), Fusil Combi (+1R), etc.– **sólo se aplicará al hacer uso** de dicha Habilidad, Arma o Equipo.

» Los **MOD positivos** se aplican únicamente a su **usuario** (ver Modificadores detallados en pág. 75).

» Los **MOD negativos** se aplican únicamente a los **enemigos** (ver Modificadores detallados en pág. 75).

▲ Los MOD negativos de Habilidades y Equipos **Automáticos**, como Mimetismo (–3) o Ataque Sorpresa (–3), se aplican siempre a los enemigos según se especifique en su regla.

▲ Los MOD negativos de otras Habilidades, armas y Equipos, como Ataque CC (-3), Esquivar (-3), sólo se aplican a los enemigos al efectuar una Tirada Enfrentada.

» El término **"ReRoll"** entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo, permitirá repetir un dado de la Tirada únicamente al hacer uso de dicha Habilidad, Arma o Equipo.

» El término **"+1DE"** entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo permite al jugador tirar un dado extra, y luego seleccionar y descartar un dado de la Tirada. Este dado extra no aumenta el valor de Ráfaga de la Habilidad, Arma o Equipo Especial, y no consume usos Desechables adicionales. Si se reparte la Ráfaga entre varios objetivos, el dado extra debe asignarse a uno de esos objetivos, y descartar un dado de la Tirada contra dicho objetivo.

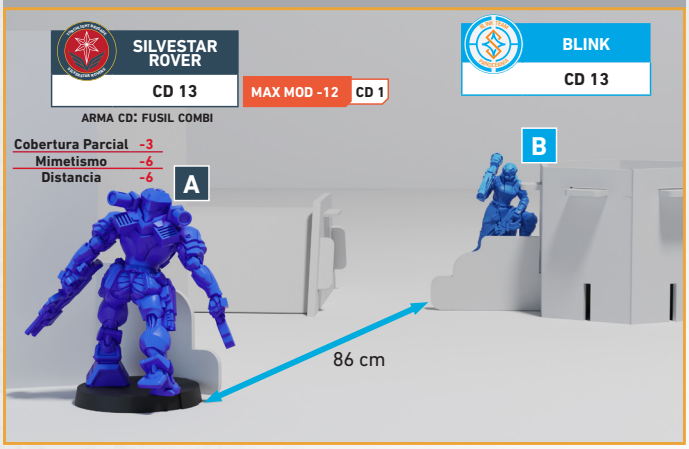
Si se emplea en una tirada Enfrentada, se selecciona y descarta un dado después de que ambos jugadores hayan efectuado su tirada. Si ambos jugadores tienen que seleccionar y descartar un dado, el Jugador Activo será quién seleccione primero. Este MOD se aplica tanto en Turno Activo como Reactivo.

No se puede aplicar este MOD a Habilidades Largas. Tampoco a aquellas Habilidades, Armas o piezas de Equipo que **no** requieran Tirada (por ejemplo, Armas de Plantilla Directa).

RECUERDA–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.

EJEMPLO MODIFICADOR (MOD) MÁXIMO



FUSIL COMBI

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Fusil Combi	1	BLI	N	7	3	Fuego de Supresión

MODIFICADORES POR DISTANCIA

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

La Tropa A declara: Mover + Ataque CD con su Fusil Combi. En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

- -6 por Mimetismo de la Tropa B.
- -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 no se limitará al 20.

Un Valor de Éxito superior a 20 aumenta las posibilidades de obtener un Éxito Crítico. El valor por encima de 20 indica los posibles resultados en la tirada del dado que, además de un 20, proporcionarán un éxito Crítico. Por ejemplo, con un Valor de Éxito de 23, se consigue un Éxito Crítico al sacar un 20, pero también al obtener un 1, un 2 o un 3 en el dado.

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

En una Tirada Normal, una Tropa con un Atributo de Cuerpo a Cuerpo (CC) 24 logrará un éxito con cualquier resultado que obtenga en el dado. Además, cada vez que realiza una Tirada de CC obtendrá un Crítico si el resultado es 20, 1, 2, 3 o 4.

TIRADAS NORMALES

La Tirada Normal es la tirada básica de Infinity. 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 Fennec tiene un Atributo en su perfil de CD = 12 y ha de realizar 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 Fennec 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, éste 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



FUSIL COMBI

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Fusil Combi	1	BLI	N	7	3	Fuego de Supresión

MODIFICADORES POR DISTANCIA

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

Durante su Turno Activo, el Fusilero Fennec (Tropa A) declara Ataque CD con su Fusil Combi contra el Senku (Tropa B).

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 Senku declara como ORA Ataque CD con su Fusil Combi contra el Fusilero.

En su Ataque CD aplicará los siguientes MOD:

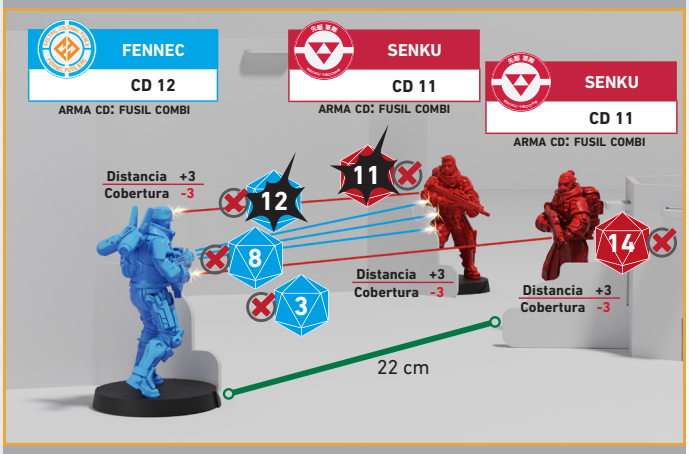
- +3 por Distancia.
- -3 por Cobertura.

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

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

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

EJEMPLO TIRADA ENFRENTADA Y TIRADA NORMAL



FUSIL COMBI

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Fusil Combi	1	BLI	N	7	3	Fuego de Supresión

MODIFICADORES POR DISTANCIA

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

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

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

- Distancia 37 cm
- Distancia 22 cm

En su Ataque CD el Fennec aplicará los siguientes MOD:

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

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

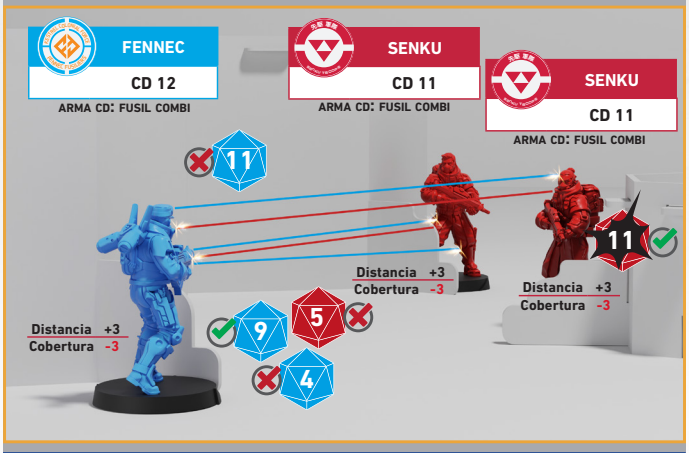
- Ambos Senku en su Ataque CD aplicarán los siguientes MOD:
- +3 por Distancia.
- -3 por Cobertura.

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 Senku 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



FUSIL COMBI

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Fusil Combi	1	BLI	N	7	3	Fuego de Supresión

MODIFICADORES POR DISTANCIA

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

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

En su Ataque CD el Fennec aplicará los siguientes MOD:

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

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

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

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

MÓDULO DE MOVIMIENTO

EN INFINITY, 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. 8) 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,** para así poder determinar el recorrido de la Tropa.

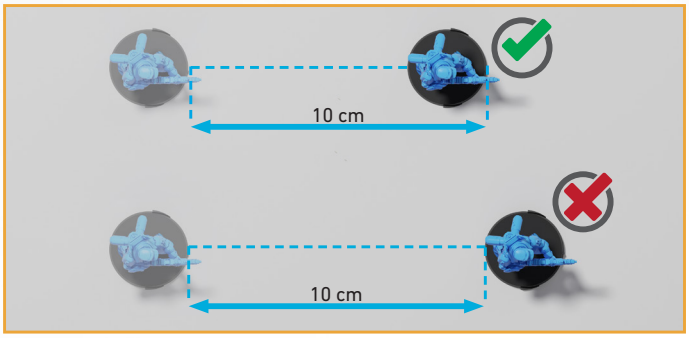
Por tanto, la secuencia de declaración sería:

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

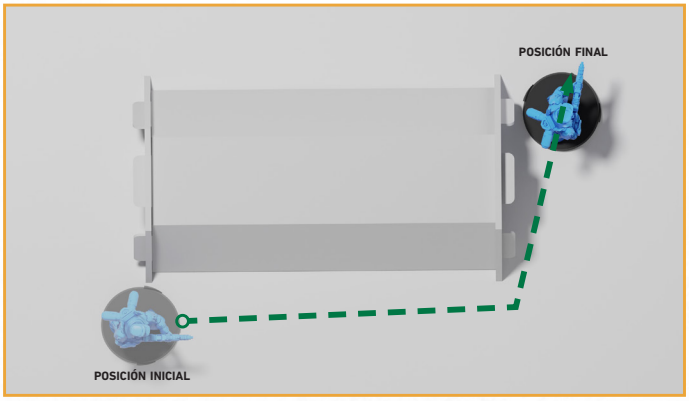
Al realizar un Movimiento se debe medir siempre desde el mismo punto del borde exterior de la peana.

MEDICIONES HORIZONTALES

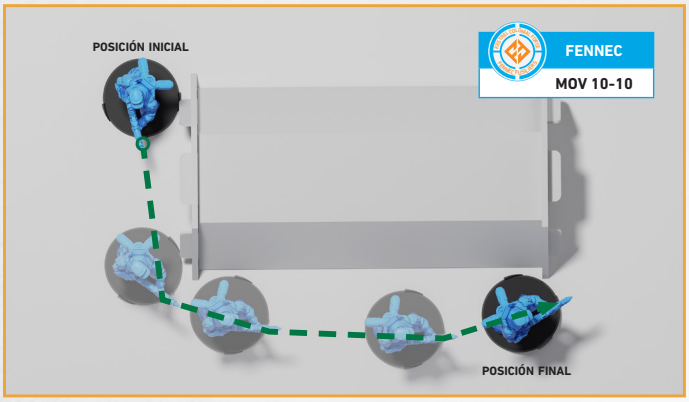


MEDICIONES HORIZONTALES (TRAYECTORIAS QUEBRADAS)

El jugador mide la distancia para saber hasta dónde puede llegar, y determina cuál es su recorrido. Una vez determinado cuál es el punto final del recorrido, situará allí la Miniatura o Marcador. En caso de ser necesario, podrá dejar señalado el punto final del recorrido y situar la Miniatura o Marcador en cualquier punto de la línea recorrida para comprobación de LDT y ORA. Una vez decididas, se sitúa la Miniatura o Marcador al final del recorrido.



Recorrido y Posición Final de Miniatura/ Marcador



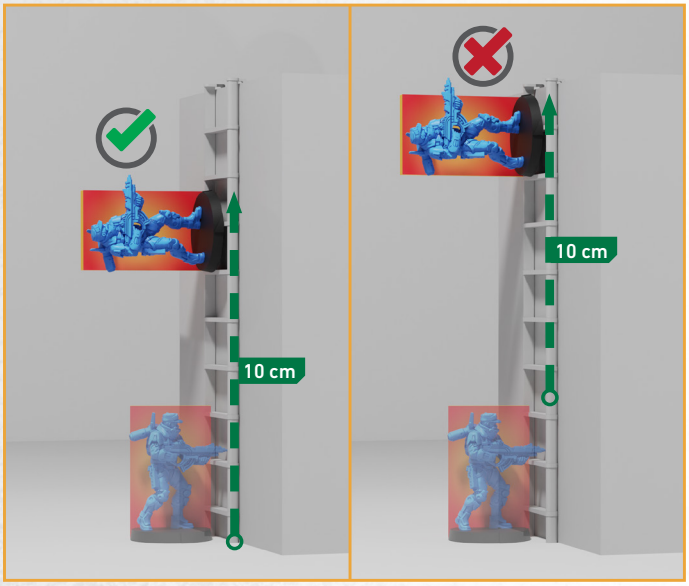
La Miniatura/ Marcador se sitúa en la línea del recorrido para determinar LDT y ORA.

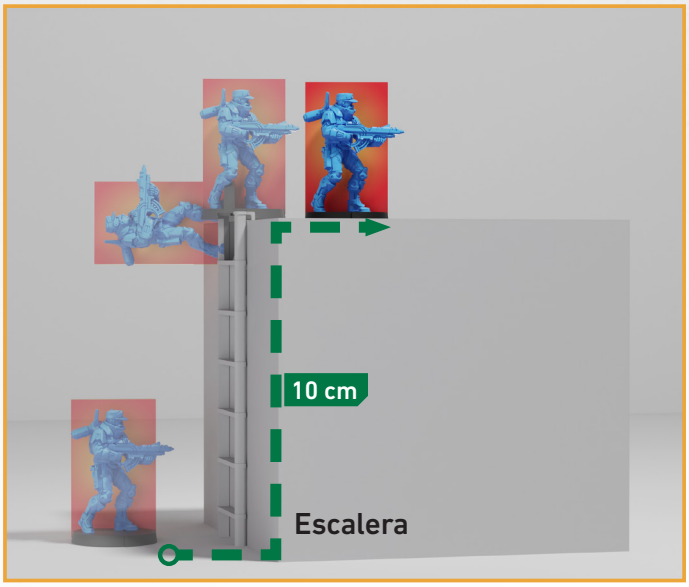
Sibylla explica

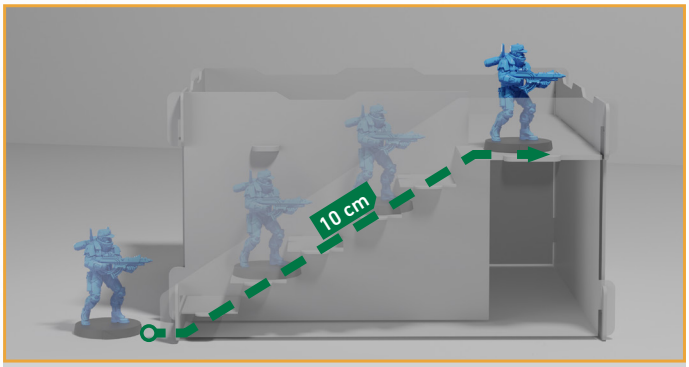
Algunos jugadores en vez de determinar el recorrido completo de la Tropa, van midiendo de punto a punto de la mesa, situando la Tropa en cada una de esas "pausas" en el recorrido. Por ejemplo, mueven hasta una esquina, sitúan la Tropa, miden hasta la siguiente esquina, y sitúan a la Tropa. Éste no es el modelo de Movimiento de Infinity, pero se acepta siempre y cuando el jugador sitúe a la Tropa detrás del punto donde pausa el movimiento, para no obtener centímetros de Movimiento extra.



MEDICIONES VERTICALES (ESCALERAS Y SUPERFICIES VERTICALES)







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 o Trepar, y sin aplicar las restricciones de Saltar o 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

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

MOVER
HABILIDAD CORTA BÁSICA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada.

REQUISITOS

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

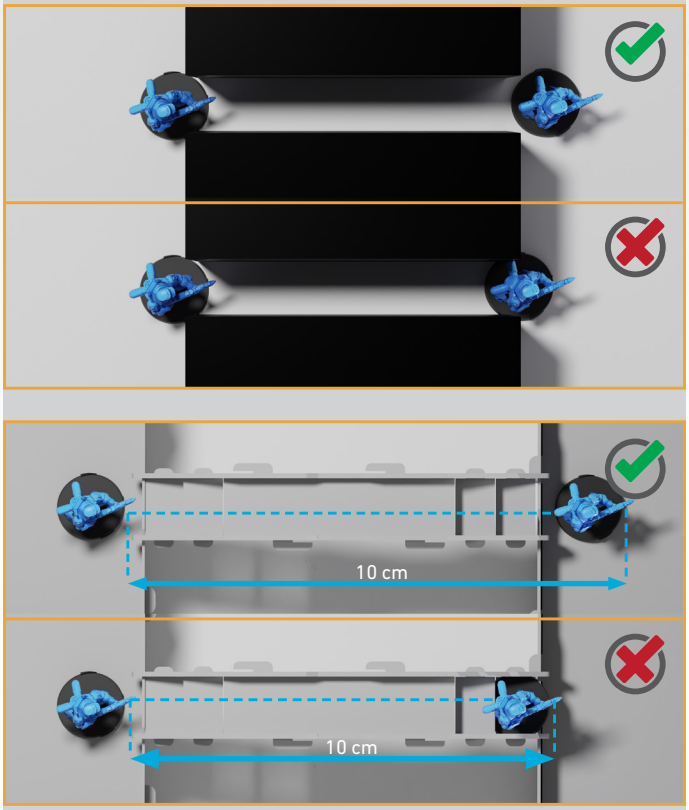
- Al menos la mitad de la peana de la Tropa ha de encontrarse durante todo el recorrido en contacto con la superficie sobre la que pretende mover, excepto al sortear obstáculos (Ver Condiciones Generales de Movimiento).
- La superficie por la que se desplaza la Tropa ha de tener una anchura igual o superior 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 Básica 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.

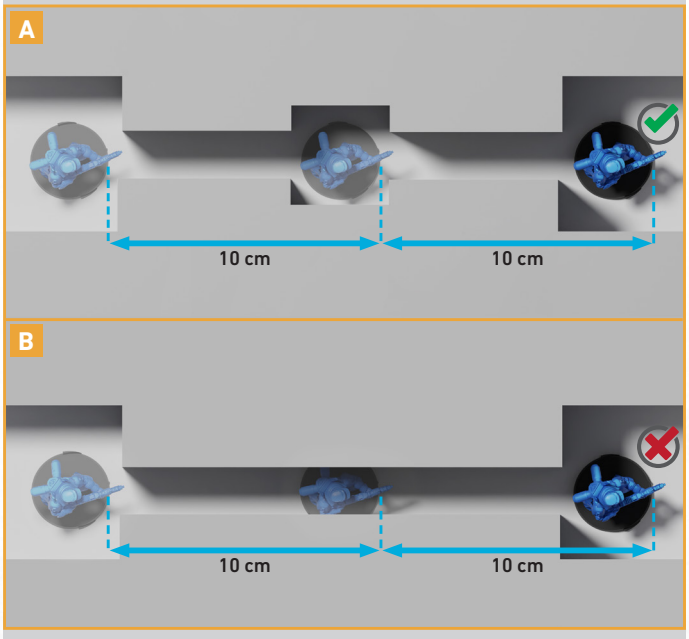
EJEMPLO 1

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 obligación de 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.

» Del mismo modo, una Tropa al Mover puede asomar por el borde del obstáculo hasta la mitad de su Silueta, en especial para ganar LDT con Objetivos situados en el mismo o en diferente nivel (Ver ejemplo y Sibylla explica).

» Una Tropa puede Mover a través de Miniaturas, Marcadores o Tokens aliados o neutrales. Una Tropa no podrá finalizar su Movimiento sobre ninguna Miniatura, Marcador o Token.

» Durante todo su recorrido, una Tropa dispone de una LDT de 360°.

» Al finalizar su Movimiento, una Tropa puede quedar encarada hacia donde su Jugador prefiera.

» Una Tropa que entre en contacto de Silueta con un Enemigo durante su Movimiento dejará de mover de manera automática, aunque el recorrido especificado continuara más allá de dicho Enemigo.

» Para que una Tropa pueda evitar el contacto de Silueta con una Tropa Enemiga al pasar entre ésta y un obstáculo el espacio entre dicho obstáculo y la Tropa Enemiga ha de ser superior al tamaño de la peana de la Tropa.

» Una Tropa puede cambiar su estado de Normal a Cuerpo a Tierra, y viceversa, al inicio o al final de su Movimiento, cuando ejecute cualquier Habilidad Corta u ORA **con la Etiqueta Movimiento (**a excepción de Saltar) o como resultado de una Tirada de Agallas fallida. No obstante, si la Tropa se desplaza Cuerpo a Tierra esto afectara a la cantidad de centímetros que puede desplazarse por la mesa de juego.

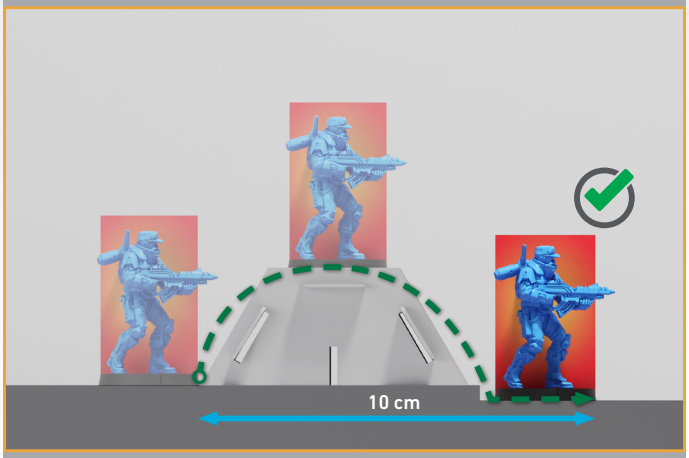
» Independientemente del tipo de movimiento que se realice, Mover, Saltar, Trepar, etc. éste no puede provocar, en ningún caso, la caída al vacío de la Tropa. En caso de que no disponga de otro punto al que Mover, Saltar, Trepar... la Tropa no ejecuta el movimiento y se considera que realiza una Inacción.

» 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.

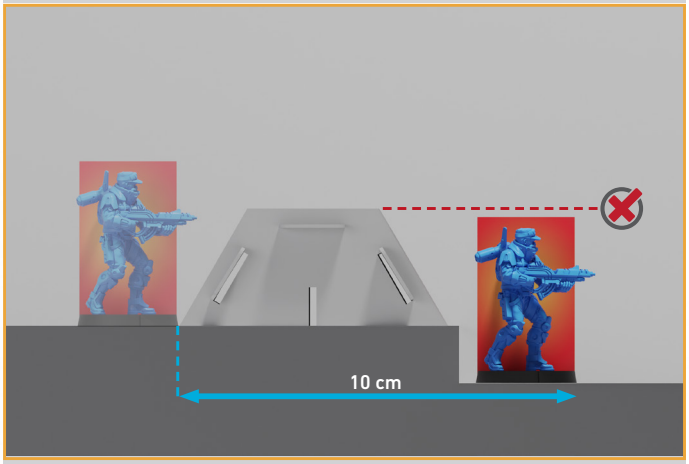
Puedes consultar el estado Cuerpo a Tierra en el Módulo de Estados de Infinity en la página 160.

MOVER Y OBSTÁCULOS

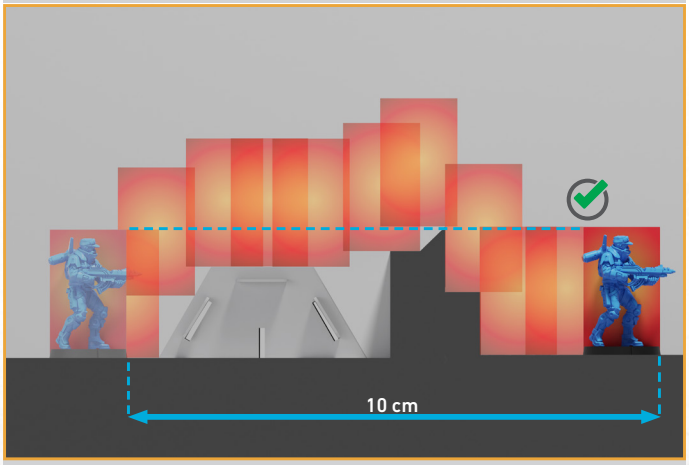
EJEMPLO DE MOVER SOBRE UN OBSTÁCULO DE UNA ALTURA INFERIOR A LA DE LA SILUETA.



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.

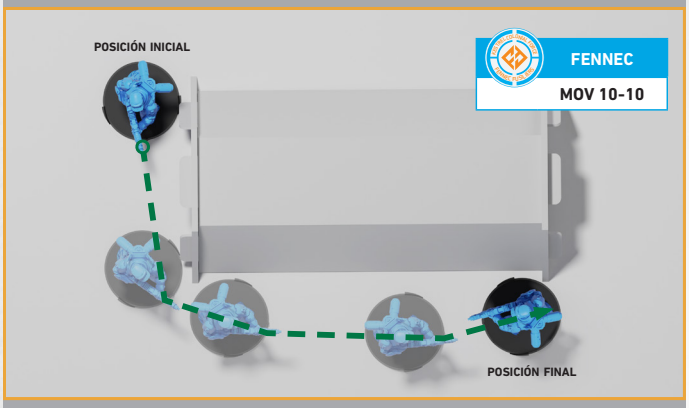


En cambio, en la segunda imagen, la Tropa no podría sortear el obstáculo sin declarar Saltar o Trepar, pues, el obstáculo no es inferior a la altura de su Plantilla de Silueta en ambos lados.



La distancia recorrida se mide a lo largo de la superficie por la que se desplaza la Tropa. El jugador debe de tener en cuenta las posiciones que ocupa la Tropa durante todo su recorrido, tal y como se ve en el diagrama.

SECUENCIA DE MOVIMIENTO CON CAMBIO ENCARAMIENTO FINAL



Tras realizar el movimiento, la Tropa puede quedar encarada hacia donde su Jugador prefiera respetando la distancia máxima que ha podido mover.
Por tanto, al finalizar el movimiento de la primera imagen el jugador gira la Miniatura encarándola hacia dónde prefiera sin desplazarla de su posición final.

Sibylla explica
Al mover sólo se requiere que al menos la mitad de la peana de la Tropa se encuentre en contacto con la superficie sobre la que se está desplazando. Por tanto, al realizar un movimiento una Tropa puede asomar parte de la peana para, por ejemplo, obtener LDT con Objetivos situados a su mismo nivel o en otro diferente. Para facilitar el movimiento y las interacciones durante el juego, elementos de escenografía como parapetos o barandillas se tienen en cuenta para trazar la LDT (ver ejemplo).



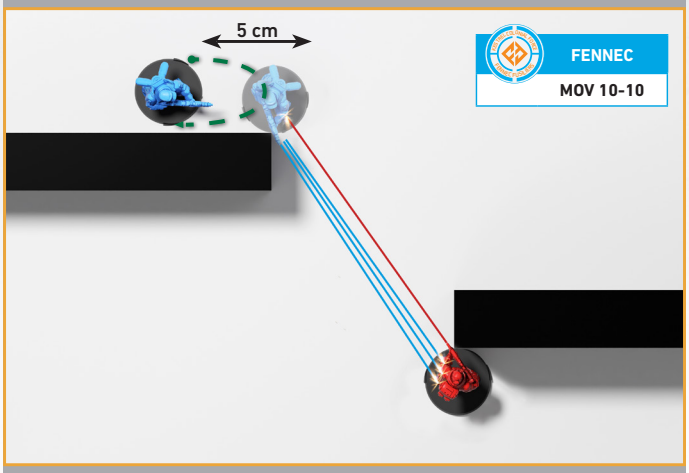
MOVER Y ASOMARSE



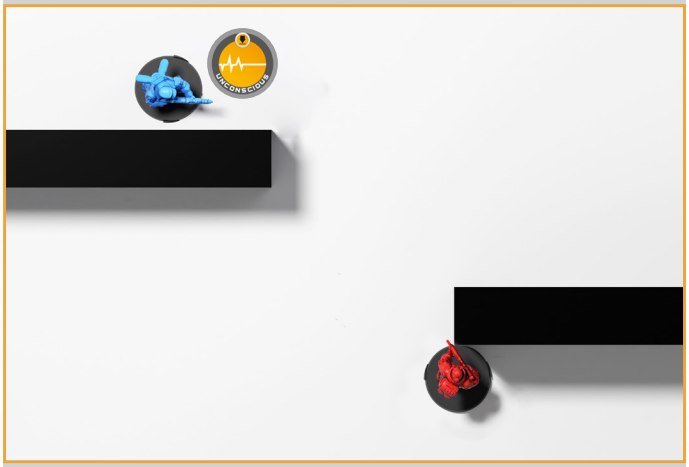
RECUERDA:

Cuando se declara un movimiento, 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.

EJEMPLO DE MOVER



Durante su Turno Activo, el Fennec se encuentra pegado a una pared, tras un edificio, en Cobertura Total, sin LDT hacia un Senku. El Fennec 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 Fennec 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 Fennec vuelve a su posición inicial, realizando un movimiento de ida y vuelta, y quedando de nuevo en Cobertura Total.
Una vez que el Senku comprueba que obtiene LDT con el Fennec, declara su ORA: Ataque CD.
El Fennec, por su parte, declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, que también será un Ataque CD.
En la Tirada Enfrentada, el Senku deberá aplicar los MOD por Cobertura Parcial.



Si el Senku ganara esta Tirada Enfrentada, y el Fennec fallara su Tirada de Salvación, entonces debería situarse un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la Miniatura del Fennec, 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
HABILIDAD LARGA

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.
- ► **Restricción:** El Movimiento Cauteloso declarado por la Tropa debe empezar y terminar en un punto de la mesa de juego que se encuentre fuera de la LDT y Zona de Control de todos los Marcadores y Tropas en forma de Miniatura del enemigo.
- ► Si el Movimiento Cauteloso empieza o termina dentro de la LDT o Zona de Control de alguna Tropa (en forma de Miniatura) o Marcador enemiga, entonces la Tropa generara ORA de la manera habitual.
- ► **Restricción:** El Movimiento Cauteloso declarado por una Tropa **Hackeable y en forma de Miniatura** debe empezar y terminar en un punto de la mesa de juego que se encuentre completamente fuera de la Zona de Hackeo de todos los Hackers del enemigo.
- ► Si el Movimiento Cauteloso de una Tropa **Hackeable y en forma de Miniatura** empieza o termina dentro de la Zona de Hackeo de algún Hacker enemigo, entonces la Tropa generara ORA de la manera habitual.
- ► Si el Movimiento Cauteloso de una Tropa **no** Hackeable y en forma de Miniatura empieza o termina dentro de la Zona de Hackeo de algún Hacker enemigo, entonces la Tropa no generará ORA.

IMPORTANTE

Las Tropas en estado Marcado, TAG, Tropas en moto o con la Habilidad Aéreo, Vehículos y Remotos 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 se encuentren en ZC o dispongan de LDT.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO CAUTELOSO

Una Tropa Panoceánica pretende acercarse a una Tropa Nómada, en forma de Miniatura. 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, la Tropa Panoceánica declara Movimiento Cauteloso. Ninguna Tropa Nómada, incluyendo el Marcador de Camuflado, puede declarar ORA, ya que el Movimiento de la Tropa Panoceánica comienza y termina fuera de su LDT y Zona de Control.

SALTAR

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

SALTAR
HABILIDAD LARGA

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, el punto de aterrizaje de la Tropa ha de ser una superficie horizontal que tenga una anchura igual o superior a la de su peana.

EFECTOS

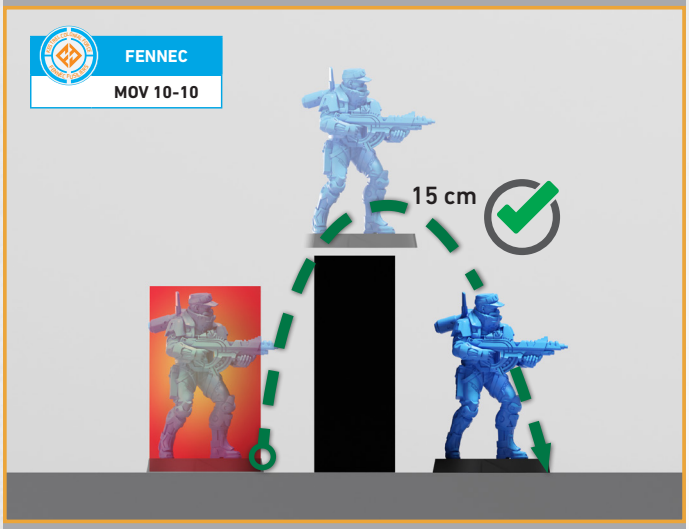
- ► Permite realizar un movimiento en horizontal, vertical, diagonal o en parábola **sumando 5 cm al primer valor del Atributo de MOV** para realizar el salto.
- ► Saltar es una Habilidad Común que no requiere Tirada para su realización.
- ► Al Saltar se debe medir la distancia vertical, horizontal, 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.
- ► El salto de la Tropa termina en el momento que toca una superficie, que será el punto de aterrizaje.
- ► 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.
- ► Algunas Tropas pueden reflejar en su Perfil de Unidad la Habilidad Saltar con un valor indicado a continuación entre paréntesis, dicho valor será el que podrá sumar esa Tropa en vez de los 5 cm que indica la regla.
- ► Saltar cancela automáticamente el estado Cuerpo a Tierra.

Sibylla explica

Medición de parábolas: La manera más sencilla de medir un recorrido parabólico es mediante un metro flexible, curvándolo según sea necesario.
Antes de comenzar la partida es recomendable que ambos jugadores acuerden cuáles superficies de la mesa de juego requerirán el uso de la Habilidad Saltar, fijándose en casos potencialmente dudosos.

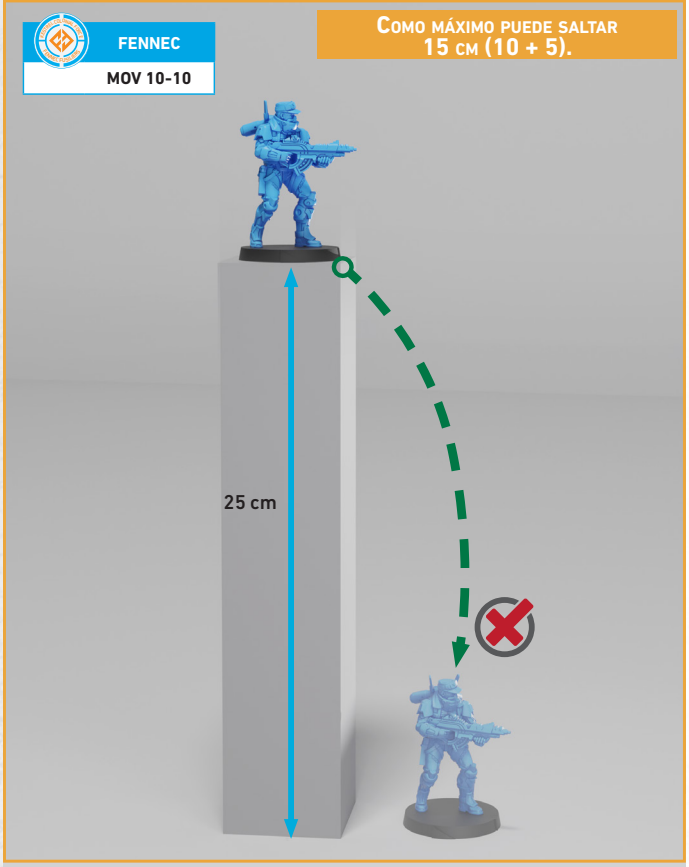


EJEMPLO 1



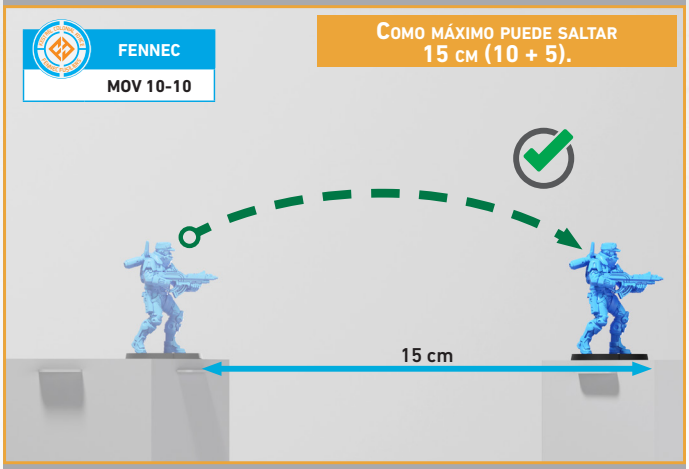
Durante su Turno Activo, la Tropa debe superar un obstáculo de 4,5 cm de altura. Al tratarse de una altura superior a la de su Plantilla de Silueta, la Tropa debe declarar Saltar para poder sortearlo.

EJEMPLO 2



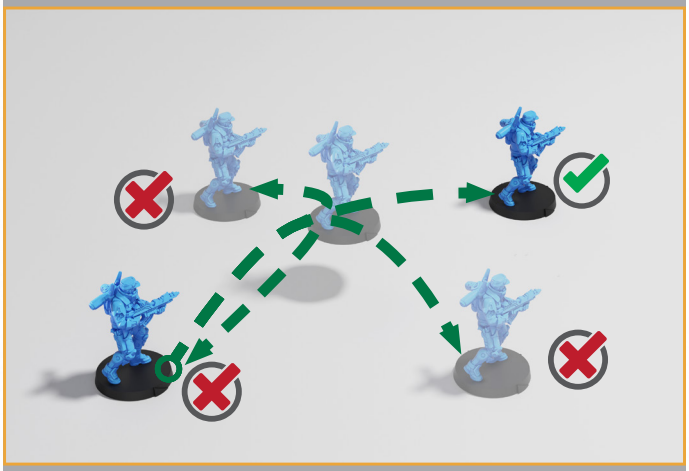
Durante su Turno Activo, la Tropa decide bajar desde la azotea de un edificio por la vía rápida, saltando hacia abajo. Declara Saltar y mide la altura del edificio, siendo ésta de 25 cm, sin embargo, el valor de distancia de Saltar es únicamente 15 cm.
Al superar la distancia de este valor, la Tropa no podrá realizar ese salto y, como no dispone de un punto de aterrizaje alternativo que sea seguro, se considera que ha realizado una Inacción.

EJEMPLO 3



Durante su Turno Activo, la Tropa declara que va a Saltar desde una azotea a otra. Mide la distancia, comprueba que se corresponde con el valor de 15 cm de la distancia de salto 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 la Tropa 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 4



Al realizar un salto la Tropa debe seguir una trayectoria sin variar la dirección ni el sentido. Por tanto, no puede variar la trayectoria en el aire ni volver al punto de partida.

TREPAR

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

TREPAR

HABILIDAD LARGA

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 desplazarse por una superficie vertical **sumando 5 cm al primer valor de su Atributo de MOV** para escalar.
- Trepar es una Habilidad Común que no requiere Tirada para su realización.
- Al Trepar se debe medir la distancia que haya entre el punto de partida y el de destino, midiendo desde el borde exterior de la base de su peana.
- A efectos de visualización, mientras se realiza la Habilidad Trepar, al menos la mitad de la base de la peana de la Tropa se encontrará en contacto con la superficie vertical.
- Trepar sólo permite desplazarse sobre superficies verticales. En una Orden de Trepar **no** se puede desplazar sobre una superficie horizontal, aunque el valor en cm supere la distancia a escalar. Por tanto, la Tropa **terminará su recorrido de Trepar** en el momento en que alcance una superficie horizontal, colocando la Tropa en dicha superficie (ver Ejemplo 1).
- Trepar aplica las Condiciones generales de Movimiento, así como el apartado de Mover y medir.
- Algunas Tropas pueden reflejar en su Perfil de Unidad la Habilidad Trepar con un valor indicado a continuación entre paréntesis, dicho valor será el que podrá sumar esa Tropa en vez de los 5 cm que indica la regla.

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 y entre en estado Inconsciente situará el Token de Estado 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.

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

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 Habilidad Larga que no se puede declarar en Turno Reactivo.

RECUERDA

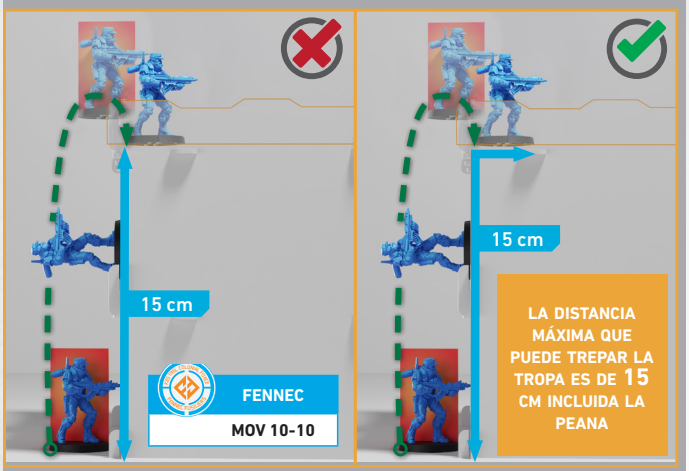
Cualquier altura en la mesa de juego que sea **superior** a la altura de la **Plantilla de Silueta** –determinada por el Atributo de Silueta de la Tropa– exige declarar la Habilidad Común Saltar o la Habilidad Común Trepar para poder sortearla.

Sibylla explica

Antes de comenzar la partida es recomendable que ambos jugadores acuerden cuáles superficies de la mesa de juego requerirán el uso de la Habilidad Trepar, fijándose en casos potencialmente dudosos, como puedan ser edificios con paredes ligeramente inclinadas.

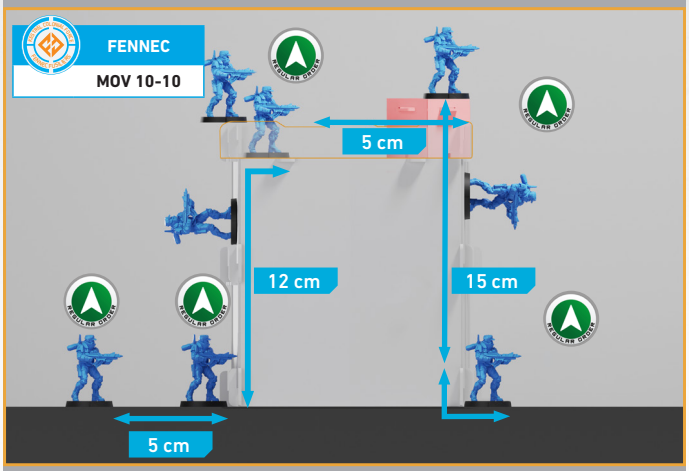


TREPAR EJEMPLO 1



Una Tropa que se encuentra en contacto con un obstáculo declara la Habilidad Trepar. Al medir se constata que la distancia al punto al que se quiere trepar sobre el obstáculo es inferior a su valor de Trepar (10 cm por su primer valor de MOV + 5 cm). Por tanto, es suficiente para colocarse en la parte superior. A pesar de que el valor de Trepar supera la distancia a Trepar, la Tropa termina su movimiento al alcanzar la parte superior horizontal del obstáculo.

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 el tamaño de éste es inferior al valor máximo de 15 cm que puede Trepar (10 cm por su primer valor de MOV + 5 cm), pudiendo colocarse 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. Para bajar, declara la Habilidad Trepar, mide la altura del obstáculo, siendo ésta superior al valor máximo de 15 cm que puede Trepar.

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.

MÓDULO DE COMBATE

EN INFINITY, 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.

TIPOS DE ARMAS

En Infinity 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. 63). No obstante, el reglamento también incluye una Tabla de Armas (ver pág. 179) para referencia rápida y uso en juego.

Las armas en Infinity 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**: Armas de muy corto alcance y aquéllas que sólo se pueden emplear en Combate Cuerpo a Cuerpo y disponen de la Propiedad CC.

» **Armas Mixtas**: Aquéllas que disponen de rango y MOD por distancia y también de la Propiedad CC, por tanto, poseen 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 CD (FIS)**: Armas que se pueden utilizar como Arma CD, empleando el Atributo de FIS en vez de CD. Con estas armas se aplicarán al Atributo FIS cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD. Disponen de la Propiedad Arma CD (FIS).

» **Armas CD (VOL):** Armas que se puede utilizar como Arma CD, empleando el Atributo de VOL en vez de CD. Con estas armas se aplicarán al Atributo VOL cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD excepto la Habilidad Ataque CD (Shock). Disponen de la Propiedad Arma CD (VOL).

RÁFAGA (R)

En Infinity, durante el Turno Activo, una Tropa, al realizar un Ataque, debe lanzar tantos dados como indique la Ráfaga (R) de su Arma, Habilidad o pieza de Equipo. En Turno Activo, la Tropa debe emplear el **valor completo de la Ráfaga (R)**, Modificadores (MOD) incluidos. Sin embargo, tanto en Turno Activo, como en Reactivo, no es obligatorio aplicar los MOD de Habilidades o Equipo con la Etiqueta Opcional, como el Bono a Ráfaga de los Fireteams.

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 Básica, 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. 23).

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. 23). 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 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.

POSIBILIDAD DE SUPERVIVENCIA (PS)

En Infinity, la Posibilidad de Supervivencia (PS) mide 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 PS, expresado de forma numérica, se indica en el perfil del arma o en la propia explicación de dicha Habilidad Especial, Equipo, etc.

Sin embargo, esta PS 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 sufran 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.

Sibylla explica

PS es un valor que indica la letalidad de un arma en función de la probabilidad del objetivo para sobrevivir a un impacto. Cuanto más bajo sea este valor de PS, más letal será el arma.



TIRADA DE SALVACIÓN (TS)

La Tirada de Salvación (TS) permite saber si el blindaje o las protecciones de la Tropa le salvan de sufrir el daño causado por un ataque.

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

Para calcular la Tirada de Salvación y saber su Valor de Éxito el Jugador debe **sumar** a su Atributo BLI o de PB, según corresponda:

» El valor de la PS del Arma.
» El MOD (+3) por Cobertura Parcial si la hubiera.
» Aplicar otros MOD (+ o -) por Habilidades Especiales o reglas si los hubiera.

Una vez conocido el Valor de Éxito de la Tirada de Salvación el Jugador lanza un d20 por cada impacto y compara el resultado:

» Tirada de Salvación superada:
» Si el resultado es igual o inferior al Valor de Éxito de la Tirada de Salvación, el impacto no causa daños, por lo que el objetivo no recibe Heridas y su estado no se ve alterado.

» Tirada de Salvación fallida:
» Si el resultado es superior al Valor de Éxito de la Tirada de Salvación, el impacto causa daños y, por lo general, el objetivo recibe una Herida, o se ve afectado por un estado perjudicial.

Algunos Ataques o Municiones Especiales o armas determinan una Tirada de Salvación específica, diferente de la habitual: sin valor de PS y con un Atributo Modificado (como FIS-6, por ejemplo), realizando una Tirada Normal Modificada sobre el Atributo indicado.

HERIDAS

Generalmente, el objetivo de un Ataque recibe una Herida por cada impacto exitoso. Para representarlo, se sitúa a su lado un Token de Estado Herida (WOUND) con un valor numérico que indique cuántas Heridas ha recibido, y un Token de Estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) si la Tropa ha recibido tantas Heridas como su Atributo VITA/ EST.

IMPORTANTE

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, provocan más de una Herida con cada impacto exitoso o provocan un cambio en el estado del objetivo.

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

INCONSCIENCIA Y MUERTE

Si una Tropa acumula **tantas Heridas** como indica el valor de su Atributo VITA/ EST pasa entonces a estado Inconsciente.

En cambio, si la Tropa acumula **más Heridas** que el valor de su Atributo VITA/ EST pasa entonces a estado Muerto.

Puedes consultar el estado Inconsciente en el Módulo de Estados de Infinity en la página 167.

Puedes consultar el estado Muerto en el Módulo de Estados de Infinity en la página 169.

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 que causan algún Estado o la realización de una o varias Tiradas de Salvación.
- La Tirada de Agallas se realiza aunque los atacantes hayan 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.
- La comprobación de la LDT del enemigo o del Área de Efecto se realizará desde la posición final de la propia Tropa, aquélla en la que se encuentre al final de la Orden al realizar la Tirada de Agallas, en su conclusión.
- Si al fallar la Tirada de Agallas y comprobar la LDT del enemigo o el Área de Efecto, la Tropa ya se encontrara fuera de ellas, pasará 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.

IMPORTANTE

Los Ataques sin valor de PS y que no inducen Estados no generan Tirada de Agallas.

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.

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 en aquel punto desde el cual se realiza el Ataque, excepto que se emplee un Arma CD, Habilidad Especial o Equipo que no requiera de LDT para su uso. Dicha LDT no puede haberse obtenido mediante contacto de Silueta.

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.
  - Los Ataques CD (Guiado) deben realizarse con el Modo de uso Expansivo que disponga el arma, o un Modo que disponga de la Propiedad Plantilla Terminal (Circular). Si el arma empleada carece de dicha Propiedad, el jugador elegirá el modo de uso, pero situará siempre una Plantilla Circular centrada en el objetivo.
  - Una Tropa puede evitar un Ataque CD (Guiado) superando una Tirada Enfrentada de Esquivar o de Reset. Superar la Tirada de Reset cancela el estado Marcado, además de evitar el Ataque.
  - 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 y aplicará los MOD normalmente.
  - 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.
  - **Restricción**: Aquellas armas que empleen la Propiedad Ataque CD (FIS) o Ataque CD (VOL) no pueden beneficiarse de la Habilidad Ataque CD (Guiado).
  - El usuario deberá aplicar los MOD por Distancia que sean pertinentes. No se aplicarán otros MOD negativos (por Mimetismo, Cobertura Parcial, Zonas de Visibilidad...) a menos que se indique expresamente que pueden emplearse contra Ataque CD (Guiado).

RECUERDA
El objetivo debe aplicar un MOD de -3 a Esquivar si carece de LDT con el Atacante.

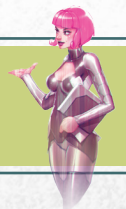
El estado Marcado impone al objetivo un MOD de -3 a las Tiradas de Reset. Además, proporciona un MOD de +3 a CD a todo Ataque CD que se realice contra él.

MOVER + ATAQUE CD

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...

Sibylla explica

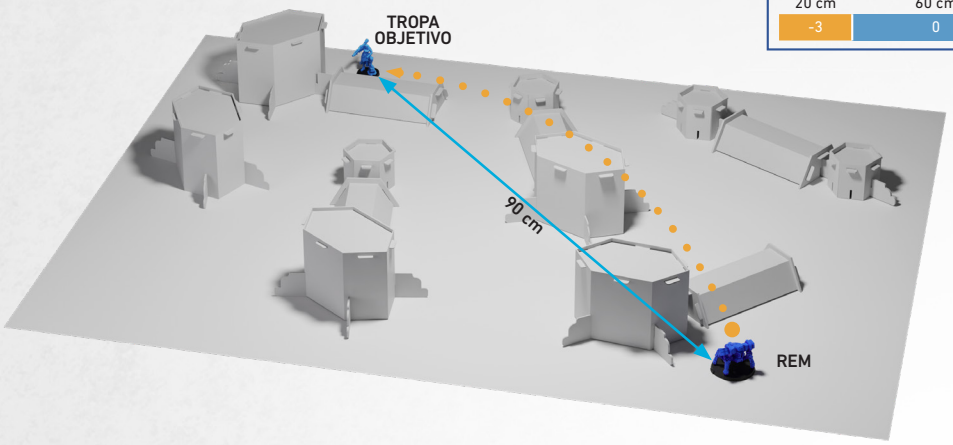
Para conocer los MOD por Distancia al realizar un Ataque CD (Guiado) se debe medir la distancia en línea recta desde el Atacante hasta el objetivo. No se tendrán en cuenta otras posibles trayectorias de dicho ataque.



EJEMPLO DE ATAQUE CD (GUIADO)

LANZAMISILES						
Nombre	**Número T. Salvación**	**Atributo T. Salvación**	**M**	**PS**	**R**	**Propiedades**
Lanzamisiles (Modo Impacto)	3	BLI/2	AP +EXP	6	1	Antimaterial
Lanzamisiles (Modo Expansivo)	3	BLI	EXP	6	1	Antimaterial,Plantilla Terminal (circular)

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
20 cm	60 cm	100 cm	240 cm
-3	0	+3	-3



El Remoto Lanzamisiles declara un Ataque CD (Guiado) contra una Tropa con la Habilidad Especial Mimetismo (-6) que se encuentra en estado Marcado.
En la Tirada de Ataque CD (Guiado) el Remoto aplicará los siguientes MOD:

- +3 por Distancia.
- +3 por el estado Marcado del objetivo.

Al ser un Ataque tipo Ataque CD (Guiado) y no requerir de LDT, el Remoto no tiene que aplicar los MOD de Mimetismo (-6) del objetivo, ni tampoco ningún MOD por Cobertura.
Además, de los dos modos de disparo que dispone el lanzamisiles se debe realizar el Ataque con el Modo Expansivo (Munición EXP).
El objetivo del Ataque tiene dos opciones de ORA:

- Esquivar con un MOD de -3 por verse afectado por un Ataque de Plantilla y carecer de LDT con el Atacante.
- Reset con un MOD de -3 por estar en estado Marcado.

Por tanto, se realiza una Tirada Enfrentada de Ataque CD (CD +6) del REM contra Esquivar (FIS -3) o Reset (VOL -3) del objetivo.

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 realizar un 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 aplicará un MOD de +3 a la Tirada de Salvación (TS) del Ataque 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.

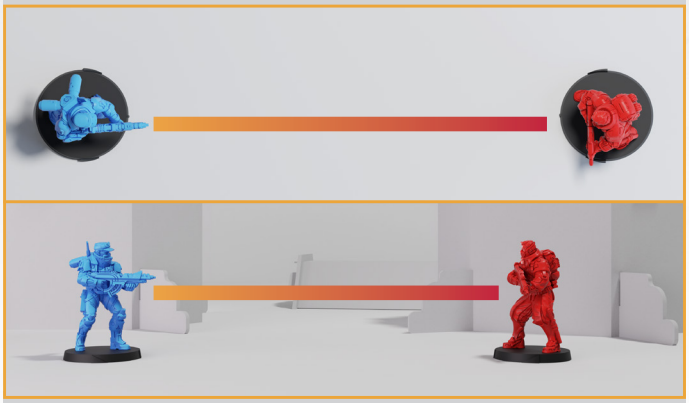
COBERTURA PARCIAL

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.

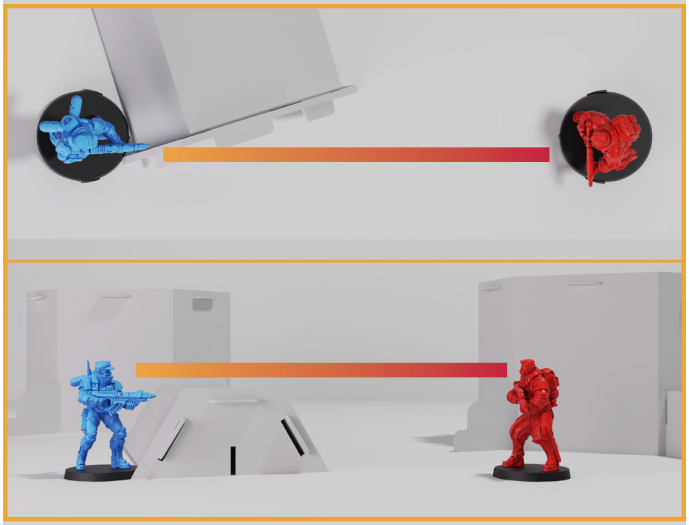
LÍNEA DE TIRO Y COBERTURA

SIN COBERTURA



COBERTURA PARCIAL

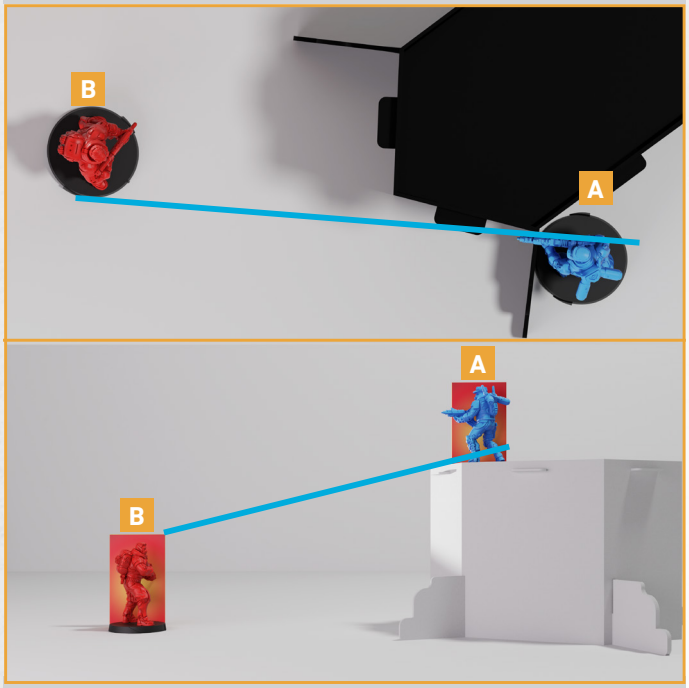
Cobertura parcial por encontrarse en contacto con un elemento de escenografía que cubre parte de la silueta del objetivo.



COBERTURA TOTAL



COBERTURA Y SITUACIONES DE JUEGO



En ambas situaciones la Tropa A tiene Cobertura respecto a la Tropa B.

DISTANCIA

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

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



FUSIL COMBI

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Fusil Combi	1	BLI	N	7	3	Fuego de Supresión

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

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 debe poder 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.

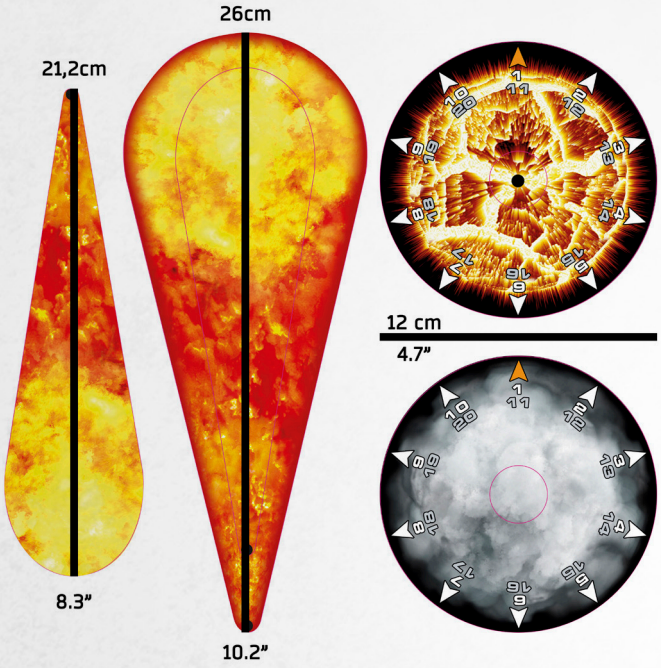
IMPORTANTE

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

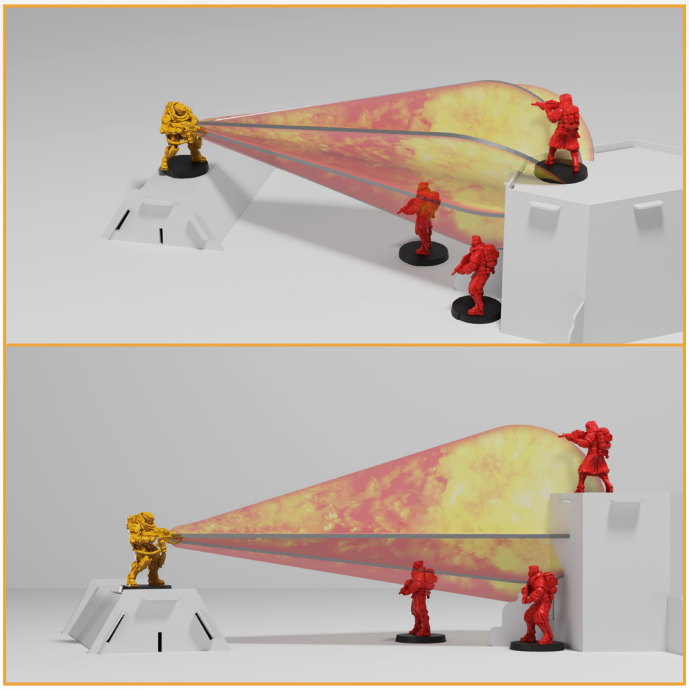
En este Reglamento se presentan tres modelos diferentes de Plantilla empleadas por las Armas y el Equipo de Plantilla, y que son: Plantilla Circular, Plantilla de Lágrima Grande y Plantilla de Lágrima Pequeña.

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 la Tropa afectada por el Ataque con un Arma de Plantilla carece de LDT con el atacante.
- Si el Arma de Plantilla es un **Arma Posicionable** (Minas, por ejemplo).
- Una vez situada, la Plantilla permanece en la mesa de juego hasta el paso de Resolución de la Orden.
- El Área de Efecto de una Plantilla puede afectar a Tropas Aliadas siempre que la Plantilla carezca de Atributo PS 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

Aquellas Tropas que se vean afectadas por un Arma de Plantilla no se benefician del MOD por Cobertura Parcial de +3 a la Tirada de Salvación (TS) del Ataque.

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 PS 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, TROPAS ALIADAS Y NEUTRALES



La Tropa 1 dispone de R2 con su Pulzar, 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

Son aquellas armas que sitúan la Plantilla sin efectuar una Tirada para impactar.

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA

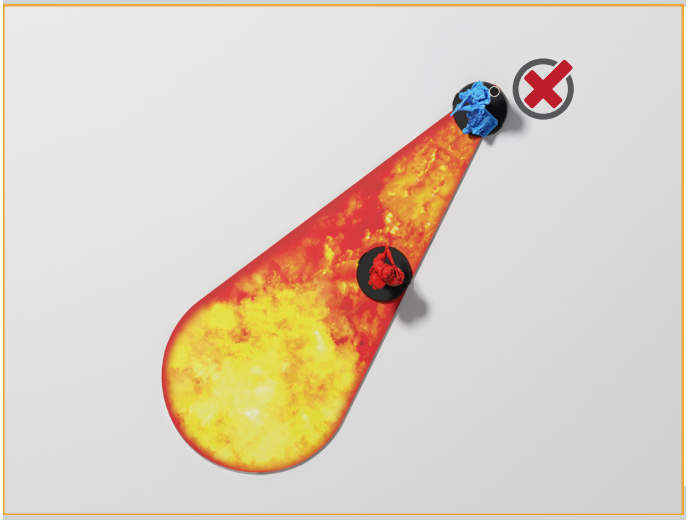
EFECTOS

- ▶ No precisan efectuar Tirada de CD para impactar.
- ▶ Al declarar el Ataque se debe situar la Plantilla para determinar si el Objetivo Principal se encuentra dentro de su Área de Efecto, así como qué Tropas o Elementos de Juego (Marcadores, armas o piezas de Equipo Posicionables...) se ven afectados por dicho Ataque.
- ▶ La colocación de la Plantilla Directa depende de su tipo:
  - ▶ **Plantilla Directa de Lágrima:** 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.
- ▶ En ORA, cualquier Tropa Activa que se encuentre en el Área de Efecto de la Plantilla durante la Orden cuenta como Objetivo Principal para comprobar si la Plantilla está anulada.
- ▶ 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.

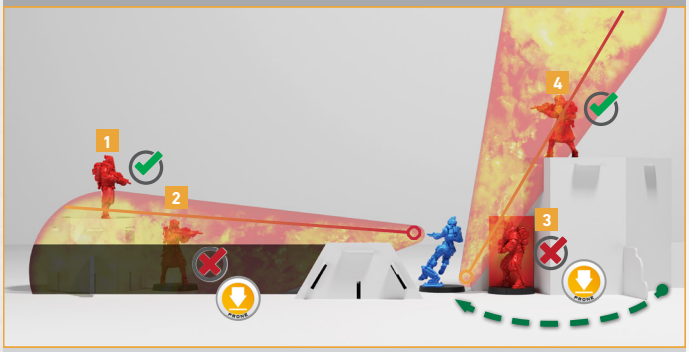


La colocación de la Plantilla de Lágrima no puede atravesar la propia Silueta de la Tropa.



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

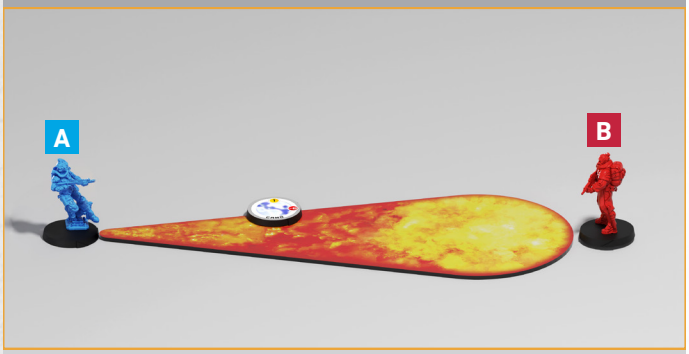


Durante su Turno Activo, la Tropa con Pulzar (R+1), Arma CD de Plantilla Directa, declara Mover y Ataque CD con R2 desde el punto que ha designado para realizar el Ataque CD, la Tropa puede colocar cada Plantilla libremente, afectando a diferentes objetivos si lo desea.

La Tropa 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 ésta no entra en contacto con su Silueta.

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



En la imagen tenemos a la Tropa A que declara un Ataque CD contra la Tropa B con su arma de Plantilla Directa (Pulzar), la coloca de tal manera que afecta a un Marcador de Camuflado (CAMO) enemigo. Como la Plantilla de Lágrima no llega a afectar la Tropa B, 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, que deberá estar en LDT al declarar el Ataque y a partir del cual se situará la Plantilla Circular.
- Debe colocarse el centro de la Plantilla Circular (Punto de Origen/ Blast Focus) centrado en la base de la peana de la Tropa designada como Objetivo Principal del Ataque. Para determinar su Área de Efecto, así como cuáles otras Tropas o Elementos de Juego (Marcadores, armas y piezas de Equipo Posicionables...) se ven afectados por dicho Ataque.

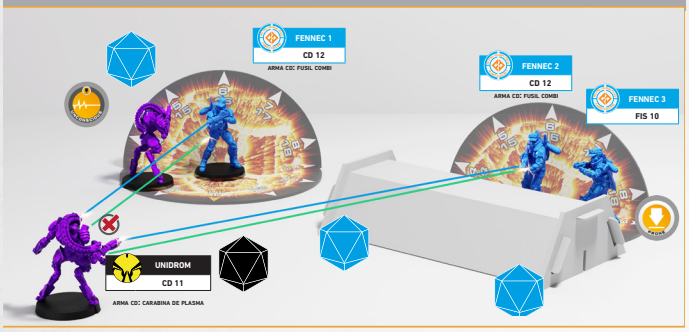
EFECTOS

- 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 en el punto anterior, esta tirada se comparará de manera separada e individual con la de cada una de las demás Tropas enemigas afectadas por la Plantilla, que se considerarán Objetivos Secundarios.
- Para Esquivar un Ataque con un Arma de Plantilla Terminal tanto la Tropa designada como objetivo como todos los Objetivos Secundarios afectados 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.



CARABINA DE PLASMA

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Carabina de Plasma (Modo Expansivo)	1	BLI + PB	N	7	2	Plantilla Terminal (Circular)

MODIFICADORES POR DISTANCIA

40 cm	80 cm	100 cm	240 cm
+3	-3	-6	

El Unidron declara Ataque CD con su Carabina de Plasma en Modo Expansivo, designa a los Fennec 1 y 2 como sus objetivos con la esperanza de que la plantilla afecte también al Fennec 3.

Tras declarar el Ataque CD, se sitúan las Plantillas Circulares centradas en los Fennec y se comprueba que también afectan al Fennec 3 y la Tropa Aliada Inconsciente junto al Fennec 1.

Por tanto, el Fennec 3 gana derecho a ORA al verse afectado por un arma de Plantilla y el otro Ataque, declarado contra el Fennec 1, es anulado por afectar a una Tropa Aliada.

En ese momento los Fennec 1 y 2 declaran sus ORA, Ataque CD. El Fennec 3 declara Esquivar (FIS -3 por no tener LDT con su atacante). Por tanto, se realizan:

Una Tirada Normal del Fennec 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 Fennec 2 y la Esquiva del Fennec 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
HABILIDAD LARGA

Ataque CD

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.

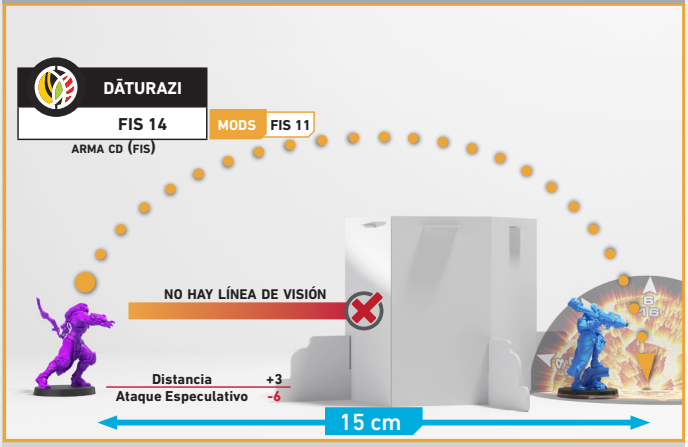
2º Colocas la Plantilla Circular y marcas el punto de impacto del Ataque (puede ser el objetivo fuera de LDT o un punto de la mesa si la Plantilla Circular afecta al objetivo).

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



GRANADAS

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Granada	1	BLI	N	7	1	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA CD (FIS), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).

MODIFICADORES POR DISTANCIA

20 cm	40 cm	240 cm
+3	-3	

Durante su Turno Activo, un Dāturazi pretende atacar al Blink que se encuentran tras un muro. Para evitar que el Blink 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 Habilidad Larga: Ataque Especulativo, señalando al Blink como su Objetivo Principal.

2º Coloca la Plantilla Circular en la mesa de juego de manera que afecte al Blink 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 Blink 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 Blink.

En la Tirada de Esquivar el Blink 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 (-6) del Blink, 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

HABILIDAD LARGA

Ataque CD

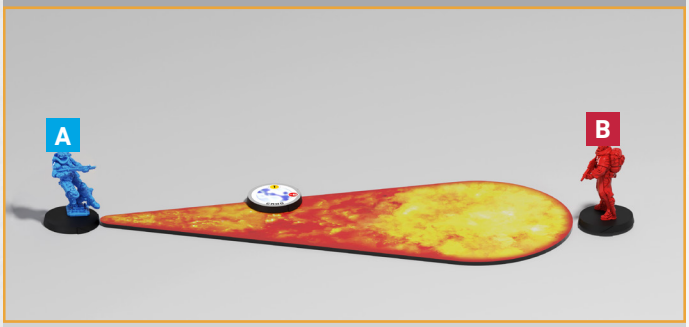
REQUISITOS

- 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



La Tropa A declara Ataque Intuitivo contra el Marcador de Camuflado [CAMO].

El Marcador [CAMO] tiene dos opciones:

- No declarar nada y no revelarse a menos que la Tropa A 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 de la Tropa A.

Si en esta situación la Tropa B se viese afectado por la Plantilla, su tirada sería enfrentada contra la Tirada de VOL de la Tropa A.

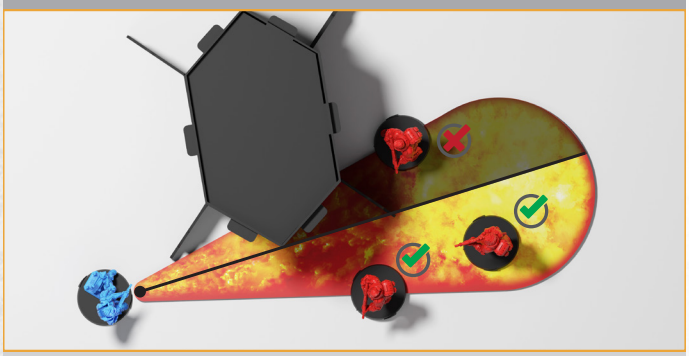
ARMAS DE PLANTILLA, ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA TOTAL

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 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.

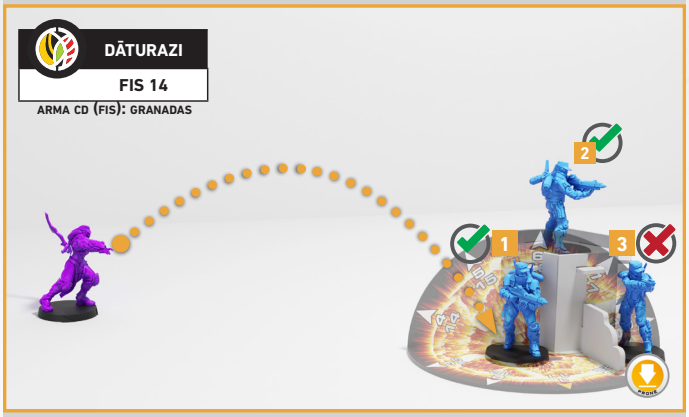
El Punto de Origen sólo puede establecer LDT dentro del Área de Efecto de la propia Plantilla.

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



GRANADAS

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Granada	1	BLI	N	7	1	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA CD (FIS), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).

MODIFICADORES POR DISTANCIA

20 cm	40 cm	240 cm
+3	-3	

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 179. 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.
Además, en www.infinityuniverse.ai me tienes a tu disposición como interfaz IA para preguntarme de forma directa todo lo que quieras saber sobre el trasfondo del 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. 42).

La Posibilidad de Supervivencia (PS) señala la capacidad destructiva del arma. Cuanto menor sea el valor de PS, 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. 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

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
FUSIL MULTI (Modo Antimaterial)	2	BLI	DA	7	1	Antimaterial
FUSIL MULTI (Modo AP)	1	BLI/2	AP	7	3	Fuego de Supresión

MODIFICADORES DE DISTANCIA

40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+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 Posibilidad de Supervivencia (PS) pág. 37). El Atributo puede aparecer Modificado, con Modificadores generalmente negativos (-3, -6), o indicando directamente un valor para dicho Atributo (BLI=0).

La columna de **Número de Tiradas de Salvación** (N° TS) indica la cantidad de Tiradas de Salvación (TS) que se deben realizar por cada impacto recibido.

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. 177). 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 página 179.

EJEMPLO 3



FUSIL COMBI BREAKER

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Fusil Combi Breaker	1	PB/2	AP	7	3	Fuego de Supresión

MODIFICADORES DE DISTANCIA

40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+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

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Medikit	-	-	-	-	1	No Letal, [***]

MODIFICADORES DE DISTANCIA

20 cm	40 cm	60 cm	240 cm
+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 Posibilidad de Supervivencia (PS) pág. 37).
- ▶ **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.
  No se puede emplear Coup de Grâce contra Tropas que hayan activado las Habilidades **Tenaz o Sin Incapacidad por Herida.** En tal caso, el Ataque CC se resolverá de la manera habitual.

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.

Puedes consultar el Estado Trabado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 175.

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 (Tropa A) consume una Orden y declara Mover.

Paso 2:

El Jugador Reactivo (Tropa B) declara como ORA Ataque CC.

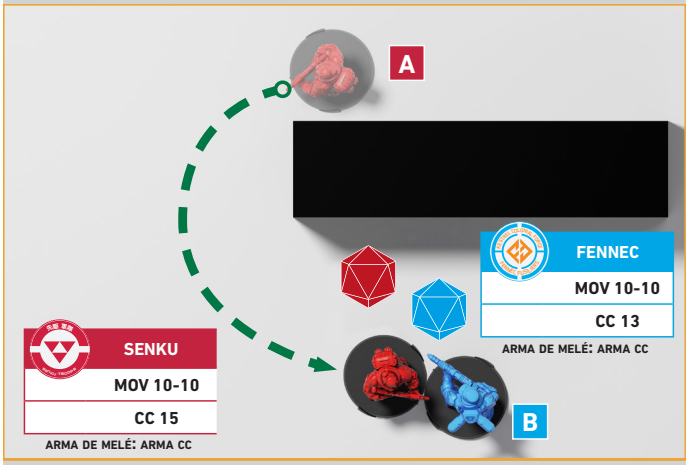
Paso 3:

El Jugador Activo (Tropa A) 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 en contacto de Silueta con el objetivo 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 contacto de Silueta con el objetivo. Dicha Tropa realizará un Ataque CC y tendrá un MOD de +1 a R por cada **Tropa** o **Periférico aliado** que se encuentre en contacto de Silueta con el objetivo. 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.

OTRAS RESTRICCIONES EN CC

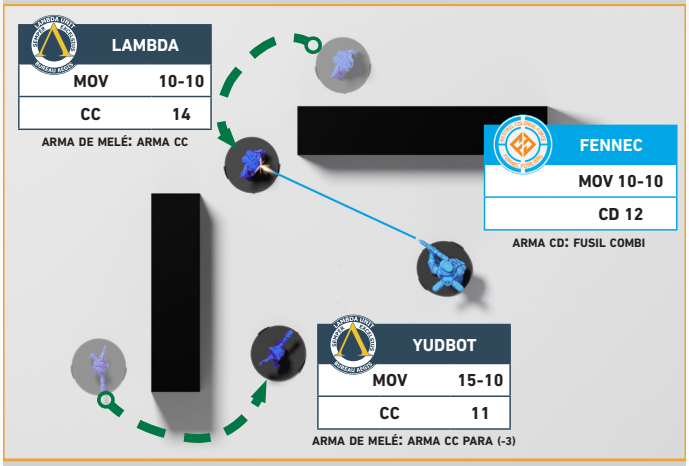
En un Combate CC sólo es posible declarar Ataque CC, Berserk, Esquivar, Inacción, Reset, o aquellas Habilidades que especifiquen que se pueden emplear en Combate CC o en estado Trabado.

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.

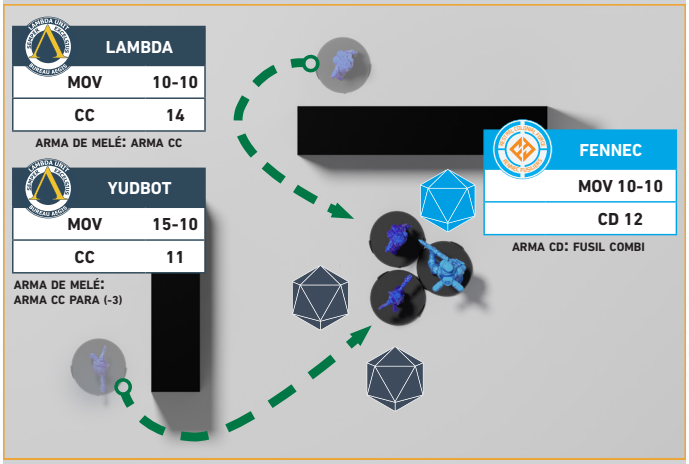
El número máximo de Miniaturas que pueden estar en contacto de Silueta con una Miniatura que disponga de una peana de 40 mm, o superior, es 6.

EJEMPLO DE COMBATE CC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Turno Activo:
En la imagen tenemos un Fennec y un Lambda Médico con su Periférico Servidor Yudbot.
Paso 1:
El Jugador Activo (Lambda) consume una Orden y declara Mover.
Paso 2:
El Jugador Reactivo (Fennec), declara como ORA Ataque CD contra el Médico.



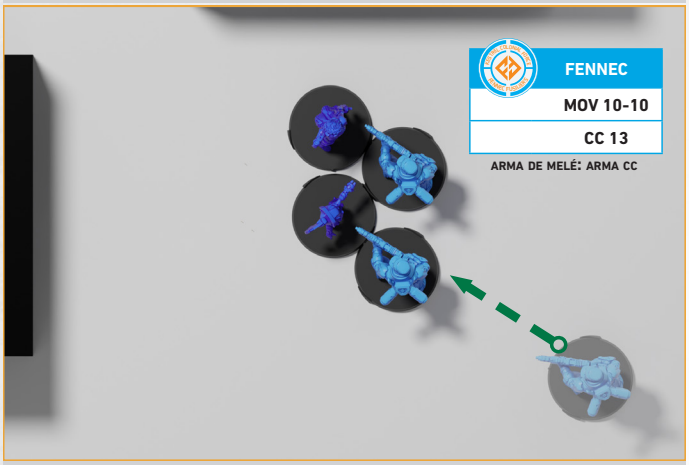
Paso 3:
La Tropa Activa declara Ataque CC. El Jugador selecciona al médico para realizar dicho Ataque CC.
El Médico obtiene un MOD de +1R por tener en contacto con el objetivo a su Periférico (Servidor).
Paso4:
Se realizan las mediciones para el Ataque CD y se tiran los Dados. Tirada Enfrentada:
Jugador 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 otro Jugador, éste declara Mover + Ataque CC sobre el Combate CC del ejemplo anterior:

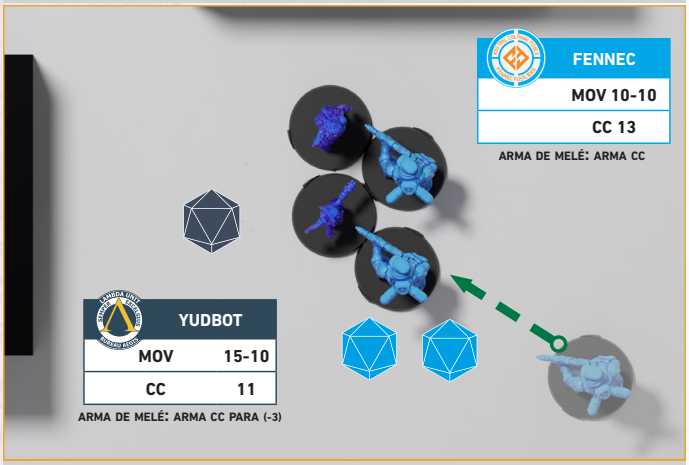
Paso 1:
El Jugador Activo (Fennec), consume una Orden y declara Mover hasta entrar en contacto con el Periférico (Servidor).



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 Fennec 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 EN CC

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).

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						
Nombre	**Número T. Salvación**	**Atributo T. Salvación**	**M**	**PS**	**R**	**Propiedades**
ARMA CC	1	BLI	N	8	1	CC

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

La **Posibilidad de Supervivencia (PS)** señala la capacidad destructiva del arma. Cuanto menor sea el valor de PS, 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. 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 Posibilidad de Supervivencia (PS) pág. 37). El Atributo puede aparecer Modificado, con Modificadores generalmente negativos (-3, -6), o indicando directamente un valor para dicho Atributo (BLI=0).

La columna de **Número de Tiradas de Salvación** (Nº TS) indica la cantidad de Tiradas de Salvación (TS) que se deben realizar por cada impacto recibido.

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. 177). 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.

EJEMPLO

ARMA CC MONOFILO						
Nombre	**Número T. Salvación**	**Atributo T. Salvación**	**M**	**PS**	**R**	**Propiedades**
ARMA CC MONOFILO	1	BLI=0	N	8	1	CC, Estado: MUERTO.

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 recibir un punto de Herida, 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.
Además, en www.infinityuniverse.ai me tienes a tu disposición como interfaz IA para preguntarme de forma directa todo lo que quieras saber sobre el trasfondo del Universo Infinity.

Consejo de Sibylla.



COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

En Infinity, 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.

IMPORTANTE

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.
- ▶ Esta Habilidad Especial continúa activa aunque el Hacker se encuentre en un estado Nulo.

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 el beneficiario 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 a la Tirada de Salvación (TS) del Ataque de Comunicaciones si debe realizarla.
- ► 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 ala 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 como Objetivo de sus Programas a Tropas en forma de Miniatura.
- » 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 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 todas las Tropas enemigas de la mesa de juego. No obstante, cualquier ORA o Programa de Hackeo que emplee un Repetidor enemigo no cumplirá con sus Requisitos si la Tropa enemiga resulta no ser Hacker, por lo que se considerará una Inacción.

ZONA DE HACKEO EN ORA

Cualquier Tropa enemiga que entre o actúe dentro de la Zona de Hackeo y fuera de la LDT y de la Zona de Control (ZC) de un Hacker, le concede la posibilidad de reaccionar con una ORA.

En el paso Comprobación de ORA de la Secuencia de Gasto de una Orden (ver pág. 13), los Jugadores podrán comprobar si la Tropa Activa se encuentra dentro de cualquiera de las Zonas de Hackeo de sus Tropas Reactivas. Las mediciones se harán desde la Tropa Activa hasta un máximo de 20 cm desde cualquier punto de su recorrido, y también desde los Repetidores de dicha Tropa Activa. En el caso de que la Tropa Activa se encuentre dentro de la Zona de Hackeo de la Tropa Reactiva, ésta podrá declarar ORA, tal y como se ha mencionado arriba.

HOLOMÁSCARA Y ZONA DE HACKEO

Cuando se emplea un Repetidor Enemigo para incluir a una Tropa Enemiga en la Zona de Hackeo, cualquier ORA o Programa de Hackeo contra una Tropa que no posea la Habilidad Especial Hacker en su Perfil de Unidad real fallará en el cumplimiento de sus Requisitos, durante el paso de Resolución de la Orden. En tal caso se producirá una Inacción, y se revelará que la Tropa Enemiga no es un Hacker. Medir desde los Repetidores de la Tropa Activa revelará cuáles Tropas del Jugador Activo disponen de la pieza de Equipo Repetidor, incluso si ésta fuera Información Privada, ya que no se puede medir desde una Tropa cuyo Perfil de Unidad no incluya Repetidor.

HOLOMÁSCARA Y REPETIDOR

De modo similar, cuando se emplea el Repetidor de una Tropa Enemiga, si dicha Tropa en estado HoloMáscara carece de Repetidor en su Perfil de Unidad real, cualquier ORA o Programa de Hackeo que trate de usar dicho Repetidor falso fallará en el cumplimiento de sus Requisitos, durante el paso de Resolución de la Orden. En tal caso se producirá una Inacción, y se revelará que la Tropa Enemiga no dispone de un Repetidor.

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

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Repetidor de posición	-	-	-	-	1	DESECHABLE (3), POSICIONABLE.

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

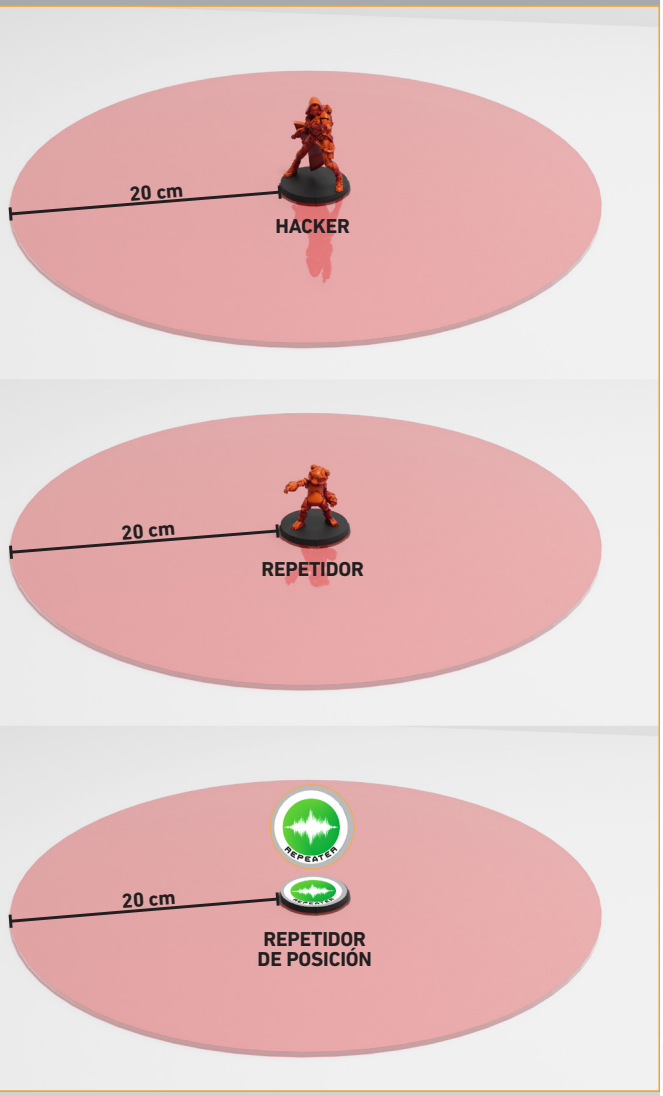
RECUERDA

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 aplicará un MOD de +3 a la Tirada de Salvación (TS) del Ataque de Comunicaciones si debe realizarla.

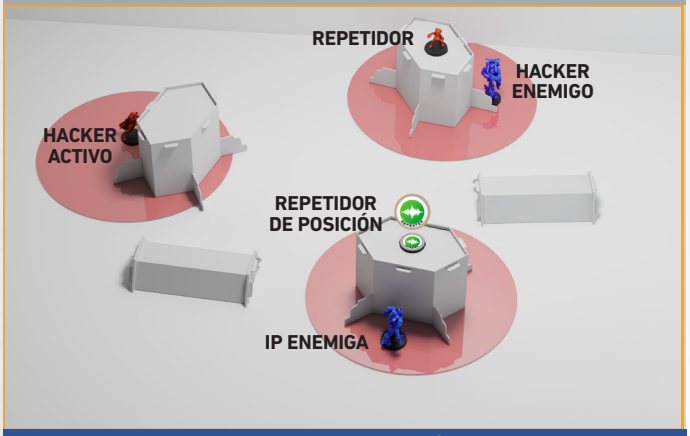
Sólo se aplicarán los MOD de un único elemento que proporcione Firewall, sin importar si la Tropa dispone o se beneficia de más de uno. En caso de que la Tropa disponga o se beneficie de más de un Firewall su jugador decidirá cuál de ellos aplicará.

EJEMPLO ZONA DE HACKEO



El Hacker puede hacer uso de sus Programas de Hacker en su Zona de Hackeo, 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



REPETIDOR DE POSICIÓN

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Repetidor de posición	-	-	-	-	1	DESECHABLE (3), POSICIONABLE.

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Como nota, y por cuestiones de simplicidad, en este ejemplo no se aplica la Habilidad Especial Sigilo.

En su Turno Activo, la Tropa Hacker decide declarar Inacción como primera Habilidad Corta Básica de la Orden. Tal y como muestra la imagen, está fuera de LDT y ZC de todos los enemigos, pero al ser Hacker, gracias al Repetidor de Posición y a la Tropa que lleva la pieza de Equipo Repetidor, su Zona de Hackeo es amplia y le permite actuar desde su posición actual.

Por tanto, como el Hacker está dentro de la Zona de Hackeo del Hacker enemigo, éste declara su ORA: Oblivion.

La segunda Habilidad del Hacker es Carbonita repartiendo su R2 entre la IP enemiga y el Hacker enemigo.

Como la IP enemiga se encuentra dentro de la Zona de Hacker de la Tropa Activa, ésta tiene derecho a declarar su ORA: Reset.

Se producen las siguientes Tiradas Enfrentadas:

- Reset de la IP enemiga VS Carbonita del Hacker.
  - Sin Modificadores (MOD).
- Oblivion del Hacker enemigo VS Carbonita del Hacker.
  - MOD Hacker enemigo:
    - -3 por MOD Firewall por ser Repetidor enemigo.
- MOD del Amortajado:
  - +3 a la Tirada de Salvación (TS) por Firewall en caso de realizar una Tirada de Salvación por perder la enfrentada contra el programa Oblivion del Hacker enemigo.

EJEMPLO DE ESTADO CAMUFLADO Y ORA A TRAVÉS DE REPETIDOR

Esta vez, el Amortajado Hacker se encuentra en estado Camuflado y declara una Inacción.

Como el Marcador de Camuflado se halla dentro de la Zona de Hackeo del Orco Hacker, éste podrá retrasar su ORA para el caso de que el Marcador de Camuflaje sea un Hacker. El Hacker Orco podrá declarar una ORA sólo si el Marcador de Camuflaje se revela en la segunda Habilidad Corta de la Orden.

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.

» **Posibilidad de Supervivencia (PS).** Valor utilizado para determinar la capacidad destructiva de un Programa de Hacker. A menos que se indique lo contrario, el Atributo utilizado en la Tirada de Salvación para resistir los efectos 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 (Habilidad Larga, 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**	**PS**	**R**	**OBJETIVO**	**TIPO DE HAB.**	**ESPECIAL**
CARBONITA	0	0	7	2	TAG, IP, REM, HACKER, VH	HAB. CORTA/ ORA	MUN. DA. ESTADO: INMOVILIZADO-B, NO LETAL.
CONTROL TOTAL	0	0	4	1	TAG	HAB. CORTA/ ORA	MUN. DA. ESTADO: POS/NORMAL, NO LETAL.
CYBERMASK	,,	,,	,,	,,	,,	HABILIDAD LARGA	SUSTITUYE AL HACKER POR UN MARCADOR DE SUPLANTACIÓN ESTADO 2.
DISPARO ASISTIDO	,,	,,	,,	,,	REM	HABILIDAD LARGA	LA MINIATURA OBJETIVO GANA PUNTERÍA.
FAIRY DUST	,,	,,	,,	,,	TAG, IP, REM, VH	HABILIDAD LARGA	LOS OBJETIVOS OBTIENEN EL MOD DE FIREWALL.
OBLIVION	0	0	4	2	TAG, IP, REM, HACKER, VH	HAB. CORTA/ ORA	MUN. AP. ESTADO: AISLADO, NO LETAL.
REACCIÓN MEJORADA	,,	,,	,,	,,	REM	HABILIDAD LARGA	EL OBJETIVO OBTIENE R2 EN ORA.
RUIDO BLANCO	-	-	,,	1	,,	HAB. CORTA	RETROALIMENTACIÓN. REFLECTANTE: PLANTILLA CIRCULAR
SALTO CONTROLADO	,,	,,	,,	,,	,,	HAB. CORTA/ ORA	MOD DE +3/-3 A FIS DE TODAS LAS TROPAS QUE EJECUTAN SALTO DE COMBATE.
SPOTLIGHT	0	0	5	2	"	HAB. CORTA/ ORA	MUN. AP. ESTADO: MARCADO, NO LETAL.
TRINITY	+3	0	6	3	HACKER	HAB. CORTA/ ORA	EL OBJETIVO RECIBE 1 PUNTO DE HERIDA POR CADA TS FALLIDA.
ZERO PAIN	0	-3	,,	2	,,	HAB. CORTA/ ORA	ANULA ATAQUE DE COMUNICACIONES, R2 EN ORA, NO LETAL.

PROGRAMAS QUE CARGA CADA DISPOSITIVO 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, VH...) 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 PS 7.
- 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.



Puedes consultar el Estado Inmovilizado-B en el Módulo de Estados de Infinity en la página 168.

CONTROL TOTAL

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

- El objetivo sólo puede ser un TAG enemigo o en Estado Poseído.

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 PS 4.
- 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.

Puedes consultar el Estado Poseído en el Módulo de Estados de Infinity en la página 169.

CYBERMASK

HABILIDAD LARGA

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

Mientras el Hacker se encuentre en estado IMP-2, debe aplicarse la Etiqueta Retroalimentación, por tanto no podrá usar o aplicar ninguna otra Habilidad, pieza de Equipo o Programa de Hackeo que también posea esa misma Etiqueta como, por ejemplo, Mimetismo, Albedo, Holoproyector etc.

Puedes consultar el Estado Suplantado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 173.

DISPARO ASISTIDO

HABILIDAD LARGA



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. 106).
- 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.

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.

FAIRY DUST

HABILIDAD LARGA



Supportware, Sin Tirada.

REQUISITOS

- Sólo las Tropas tipo IP, REM, VH 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, REM, TAG o VH) 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.

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, VH...) 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 PS 4 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.

Puedes consultar el Estado Aislado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 157.

REACCIÓN MEJORADA
HABILIDAD LARGA

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.
- Mientras la Plantilla Circular se encuentre en la mesa de juego, la Etiqueta Retroalimentación se aplica al Hacker, que no podrá emplear ninguna otra Habilidad, pieza de Equipo o Programa de Hackeo que también posea esa misma Etiqueta como, por ejemplo, Mimetismo, Albedo, Holoproyector, etc.
- El alcance de este Programa es el de Zona de Hackeo.

IMPORTANTE

Las Tropas equipadas con Visor Multiespectral o Puntería no pueden trazar LDT a través de una Zona de Ruido Blanco (ver pág. 144).

SALTO CONTROLADO
HABILIDAD CORTA/ORA

Supportware, Sin Tirada.

EFECTOS

- Al declarar el uso de este Programa, sin necesidad de realizar Tirada, sus Efectos se aplican inmediatamente, en vez de hacerlo en la Resolución de la Orden, situando un Token de Supportware: Salto Controlado (SUP: CONTROLLED JUMP) junto al Hacker.
- Si se declara como ORA a una Tropa enemiga que haya declarado Salto de Combate, el MOD -3 afectará a su Tirada de FIS.
- Ante una declaración de Salto de Combate no es obligatorio declarar Salto Controlado. El Hacker puede esperar y declarar ORA de manera normal.
- Mientras Salto Controlado se encuentre activo, cada Tropa aliada aplicará un MOD +3 a su Tirada de Salto de Combate, y las Tropas enemigas aplicarán un MOD -3. Si ambos jugadores tienen Salto Controlado activo, los Efectos de estos dos Supportwares se cancelan.
- Un jugador no puede tener más de un Programa Salto Controlado activo.
- 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.

Salto Controlado se puede declarar en cualquier lugar de la mesa como ORA contra la Habilidad Larga Salto de Combate.

SPOTLIGHT
HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

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 PS 5 reduciendo a la mitad su Atributo PB.
- En caso de que el objetivo falle una o más Tiradas de Salvación, pasará a estado Marcado situando a su lado un Token de Estado Marcado (TARGETED).
- Un Crítico con Spotlight obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional, reduciendo a la mitad su Atributo PB.
- El alcance de este Programa es de Zona de Hackeo.

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.

Puedes consultar el Estado Marcado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 168.

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 PS 6.
- El objetivo recibirá 1 punto de Herida 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, la Tropa tiene derecho a declarar ORA.

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 realizar TS y los Efectos Especiales de dicho Ataque.

EJEMPLO COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

Paso 1:

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

El Jugador Reactivo declara el uso del Programa de Hacker Carbonita.

El Jugador Activo declara Reset. No declara Ataque CD para enfrentarse al Hacker porque durante todo su recorrido carece de LDT con el Hacker.

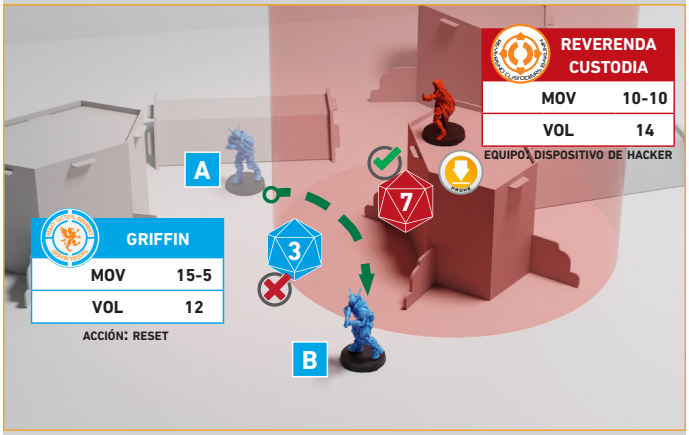
Paso 2:

Se realizan las Tiradas Enfrentadas:

Jugador Activo, Reset (Tirada de VOL, en este caso no hay MOD que aplicar): 1 d20 con Valor de Éxito (VE) = 12.

Jugador Reactivo, Carbonita (Tirada de VOL, en este caso no hay MOD que aplicar): 1 d 20 con VE = 14.

Ambos tienen éxito, pero el 7 anula el 3.

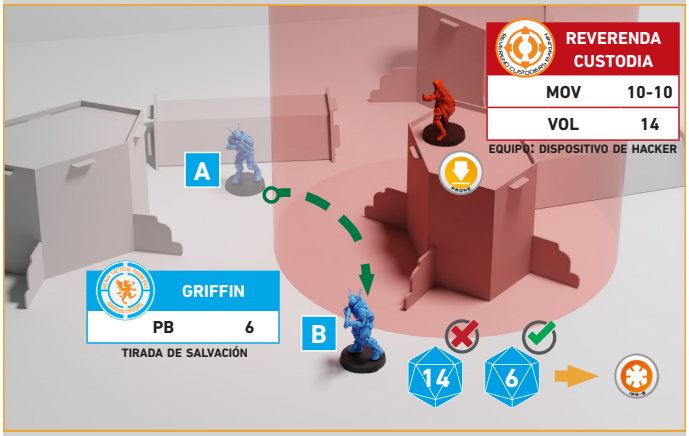


Paso 3:

Por tanto, tras el ganar la Tirada enfrentada el Hacker, la Tropa Activa debe realizar 2 Tiradas de Salvación debido a la Munición DA contra un PS 7.

VE de la Tirada de Salvación = 13 (7 del PS + 6 por su PB).

En consecuencia, debido al 14, la Tropa Activa sitúa un Token de estado Inmovilizado-B (IMM-B) a su lado.



MUNICIÓN Y ARMAMENTO

EN EL OFICIO DE LA GUERRA, LAS ARMAS SON LAS HERRAMIENTAS DEL SOLDADO. EN INFINITY 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 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 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. 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 1 Herida.
► Un Crítico con Munición Normal obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.

MUNICIÓN ATURDIDORA (STUN)

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

MUNICIÓN ATURDIDORA

TIRADA

► La Munición Aturdidora obliga a su objetivo a realizar una Tirada 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.

Puedes consultar el Estado Aturdido en el Módulo de Estados de Infinity en la página 158.

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 1 Herida.
- 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

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.
- Si una Tropa con Visor Multiespectral es objetivo de un Ataque CD, en el interior, a través o desde esta Zona de Visibilidad Nula, su Visor Multiespectral no puede reducir los MOD de la Zona de Mala Visibilidad resultante.

RECUERDA

El Área de Efecto de una Plantilla puede afectar a Tropas Aliadas siempre que la Plantilla carezca del Atributo PS 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)

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 (PB/2 x 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, al hacer el recuento de Órdenes la Tropa continúa en estado Aislado, 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 (VH), 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, TAG, 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.

Puedes consultar el estado Aislado o Inmovilizado- B en el Módulo de Estados de Infinity en la página 168.

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 1 Herida.
- 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

EFECTOS

- La Munición Humo genera una Zona de Visibilidad Nula (ver: Terreno Especial, Condiciones de Visibilidad, pág. 144), 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 PS y no provoque ningún Estado.

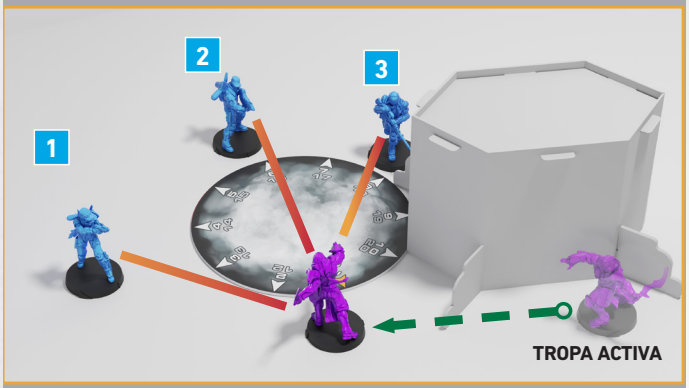
Los Visores Multiespectrales ignoran los efectos de la Munición Humo, por tanto, las Tropas equipadas con esta pieza de Equipo no realizan Tiradas Enfrentadas contra armas con la Munición Humo.

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 Área de Efecto de altura infinita, forma un cilindro el cual, partiendo desde la Plantilla hacia arriba, 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



La Tropa Activa de la imagen declara Mover, las Tropas 1, 2 y 3 declaran la ORA Ataque CD. Como segunda mitad de la Orden la Tropa Activa 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, realizará una Tirada no Enfrentada.

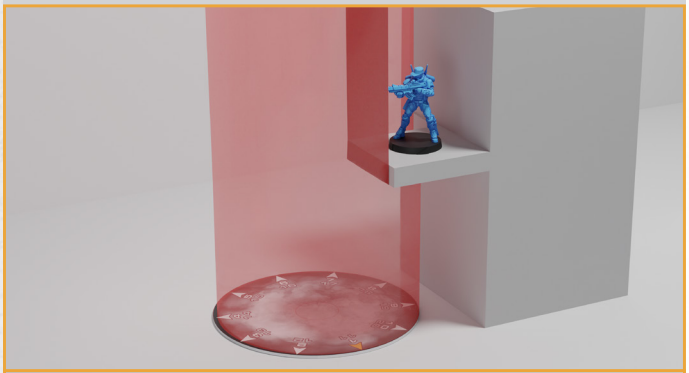
La LDT de la Tropa 2 sí atraviesa la Plantilla Circular, por tanto, realizará una Tirada Enfrentada de su CD contra las FIS de la Tropa Activa.

La Tropa 3, a pesar de que su LDT atraviesa la Plantilla Circular, realizará una Tirada no Enfrentada porque dispone de un Visor Multiespectral N2, 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)

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.

Puedes consultar el estado Inmovilizado-A en el Módulo de Estados de Infinity en la página 167.

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 1 Herida.
- ► 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 1 Herida.

► Un Crítico con Munición Shock obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.

► Si la Tropa objetivo dispone del **Atributo VITA con un valor de 1**, 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 2 Heridas.

► 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 a su objetivo 1 Herida. 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 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
- Un impacto con **Munición N+E/M** obliga al objetivo a realizar dos Tiradas de Salvación (a causa de la Munición E/M) con el Atributo PB reducido a la mitad (por la Munición E/M).

  Cada Tirada de Salvación fallida hace que el objetivo reciba una Herida (debido a la Munición Normal). Además, a causa de la Munición E/M, el objetivo pasa también a estado Aislado y, en caso de que sea una Infantería Pesada (IP), un TAG, un Remoto (REM) o un Vehículo, además quedará en estado Inmoviliza-do-B.

  Un Crítico con Munición N+E/M obliga al objetivo a realizar una Tirada de Salvación extra con el Atributo PB a la mitad. Por lo que, el objetivo deberá realizar tres Tiradas de Salvación con el Atributo PB a la mitad, por cada Crítico con N+E/M (dos por la Munición E/M y otro por el Crítico).

TIRADA DE SALVACIÓN COMBINADA

En Infinity 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 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. 179) para referencia rápida y uso en juego.

IMPORTANTE

- Un MOD positivo (+) entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo se aplicará únicamente al poseedor de la Habilidad, Arma o Equipo.
- Un MOD negativo (-) entre paréntesis junto a una Habilidad, 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, Arma o Equipo se aplicará y sumará su Efecto únicamente al hacer uso de dicha Habilidad, Arma o Equipo.
- El término "ReRoll" entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo, permitirá repetir un dado de la Tirada únicamente al hacer uso de dicha Habilidad, Arma o Equipo.
- Ver una explicación más detallada de los Modificadores en la página 75.

ARMAS MIXTAS

Son aquéllas que se pueden emplear como Armas CD y también como Armas CC, y disponen de un Modo de uso específico para cada función.

» En Modo Arma CC:
  » Utiliza el Atributo CC de la Tropa.
  » Dispone de la Propiedad CC.
  » Esta arma se considera Arma CC a todos los efectos.
» En Modo Arma CD:
  » Utiliza el Atributo CD de la Tropa.
  » Posee rangos y MOD por distancia.
  » Se consideran Armas CD a todos los efectos. Si esta arma emplea un Atributo distinto a CD para efectuar Ataques CD lo indicará en sus Propiedades.

NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	T. SALVACIÓN: NÚMERO	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
TRENCH-HAMMER (Modo CD)	0							6	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL, ARMA CD (FIS), DESECHABLE (3), [*].
TRENCH-HAMMER (Modo CC)								6	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL, CC, DESECHABLE(3), [*].
PISTOLA KOBRA (Modo CD)	+3	0	-6					7	2	N	BLI	1	[*]
PISTOLA KOBRA (Modo CC)								7	1	SHOCK	BLI	1	CC, [*].

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.

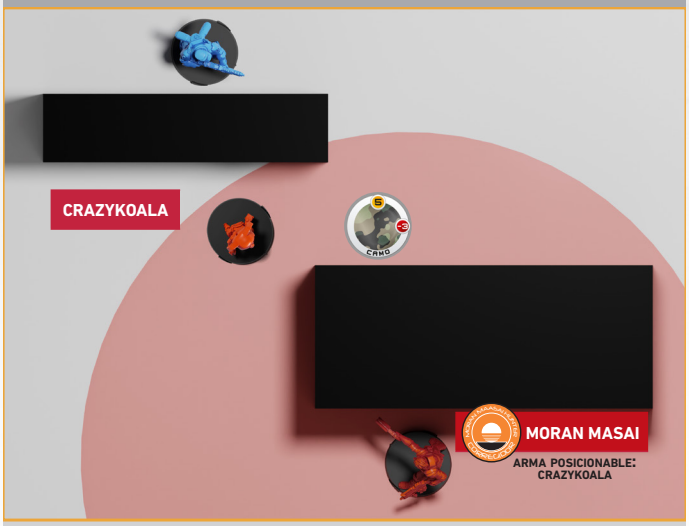
En el Glosario puedes consultar todos los términos referentes a las Propiedades de las armas que indican su funcionamiento particular.

IMPULSIÓN

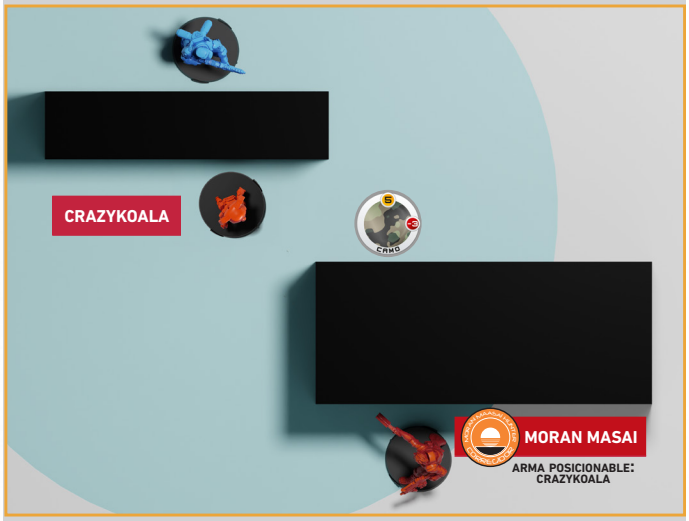
EFECTOS

- ► 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.
- ► Al disponer de la Propiedad Posicionable, esta arma no activa otras Armas ni piezas de Equipo Posicionables.

EJEMPLO PERIMETRAL, POSICIONABLE E IMPULSIÓN



Durante su Turno Activo un Cazador Moran Masai quiere amenazar a una Tropa Enemiga 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.



CRAZYKOALA

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Crazykoala	1	BLI	SHOCK	5	1	Desechable (2), Impulsión, Perimetral, Posicionable, [*].

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 demolición. 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 en Modo Demolición, 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 en Modo CC, su usuario debe encontrarse en contacto de Silueta con una Tropa enemiga.

EFECTOS

- Carga-D (Modo Demolición):
  - Requiere consumir la Habilidad Corta de la Orden Situar Posicionable.
  - Restricción: No se puede emplear en ORA.
  - La Carga-D detona en la Resolución de la Orden, sin necesidad de efectuar Tirada alguna.
- Carga-D (Modo CC):
  - En Modo CC su uso aplica 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.
  - La Propiedad Improvisado impone un MOD de CC-6 a su portador.

DISCO BALLER

Arma CD de apoyo y Desechable de dos usos, que permite realizar Ataque Especulativo, empleando el Atributo CD y que dispara Disco Balls, dispositivos emisores de interferencia lumínica.

DISCO BALL

Ataque CD, Desechable (2), Sin Objetivo.

EFECTOS

- El Disco Baller no necesita designar una figura como objetivo. Si se supera la correspondiente Tirada de CD, en la conclusión de la Orden el jugador situará una Miniatura o Token de Disco Ball en el punto de impacto declarado.
- Al colocar la Miniatura o Token de Disco Ball se situará una Plantilla Circular de Munición Especial Eclipse centrada en ella.
- La Plantilla Circular se retirará de la mesa de juego al inicio de la siguiente Fase de Estados. Se considera que el Disco Ball se ha desconectado.
- El jugador podrá volver a conectar un Disco Ball desconectado empleando la Habilidad Conectar Disco Ball.
- Un Disco Ball situado en el campo de batalla permanecerá en la mesa de juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.

DISCO BALL

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

NOMBRE	DISTANCIA	PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	T. SALVACIÓN: NÚMERO	PROPIEDADES
CARGAS-D (Modo Demolición)		6	1	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (3), [*].
CARGAS-D (Modo CC)		6	1	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL, CC, DESECHABLE (3), IMPROVISADO, [*].

CONECTAR DISCO BALL

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ Es preciso disponer de la pieza de Equipo Desactivador para poder declarar esta Habilidad.
- ▶ El Disco Ball debe encontrarse en la LDT o Zona de Control del poseedor de Desactivador.
- ▶ Sólo se pueden Conectar Disco Balls aliados, nunca los del enemigo.

EFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL+3, esta Habilidad permite conectar a distancia un Disco Ball aliado.
- ▶ La Tirada de VOL+3 aplica los MOD por Distancia de Desactivador.
- ▶ Si se supera la Tirada de VOL+3 se situará de nuevo la Plantilla Circular de Munición Especial Eclipse centrada en la Miniatura o Token de Disco Ball.
- ▶ La Plantilla Circular se retirará de la mesa de juego al inicio de la siguiente Fase de Estados. Se considera que el Disco Ball se ha desconectado de nuevo.

DISPERSADOR DE MINAS

Arma CD Desechable de dos usos que puede disparar Minas, y que permite realizar Ataque Especulativo, empleando el Atributo CD.

DISPERSADOR DE MINAS

Ataque CD, Sin Objetivo.

EFECTOS

- ▶ En términos de juego funciona igual que los Drop Bears (Modo CD), aplicando los mismos Efectos para posicionar el Token de Mina.
- ▶ En el Perfil de Unidad se indicará el tipo de Mina entre paréntesis, a continuación del nombre de esta arma.

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, Modo Posicionable y Modo CD:
- ▶ Drop Bear (Modo 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 (Modo CD):
  - ▶ 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 en Modo CD.
  - ▶ 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

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
DROPBEARS	1	BLI	SHOCK	7	1	Ataque Intuitivo, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable, [*]

BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

DROPBEARS (ARMA ARROJADIZA)

DROPBEARS

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
DROPBEARS	--	--	--	--	1	Arma CD (FIS), Ataque Especulativo, Desechable (3), Sin Objetivo, [*]

MODIFICADORES DE DISTANCIA		
20 cm	40 cm	240 cm
+3	-3	

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 360°.
- Como Arma de Plantilla Directa, cuando cualquier tipo de Mina detona sitúa una Plantilla de Lágrima Pequeña aplicando el PS 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.
- **Restricción**: 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).
- **Restricción**: 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.

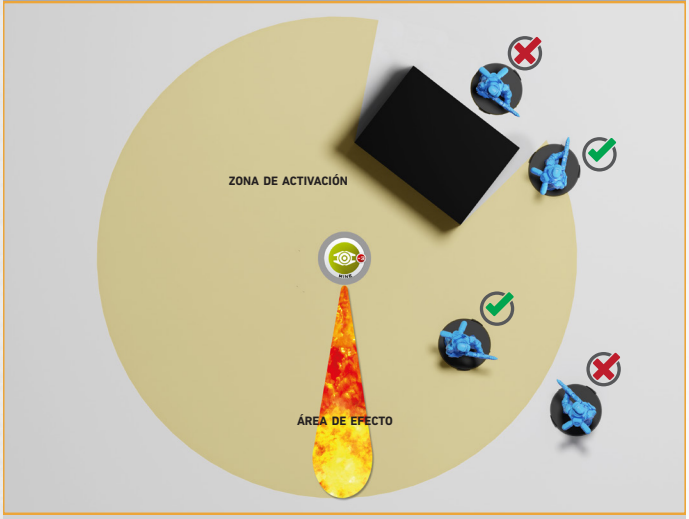
  CIBERMINAS:
  - Una Cibermina es un Arma de Plantilla y también un Arma Posicionable que efectúa un Ataque de Comunicaciones, por tanto, para evitar su efecto se debe superar una Tirada de Reset -3 (VOL-3).
  - Las Tropas que reciban un impacto exitoso de una Cibermina deberán efectuar **dos** Tiradas de Salvación contra PS 5. En caso de que el objetivo falle una o ambas Tiradas de Salvación, entonces pasará a estado **Aturdido**.
  - Sin embargo, las Tropas **con la Característica Hackeable (IP, TAG, REM...) o Hacker** que fallen una o ambas Tiradas de Salvación pasarán 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.

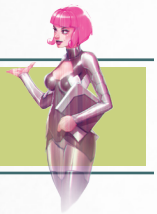
RECUERDA

El movimiento de Esquivar y el movimiento de Agallas no genera ORA ni activa Equipos o Armas Posicionables.

EJEMPLO MINAS



MINA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	0



Sibylla Explica

Puedes consultar todos los tipos de Minas en la Tabla de Armas de la pág. 179

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						
Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
PITCHER	--	--	--	--	1	Desechable (2), Indiscriminado, No-Letal, Disparo Especulativo, Sin Objetivo, [*]

MODIFICADORES DE DISTANCIA			
60 cm	80 cm	120 cm	240 cm
0	-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

REQUISITOS

- La Tropa objetivo del Ataque debe poseer Petaca o una pieza de Equipo 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 PS de 4.
  - 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.

Puedes consultar el Estado Sepsitorizado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 172.

SYMBIOBOMB

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

SYMBIOBOMB

Asignable (Transmutación), Ataque de Comunicaciones, Opcional.

EFECTOS

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

EJEMPLO DE JUEGO DE SYMBIOBOMB

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

TORRETA ARTILLADA

Torreta Artillada es un Arma Posicionable concebida para ser emplazada en el campo de batalla y reaccionar ante el enemigo.

TORRETA ARTILLADA

Desechable (1), Perimetral, Posicionable, No Recargable.

EFECTOS

- ► Su colocación en la mesa de juego sigue las reglas de Situar Posicionable y su excepción con Perimetral.
- ► La Torreta Artillada es un Arma Posicionable reactiva, que efectúa un Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.
- ► La Torreta Artillada incluye un Arma CD que aparecerá especificada en el Perfil de Unidad, junto al nombre de esta Arma Posicionable.
- ► La Torreta Artillada se retira de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de EST.
- ► **Restricción**: La Torreta Artillada es fija y no puede desplazarse.
- ► Al disponer de la Propiedad Posicionable, esta arma no activa otras Armas ni piezas de Equipo Posicionables.

TORRETA ARTILLADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2

Equipo: Visor 360°
Habilidades Especiales: Reacción Total
Armamento: Especificado en el Perfil de Unidad
Armas Melée: Arma CC PARA (-3)

WILDPARROT

Esta plataforma armamentística móvil, que ha sido diseñada para emplazarse en el campo de batalla a distancia, y funciona como una Mina con Munición E/M.

WILDPARROT

EFECTOS

- ► Esta arma se despliega mediante las Habilidades Situar Posicionable o Ataque Intuitivo, pero aplicando siempre la regla Posicionable y Perimetral.
- ► De tal manera, al desplegar esta arma, el jugador situará el WildParrot completamente dentro de la Zona de Control de la Tropa, en vez de situarlo en contacto con su Silueta.
- ► El WildParrot funciona exactamente igual que una Mina E/M, con la salvedad de que no se sitúa un Marcador de Camuflado al posicionarlo, sino un Token o Miniatura de WildParrot.

WILDPARROT

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
WILDPARROT	2	PB/2	E/M	7	1	Ataque Intuitivo, Desechable (1), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable, [*]

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

PERFILES POSICIONABLES

POSICIONABLE	BLI	PB	EST	S
DROP BEARS (Arma Posicionable)	0	0	1	0
CIBERMINA	0	0	1	0
MINA SHOCK	0	0	1	0
MINA AP	0	0	1	0
MINA E/M	0	0	1	0
MINA MONOFILO	0	0	1	0
MINA PARA	0	0	1	0
MINA VIRAL	0	0	1	0
WILDPARROT	0	0	1	1
CRAZYKOALA	0	0	1	1
DISCO BALL	0	0	1	1
FASTPANDA	0	0	1	1
MADTRAPS	0	0	1	1

MÓDULO DE HABILIDADES Y EQUIPO

EN INFINITY 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) DETALLADOS

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

Cualquier valor o MOD entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo –como Ataque CC (+3), Salto de Combate (FIS=10), Ataque CD (+3), Camuflaje (1 uso), Arma CC (PS=6), Fusil Combi (+1R), etc.– sólo **se aplican al hacer uso** de dicha Habilidad, Arma o Equipo.

» Los **MOD positivos** se aplican únicamente a su **usuario**.

» Los **MOD negativos** se aplican únicamente a los **enemigos**.

» Los MOD negativos de Habilidades y Equipos **Automáticos**, como Mimetismo (–3) o Ataque Sorpresa (–3), se aplican siempre a los enemigos según se especifique en su regla.

» Los MOD negativos de otras Habilidades, armas y Equipos, como Ataque CC (-3), Esquivar (-3), se aplican sólo a los enemigos al efectuar una Tirada Enfrentada.

» El término "**ReRoll**" entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo, permitirá repetir un dado de la Tirada únicamente al hacer uso de dicha Habilidad, Arma o Equipo.

» El término "**+1DE**" entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo permite al jugador tirar un dado extra, y luego seleccionar y descartar un dado de la Tirada. Este dado extra no aumenta el valor de Ráfaga de la Habilidad, Arma o Equipo Especial, y no consume usos Desechables adicionales. Si se reparte la Ráfaga entre varios objetivos, el dado extra debe asignarse a uno de esos objetivos, y descartar un dado de la Tirada contra dicho objetivo.

Si se emplea en una tirada Enfrentada, se selecciona y descarta un dado después de que ambos jugadores hayan efectuado su tirada. Si ambos jugadores tienen que seleccionar y descartar un dado, el Jugador Activo será quién seleccione primero.

Este MOD se aplica tanto en Turno Activo como Reactivo.

Este MOD no puede aplicarse a Habilidades Largas. Tampoco puede aplicarse a Armas o Equipo que no requieran Tirada, por ejemplo, Armas de Plantilla Directa.

IMPORTANTE

Como regla general, los MOD que modifican el valor de Ráfaga (R) se aplican únicamente en Turno Activo.

El valor máximo de Ráfaga (R) de cualquier Ataque nunca puede ser superior a 6, independientemente de la cantidad de MOD a R de los que se disponga. **Los dados extra por +1DE no se tienen en cuenta respecto a este máximo, pues no incrementan el valor de Ráfaga.**

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.

Lanzacohetes Pesado (PS=5) indica que el PS del Arma será 5 en cualquiera de sus Modos, independientemente de que la Tabla de Armas indique diferentes valores de PS para cada uno de ellos.

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 176).

Un buen jugador advierte a su adversario cuando éste olvida hacer uso de alguna Habilidad Especial 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

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. 177.

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 BÁSICAS

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

HABILIDADES CORTAS

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

HABILIDADES LARGAS

Las Habilidades Largas 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.

Sibylla explica

Algunas Habilidades, Estados y reglas tienen Restricciones. Dichas Restricciones resaltan aspectos del juego que no se pueden realizar al declarar o ejecutar las acciones de las Tropas.



IMPORTANTE

Cuando se barajan varias Habilidades, la opción más restrictiva se impone siempre.

IMPORTANTE

Las Habilidades sólo pueden declararse desde una posición en la que la Tropa ya ha estado o se ha movido durante la Orden actual. Por lo tanto, la Tropa Activa no puede declarar una Habilidad desde una posición a la que aún no ha llegado.

¿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

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

Los jugadores comprobarán los Requisitos de esta Habilidad en el momento de su declaración.

- Es obligatorio disponer de LDT con una Tropa o Marcador enemigo que declara o ejecuta una Orden.

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 mediante una Habilidad, Arma o pieza de Equipo que se pueda evitar con la Habilidad Corta Esquivar.
- 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, la Tropa A obtiene LDT con un enemigo, que ha declarado Mover como primera Habilidad de la Orden, lo que le permite aproximarse hacia la Tropa B que se encuentra de espaldas, sin LDT hacia él y fuera de su ZC.

Como la Tropa enemiga se encuentra demasiado lejos para que la Tropa A pueda realizar un disparo efectivo, la Tropa A decide declarar la ORA Alertar y el Jugador Reactivo señala que la Tropa B como ORA realizará la Tirada de Esquivar (FIS-3) por estar alertado. La Tropa enemiga declara Ataque CD contra la Tropa B. Gracias a Alertar la Tropa B puede enfrentar su Tirada de Esquivar (FIS-3).

Si la Tropa B ganase la Tirada Enfrentada, además de evitar el Ataque, podría girarse sobre sí mismo hacia el enemigo si lo desea. En ese caso, en la siguiente Orden que declare el enemigo, la Tropa 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 en la pág. 51.

ATAQUE CD

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity en la pág. 39.

ATAQUE ESPECULATIVO

Habilidad común que permite realizar Ataques a distancia sin LDT. Consulta las reglas completas en el Módulo de Combate de Infinity en la pág. 47.

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 en la pág. 48.

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 BÁSICA / 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, en ese mismo Turno de Jugador, haya vuelto a entrar en estado Camuflado o en estado Suplantado 1 o 2 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						
Nombre	**Número T. Salvación**	**Atributo T. Salvación**	**M**	**PS**	**R**	**Propiedades**
Descubrir	-	-	-	-	-	[***]

MODIFICADORES DE DISTANCIA			
20 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+3	0	-3	-6

RECUERDA

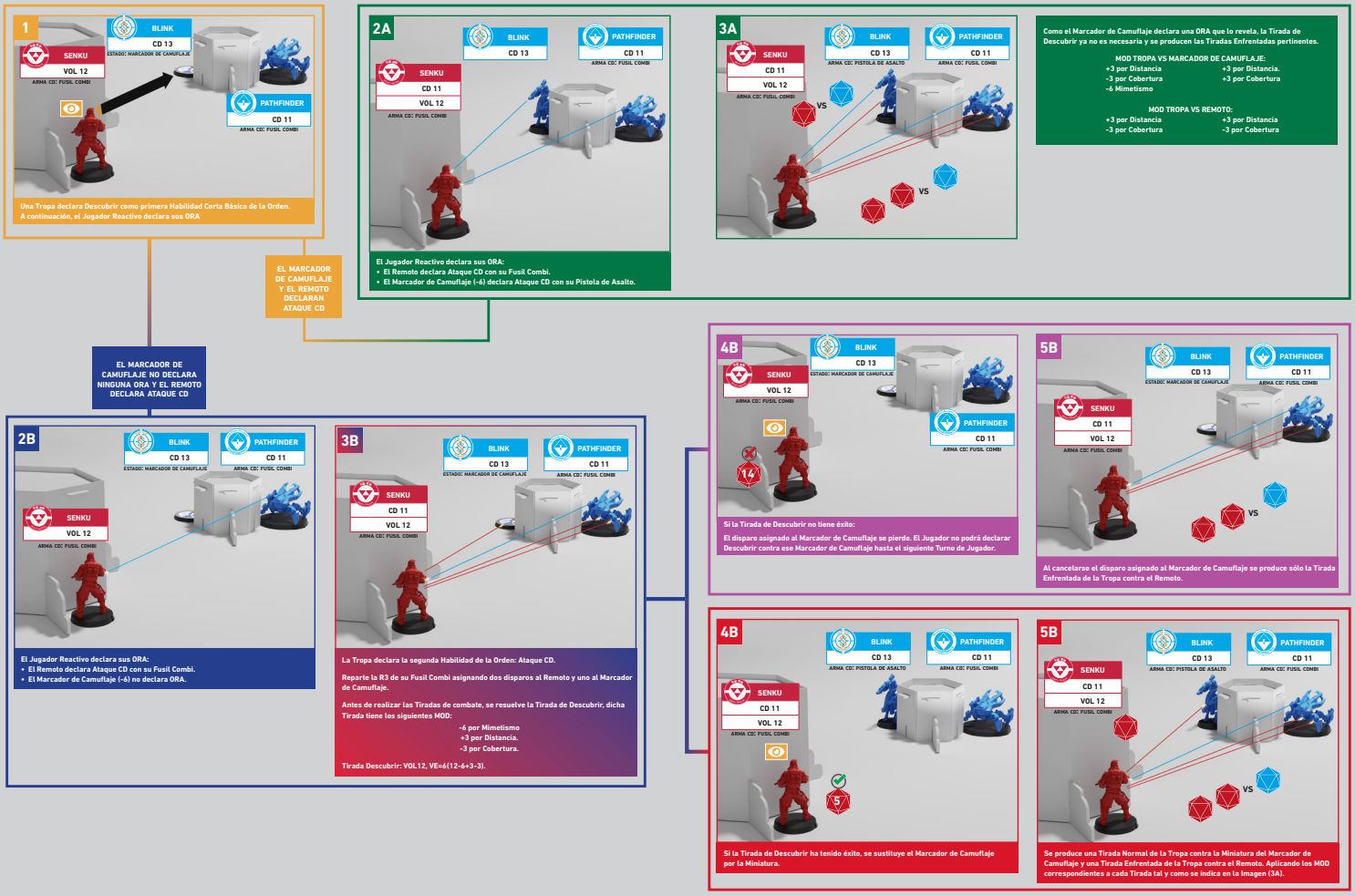
Descubrir es una Habilidad Corta Básica, por tanto, se puede combinar con cualquier otra Habilidad Corta Básica o Habilidad Corta (ver Activación de una Tropa pág. 13).

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



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 tiene derecho a declarar ORA.

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 Ataques de Comunicaciones, para ello se debe declarar la Habilidad Reset (Ver Reset pág. 81).
- ▶ Una Tirada exitosa de Esquivar permite mover hasta un máximo de 5 cm. Este movimiento:
  - ▶ Se mide, declara y realiza durante el paso Efectos de la Secuencia de Gasto de una Orden. Si ambos jugadores disponen de Tropas que han Esquivado con éxito, entonces el Jugador Activo moverá sus Tropas primero y a continuación el Jugador Reactivo moverá las suyas.
  - ▶ No genera ORA ni activa Equipos o Armas Posicionables.
- ▶ Esquivar aplica las Condiciones Generales de Movimiento, así como el apartado Mover y Medir del Módulo de Movimiento.
- ▶ El desplazamiento declarado en una Esquiva permite entrar en estado Trabado (Ver estado Trabado pág. 175) 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 la Tropa Activa 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:

La Tropa Activa declara Mover como primera Habilidad Corta Básica. El enemigo declara Esquivar como ORA para tratar de llegar al cuerpo a cuerpo y frenar así el avance de la Tropa Activa.

La Tropa Activa declara Ataque CD como segunda Habilidad de la Orden. El Valor de Éxito para esta será 15 (12 + 3):

- CD = 12.
- + 3 por Distancia.

El Valor de Éxito para la Tropa Reactiva será 10:

- FIS = 10

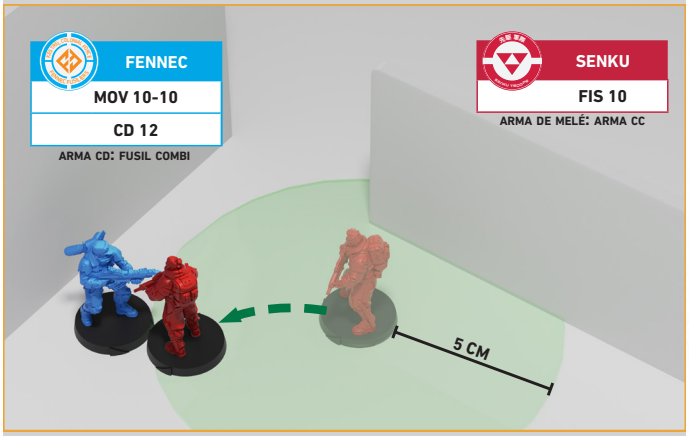
Paso 2:

Se realiza la Tirada Enfrentada.

La Tropa Reactiva gana la Tirada Enfrentada esquivando los disparos de la Tropa Activa. Ahora si el jugador lo desea puede mover a la Tropa Reactiva hasta 5 cm en cualquier dirección.

Paso 3:

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



EJEMPLO ESQUIVAR Y ARMA POSICIONABLE

En su Turno Activo la Tropa declara Mover como primera Habilidad de la Orden. La Tropa Reactiva 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 enemigo, la Tropa Reactiva declara Esquivar como ORA. La Tropa Activa declara Ataque CD como segunda Habilidad de la Orden.

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

El Valor de Éxito de la Tropa Reactiva será 10:

- FIS = 10

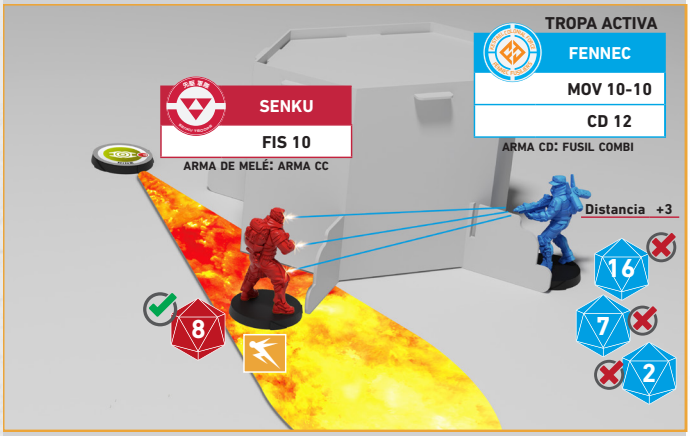
El Valor de Éxito de la Tropa Activa será 15:

- CD = 12
- +3 por Distancia

Conclusión:

La Tropa Reactiva logra evitar los disparos del enemigo al ganar la Tirada Enfrentada con su 8.

No obstante, la Mina impacta en la Tropa Reactiva. Dado que la Mina es un Arma Posicionable, ésta aplica un MOD de -3 a Esquivar. Por tanto, la Tropa Reactiva sólo evitaría la Mina si el resultado en su dado fuera 7 o menos. Al no Esquivar el impacto de la Mina, tampoco podrá moverse hasta 5 cm, a pesar de haber tenido éxito contra los Ataques de la Tropa Activa.



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
HABILIDAD LARGA

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.

Puedes consultar el estado Fuego de Supresión en el Módulo de Estados de Infinity en la página 163.

INACCIÓN

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

INACCIÓN
HABILIDAD CORTA BÁSICA

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 realiza 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 en la pág. 27.

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 en la pág. 27.

RECARGAR

Esta Habilidad Común permite a una Tropa cancelar su estado Descargado o reponer aquellas armas o piezas de Equipo Desechables que hubiera consumido ya.

RECARGAR

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque

REQUISITOS

- La Tropa se encuentra dentro de la Zona de Control de una Tropa Aliada en estado no Nulo que dispone de la pieza de Equipo Bagaje.
- La Tropa se encuentra en estado Descargado o dispone de armas o piezas de Equipo con la Propiedad Desechable y ha consumido alguno de sus usos.

EFECTOS

- Sin necesidad de Tirada, la Tropa cancela su estado Descargado o recupera el uso completo de todas sus armas o piezas de Equipo Desechables.
- **Restricción**: 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.

Puedes consultar el estado Descargado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 161.

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 tiene derecho a declarar ORA.

EFECTOS

- Permite realizar una Tirada Enfrentada para evitar todos los Ataques de Comunicaciones y Ataques CD (Guiado) 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 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. 79).
- 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 y Ataques CD (Guiado).

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 en la pág. 27.

SITUAR POSICIONABLE

Habilidad común que permite colocar o situar piezas de Equipo, Armas Posicionables o Periféricos en la mesa de juego. Dichas Armas Posicionables, piezas de Equipo Posicionables o Periféricos deberán representarse con un Token, una miniatura o un elemento de escenografía de Silueta similar.

SITUAR POSICIONABLE

HABILIDAD CORTA / ORA

Ataque

REQUISITOS

- ► Disponer de un arma o Equipo con la propiedad o etiqueta Posicionable o de un Periférico (Auxiliar).
- ► 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 o Miniatura que represente el arma, pieza de Equipo o Periférico (Auxiliar) 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 o Miniatura 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, pieza de Equipo o Periférico (Auxiliar) 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, pieza de Equipo o Periférico (Auxiliar) que se sitúa en la mesa durante esa Orden u ORA.
- ► Una vez situado el Token sobre la mesa, el arma, pieza de Equipo o Periférico (Auxiliar) se considerará activado pudiendo utilizarse en las Órdenes/ORA subsiguientes.
- ► Un arma, pieza de Equipo o Periférico (Auxiliar) 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 enemigo 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:

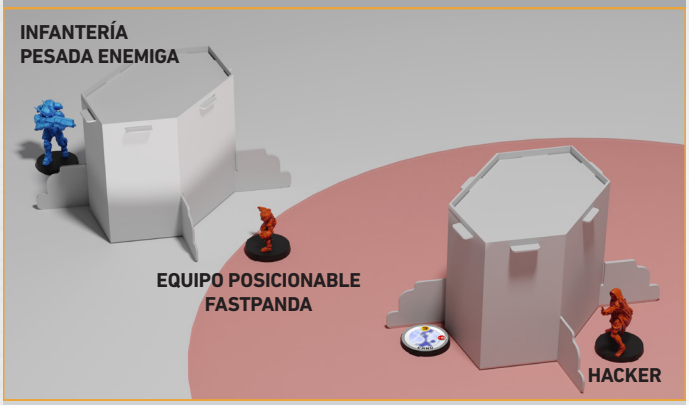
Las armas y piezas de Equipo que dispongan de las Etiquetas Posicionable y Perimetral tienen un funcionamiento particular:

- ► 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.

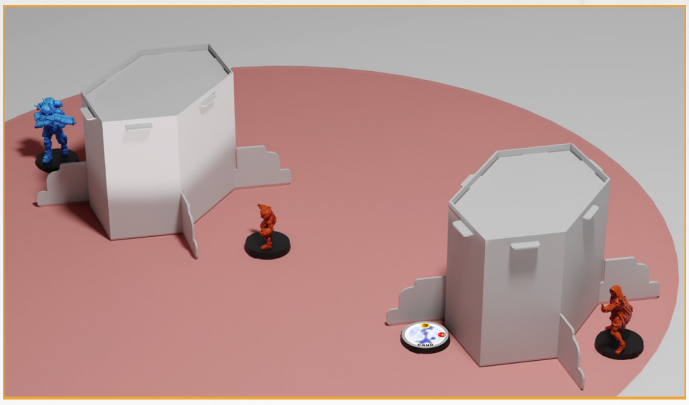
RECUERDA

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

EJEMPLO PERIMETRAL Y POSICIONABLE



Durante su Turno Activo un Hacker quiere declarar un Ataque de Comunicaciones contra un enemigo, 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 de Equipo con la Propiedad Indiscriminado y sólo las Armas tienen ciertas restricciones, además hay una Miniatura Enemiga no Camuflada también.



FASTPANDA

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
FastPanda	--	--	--	--	1	Desechable (1), Indiscriminado, Perimetral, Posicionable, Zona de Control.

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

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 enemigo.

SOLICITAR SPEEDBALL

Habilidad común que permite solicitar apoyo táctico sobre el terreno mediante el envío de suministros aéreos a las Tropas en el campo de batalla mediante los llamados Speedballs.

SOLICITAR UN SPEEDBALL

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Disponer de dos Tokens de Speedball (ver: Tokens de Mando. Uso Estratégico).

EFECTOS

- Al Solicitar un Speedball —en cualquier momento de su Turno Activo, pero fuera de la Secuencia de gasto de Orden— el jugador sitúa dos Tokens de Speedball de 55 mm en la mesa de juego, aplicando la Habilidad Salto de Combate, y realizando una Tirada de FIS por cada uno de ellos sobre un valor de FIS 14.
- Antes de efectuar cada Tirada de Salto de Combate, el jugador deberá decidir el contenido de este lanzamiento suborbital de material de apoyo, **escogiendo libremente un elemento** de la Tabla Speedball **para el primer Token**, y **realizando una tirada** en dicha tabla **para el segundo.**
- El Token de Speedball no se puede situar en contacto de Silueta con una Miniatura, Marcador o Token, ni tampoco con un objetivo de escenario.
- Cualquier Tropa aliada, que no se encuentre en estado Nulo, y entre en contacto de Silueta con un Token de Speedball recogerá automáticamente el elemento de su interior, situando el Token de Elemento de Speedball pertinente en contacto de Silueta y retirando el de Speedball. Esta acción cancela automáticamente el estado Marcador de la Tropa.
- Los elementos de un Speedball son de **un único uso** e **intransferibles**, retirándose el Token de la mesa tras haberlo empleado. Los elementos de Speedball pueden usarse tanto en Turno Activo como Reactivo de forma voluntaria, salvo que algún elemento especifique lo contrario.
- Los Tokens de SpeedBall son Tokens de Estado. No bloquean el movimiento del Enemigo y no pueden ser objetivo de Desactivadores.
- **Restricción**: Una Tropa no puede disponer de más de un Token de elemento de Speedball.
- Los elementos de Speedball disponibles son los siguientes:
  - **VitaPack**: Permite cancelar el estado Inconsciente retirando una Herida a Tropas que dispongan del Atributo VITA en su Perfil de Unidad.
  - VitaPack se aplica a otras Tropas aliadas que se hallen en contacto de Silueta, consumiendo una Habilidad Corta de la Orden.
  - **AutoRepairS(uite):** Permite cancelar el estado Inconsciente retirando una Herida (o dos si fuera aplicable) a Tropas que dispongan del Atributo EST en su Perfil de Unidad.
    AutoRepairS(uite) se aplica a otras Tropas aliadas que se hallen en contacto de Silueta, consumiendo una Habilidad Corta de la Orden.
  - **Switch On:** Permite cancelar los estados Aislado, Aturdido e Inmovilizado A y B, todos a la vez.
    Switch On se aplica a otras Tropas aliadas que se hallen en contacto de Silueta, consumiendo una Habilidad Corta de la Orden.
  - **Jetpack**: Concede a su portador el uso de la Habilidad Especial Súper-Salto (Retropropulsión) durante una única Orden. El uso de este elemento está limitado a Tropas de **Silueta 2.**
  - **Overkill**: Este elemento de Speedball tiene dos modos de uso a escoger por su portador. Un modo permite cancelar el estado Descargado de su portador, recuperando el uso de todas sus armas o piezas de Equipo Desechables, al final de la Orden, en el paso 5.2 Conclusión. Alternativamente, el otro uso concede un MOD de TS-1 a los Ataques CD de su portador durante la Orden en la que se ha declarado su uso.
  - **NanoEscudo**. NanoEscudo proporciona a su portador un MOD de TS+2 a todas las Tiradas de Salvación que deba realizar durante una Orden. Este elemento se aplica automáticamente en la Resolución de aquella Orden en la que su usuario deba realizar Tirada de Salvación.

TABLA DE SPEEDBALL

TIRADA	ELEMENTO	TIRADA	ELEMENTO
1-3	VITAPACK	11-13	JETPACK (S:2)
4-6	AUTOREPAIRS	14-16	OVERKILL
7-10	SWITCH ON	17-20	NANOESCUDO

EJEMPLO DE USO DE SPEEDBALL (AUTOREPAIRS)

Un jugador tiene un TAG con Presencia Remota que ha recibido cuatro Heridas, por lo que se encuentra en Estado Inconsciente.
Durante el Turno Activo del jugador, otra de sus Tropas declara Mover como su primera Habilidad Corta Básica, entrando en contacto de Silueta con un Token de Speedball aliado y luego con el TAG. El jugador retira el Token de Speedball y coloca un Token de AutoRepairS, el objeto dentro del Speedball, junto a la Tropa.
Esa Tropa emplea la segunda Habilidad Corta de su Orden para aplicar AutoRepairS al TAG. Elimina así dos Heridas del TAG, cancelando su Estado Inconsciente y dejándolo con otros dos Tokens de Herida. El Token de AutoRepairS se retira de la mesa.

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 en la pág. 27.

HABILIDADES ESPECIALES EN INFINITY

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.

AÉREO

La Tropa que dispone de esta Habilidad Especial tiene capacidad para volar. En combate, las Tropas Aéreas tratarán siempre de mantenerse pegadas al suelo lo máximo posible, aunque sin llegar a tocarlo, para evitar ofrecer un blanco fácil.

AÉREO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

EFECTOS

- **Restricción**: Mientras esta Habilidad se encuentre activa, aquellas Tropas que dispongan de ella no pueden declarar ni ser objetivo de Habilidades que requieran Contacto de Silueta. Además, tampoco pueden entrar en estado Trabado, ni se consideran en Contacto de Silueta con otras Tropas, Elementos de juego o escenografía, ni con Objetivos de escenario, y viceversa, aunque se encuentren físicamente en contacto.
- **Restricción:** Mientras esta Habilidad se encuentre activa, aquellas Tropas que dispongan de ella no pueden entrar en estado **Cuerpo a Tierra.**
- **Restricción**: Aquellas Tropas que poseen la Habilidad Aéreo no pueden declarar **Movimiento Cauteloso.**

IMPORTANTE

Aéreo y Guardián:

No se puede emplear la Habilidad Especial Guardián contra Tropas que dispongan de la Habilidad Aéreo.

Sibylla explica:



El desplazamiento aéreo de las Topas con esta Habilidad se representa mediante las Habilidades Especiales Súper-Salto y Terreno (Total), que encontrarás en su Perfil de Unidad. Mientras que la mayor dificultad para impactar en estas Tropas a causa de su mayor velocidad y la altura que puedan alcanzar se representa mediante Mimetismo u otras Habilidades Especiales.

Además, no se puede entrar en contacto de Silueta con estas Tropas mientras no se encuentren en estado Inconsciente, por lo que, hasta ese momento, tendrás que emplear un GizmoKit para retirar las Heridas que hayan recibido.

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.

PERFILES POSICIONABLES

NIVEL	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	MOD RÁFAGA
1	0	-3	0
2	+3	-3	0
3	+3	-3	+1DE
4	+3	-3	+1R
5	+3	-3	+1R, +1DE

- **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 Ráfaga:** Un MOD que se aplica al valor de R del Arma CC cuando el poseedor de dicha Habilidad Especial efectúa un Ataque CC.
  El MOD "+1DE" permite al jugador tirar un dado extra, y luego seleccionar y descartar un dado de la Tirada. Este dado extra no aumenta el valor de Ráfaga del Arma CC, y no consume usos Desechables adicionales.
  Si se emplea en una Tirada Enfrentada, se selecciona y descarta un dado después de que ambos jugadores hayan efectuado su tirada. Si ambos jugadores tienen que seleccionar y descartar un dado, el Jugador Activo será quien seleccione primero.

IMPORTANTE

Los MOD de la Tabla de Artes Marciales pueden aplicarse tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo.

Sibylla explica:

No olvides que, aunque dispongas de R1 y (+1DE), no puedes dividir la Ráfaga asignando el dado extra de ese Ataque a otra Tropa. En cambio, si el valor de Ráfaga es superior a uno y cuentas con (+1DE), al dividir la Ráfaga entre varios objetivos, deberás asignar el dado extra a uno de esos objetivos, especificándolo, y luego descartar un dado de la Tirada contra dicho objetivo.



EJEMPLO 1. ARTES MARCIALES N3 VS ARTES MARCIALES N1

En su Turno Activo, una Tropa con la Habilidad Especial Artes Marciales N3 y CC 23 declara un Ataque CC contra una Tropa con la Habilidad Especial Artes Marciales N1 y CC 21. Aplicando los valores correspondientes a cada nivel calculamos los MOD:

Tropa Activa:

La Tropa debe aplicar los siguientes MOD:

- +3 por Artes Marciales N3.
- -3 por Artes Marciales N1 de la Tropa Reactiva.

Calculamos el Valor de Éxito de la Tropa:

- VE = 23 (23 + 3 - 3)

La Tropa Activa tiene un MOD (+1DE) a su Ráfaga, por tanto, tirará dos dados y elegiría sólo uno de ellos para la Tirada Enfrentada.

Tropa Reactiva:

La Tropa debe aplicar los siguientes MOD:

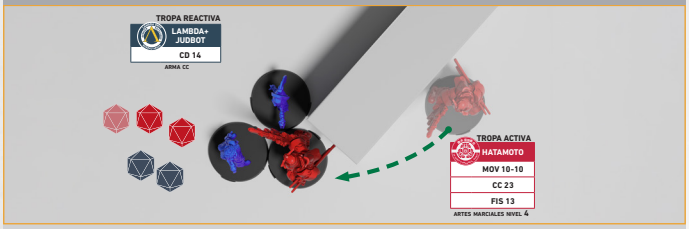
- -3 por Artes Marciales N3 de la Tropa Reactiva.

Calculamos el Valor de Éxito de la Tropa:

- VE = 18 (21 - 3)

La Tropa Reactiva tirará solo un dado ya que no tiene ningún MOD a la Ráfaga.

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





En su Turno Activo, una Tropa con la Habilidad Especial Artes Marciales N4 declara Ataque CC contra un Médico 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:

Tropa Activa:

- +3 a CC por Artes Marciales N4.

Calculamos el Valor de Éxito de la Tropa:

- VE = 26 (23 + 3).

La Tropa Activa tiene un MOD de +1 a su Ráfaga de modo que tirará dos dados.

Médico:

- -3 a CC por Artes Marciales N4 de la Tropa Activa.
- +1R por la regla Combate contra varios enemigos.

Calculamos el Valor de Éxito del Médico:

- VE = 12 (15 - 3).

El Médico sólo tiraría dos dados.

Se realizará una Tirada Enfrentada de CC de dos dados de la Tropa Activa contra dos dados en ORA del Médico.

Ésta es una situación ventajosa para la Tropa Activa porque, si analizamos los resultados posibles que puede tener la Tirada Enfrentada, observamos lo siguiente: A menos que el Médico obtenga un Crítico, la Tropa Activa ganará la Tirada Enfrentada sacando un valor en el dado de 13 o más. A su vez, cualquier resultado de 1, 2, 3, 4, 5, 6 que esta Tropa obtenga en su dado será un Crítico.

El Médico ha visto como su CC se ve mermado de 14 a 11. 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 en la Tirada Enfrentada de cualquier Habilidad que los objetivos realicen como ORA.
- ▶ Si en el Perfil de Unidad se indica entre paréntesis un Atributo concreto (Ataque Sorpresa (CC-6), por ejemplo) sólo se aplicará el MOD negativo a dicho Atributo, y no será acumulativo con otros MOD impuestos por Ataque Sorpresa (en caso de disponer de Ataque Sorpresa (-3) y Ataque Sorpresa (CC-6), por ejemplo).
- ▶ **Restricción**: Esta Habilidad Especial 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
HABILIDAD LARGA

Ataque, Opcional.

REQUISITOS

- Es obligatorio disponer de LDT con el objetivo.

EFECTOS

- Permite declarar Ataque CD contra un objetivo que se encuentre en LDT sin aplicar ningún MOD a esta Tirada (no se aplican MOD por Distancia, Cobertura, ni por Habilidades Especiales como Mimetismo...).
- Como excepción, 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
HABILIDAD LARGA

Ataque, Ataque CC, Movimiento, Habilidad Especial de CC, Opcional.

REQUISITOS

- El objetivo debe encontrarse en LDT 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** hasta entrar en contacto de Silueta con el objetivo.
- 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 realizado una Inacción (por tanto, no habrá movido ni realizado el Ataque CC).
- 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 objetivo.
- De manera excepcional, esta Habilidad Larga permite aplicar el MOD de (+1DE), si la Tropa dispone de él.

RECUERDA

Como Habilidad Larga, al declarar Berserk se deben anunciar tanto el recorrido de la Habilidad Corta Básica Mover como el objetivo del Ataque CC antes de que el jugador enemigo declare las ORA.

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 en forma de Miniatura sobre la mesa de juego, 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	TAG: ATAQUE CD (SHOCK) OTROS TIPOS DE TROPA: FUSIL MULTI
9	VISOR MULTIESPECTRAL N1	17	FUSIL FRANCOTIRADOR MULTI
10	ARMA CC EXP	18	TAG: INMUNIDAD (BLI) OTROS TIPOS DE TROPA: + 4 BLI
11	F. LANZAADHESIVO	19	MIMETISMO (-6)
12	TAG: INMUNIDAD (AP) OTROS TIPOS DE TROPA: + 2 BLI	20	TAG: ATAQUE CD (+1 R) OTROS TIPOS DE TROPA: 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 puede utilizarse al inicio de la Comprobación de Pérdida de Teniente del jugador.
- ► El Teniente del jugador debe encontrarse en estado Aislado o cualquier estado Nulo.
- ► Su poseedor debe encontrarse en la mesa de juego, ya sea en forma de Miniatura o Marcador.
- ► Su poseedor no puede encontrarse en estado Aislado o en cualquier estado Nulo.

EFECTOS

- ► Permite a su poseedor nombrarse Teniente automáticamente, obteniendo la Habilidad Especial Teniente sin Habilidades adicionales.
- ► La Comprobación de la Pérdida de Teniente se supera con éxito este turno.
- ► Aunque el anterior Teniente se recupere del estado Nulo o Aislado, la Tropa con Cadena de Mando seguirá siendo considerada el nuevo Teniente del jugador.

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.

Puedes consultar el estado Camuflado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 158.

COBERTURA LIMITADA

Por alguna causa, la Tropa no puede aplicar el MOD al Ataque CD que otorga la Cobertura Parcial en juego.

COBERTURA LIMITADA
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria.

EFECTOS

► Las Tropas que poseen esta Habilidad Especial no se benefician del **MOD de CD-3 de Cobertura Parcial.**

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 1 Token de Mando impuesto por el adversario mediante 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 la situación de ¡¡¡Retirada!!! de modo que no entran en estado ¡¡¡Retirada!!! y se comportan 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.

Puedes consultar el estado Despliegue Oculto en el Módulo de Estados de Infinity en la página 162.

EXRAH

Habilidad Especial racial propia de las Tropas de origen Exrah y que determina un comportamiento especial cuando se encuentran en estado Inconsciente.

EXRAH
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria.

EFECTOS

- Cuando las Tropas con esta Habilidad Especial caen en estado Inconsciente, pasan directamente a estado Muerto, sin sufrir una Herida adicional, y debiendo retirarlas de la mesa de juego.
- Una Tropa Exrah no puede ser curada (a través del uso de Habilidades Especiales o Equipo como Médico, MediKit, Regeneración...).
- Esta Habilidad Automática se aplica incluso en estado Nulo.

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 esta Habilidad Especial 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 aplica PS=7, empleando 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 recibiera varias Heridas en su Atributo VITA/ EST 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

Los Ataques con Plantilla que afecten a Miniaturas o Marcadores aliados se cancelarán, pero quien activó Explotar entra en estado Muerto igualmente.

FOGUEADO

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.

FOGUEADO
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 Especial no puede entrar en estado Aislado (causados por Munición, Programas de Hacker, reglas especiales de escenario, etc.).

IMPORTANTE

La Habilidad Especial Ataque CD (MOD negativo X) no es efectiva contra Tropas que dispongan de Fogueado.

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 ha provocado que una Tropa enemiga recibiera al menos una Herida, o ha hecho que ésta entrara en estado Muerto.

EFECTOS
- ► Inicialmente la Tropa se considera No Impetuosa. Sin embargo, si causa que una Tropa enemiga reciba al menos una Herida, o hace que ésta entre en estado Muerto, entonces, en su siguiente Fase de Estados obtendrá las siguientes Habilidades Especiales que conservará durante el resto de la partida:
  - ► Impetuoso.
  - ► Cobertura Limitada.
- ► 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...).

FT MASTER

Un Fireteam Master sabe coger a un pequeño grupo de tropas poco disciplinadas y hacerlas funcionar como una máquina de combate bien engrasada.

FT MASTER
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio.

REQUISITOS
- ► El poseedor de esta Habilidad Especial debe formar parte de un Fireteam.

EFECTOS
- ► Si en la Fase Táctica, durante el Recuento de Órdenes, el poseedor de esta Habilidad Especial forma parte de un Fireteam, todos los miembros de dicho Fireteam se considerarán Regulares.
- ► Si todos los miembros del Fireteam fueran ya Regulares, aplicarían un Bono de +5 cm a la ZC del Líder del Fireteam al realizar la Comprobación de Coherencia.
- ► Si en el Perfil de Unidad se indica el nombre de una Unidad, un Fireteam con dichas Tropas se cancelará automáticamente si el poseedor de la Habilidad deja de formar parte del Fireteam.

Sibylla explica:

Un Fireteam con FT Master no evita a sus miembros sufrir los efectos de Pérdida de Teniente.



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, ante una misma Orden que conceda derecho a ORA a varios Proxies que pertenezcan al mismo G: Jumper, el jugador sólo podrá designar como Proxy Activo a uno de ellos, situando el Token de Proxy Activo (PROXY ACTIVE) a su lado.
- El Proxy Activo puede declarar ORA de manera normal.
- Los Proxies Inactivos que reaccionen en ORA sólo pueden declarar Esquivar o Reset.
- 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

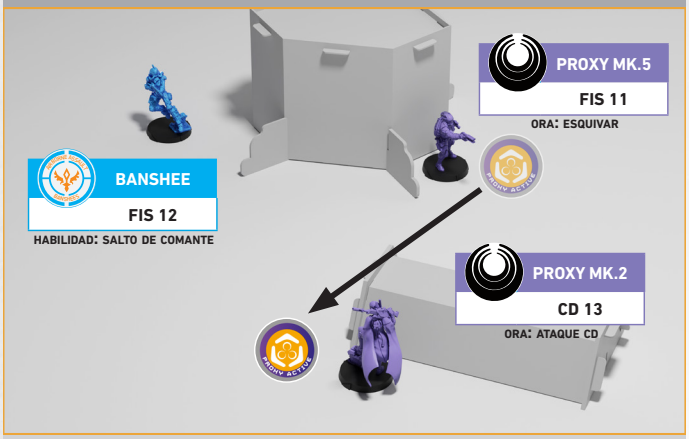
Si el jugador activa el estado Fuego de Supresión con un Proxy, éste se mantiene en el Proxy que lo declaró, aunque active otro Proxy.

EJEMPLO DE JUEGO EN TURNO ACTIVO

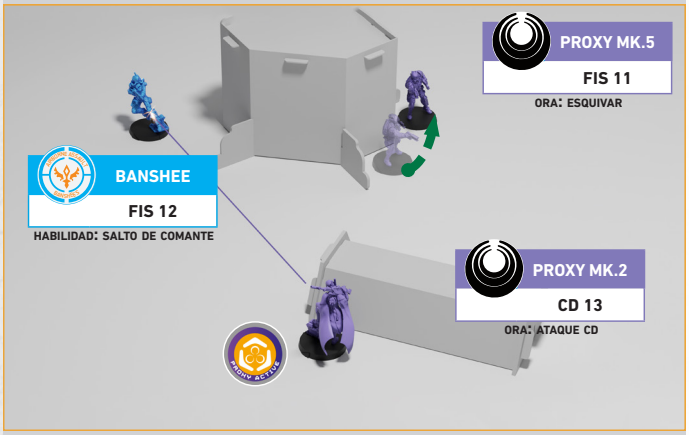
Una Tropa Posthumana dispone de 3 Proxies en el campo de batalla. Un Proxy Mk.2 (infiltrado y Camuflado) con F. de Francotirador MULTI, un Proxy Mk.1 (Ingeniero) con Fusil Combi y un Proxy Mk.5 Observador de Artillería, situado en la Zona de Despliegue. La Tropa Posthumana decide activar su Proxy Mk.2 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.5 Observador de Artillería.

Por tanto, consume otra Orden Regular y sitúa el Token de Proxy Activo junto al Mk.5 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. 5 Observador de Artillería.

EJEMPLO DE JUEGO EN TURNO REACTIVO



Comienza el Turno Activo del adversario. Una Tropa con la Habilidad Especial Salto de Combate aterriza en la retaguardia del jugador de ALEPH, dentro de la LDT del Proxy Mk.2 Inactivo y dentro de la Zona de Control del Proxy Mk.5, que es el Proxy Activo. El Jugador de ALEPH, que tiene derecho a ORA con ambos Proxies, decide saltar al Proxy Mk.2 (se convierte en Proxy Activo) y declara su ORA con este Proxy: Ataque CD. El Proxy Mk.5 declara una ORA de Esquivar, para poder hacer frente a la amenaza de la Tropa que acaba de aterrizar.



Como el Salto de Combate del enemigo es una Habilidad Larga no se realizan Tiradas Enfrentadas con los Proxies. Ambos Proxies superan sus Tiradas, por tanto, el enemigo debe realizar una Tirada de Salvación y el Proxy Mk.5 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 el 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, Armas CC y MOD que requieran contacto de Silueta. Por ejemplo, podría aplicar Artes Marciales, Guerrero Nato, Cargas-D o el MOD +1R por Tropa aliada Trabada en el CC.

GUERRERO NATO

La Tropa que posee Guerrero Nato es un luchador excepcional, capaz de anular los MOD negativos que traten de imponerle sus adversarios en CC.

GUERRERO NATO
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC

REQUISITOS

- La Tropa debe ser objetivo de un Ataque CC y declarar Ataque CC a su vez.

EFECTOS

- En la Tirada Enfrentada de CC, Guerrero Nato **anula todos los MOD negativos** que le impongan sus adversarios.

Sibylla explica

El poseedor de Guerrero Nato que sufra un Ataque CC de una Tropa que, por ejemplo, disponga de Ataque Sorpresa (-3), Artes Marciales Nivel 3, Ataque CC (-3) y Arma CC PARA (-3) no sufrirá ninguno de los negativos impuestos por estas Habilidades, Armas o MOD al declarar Ataque CC en la Tirada Enfrentada.



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. 36 todo lo relacionado con el hackeo en Infinity.

IMPETUOSO

Las Tropas Impetuosas ansían el combate, cuanto más cercano y sucio mejor.

IMPETUOSO

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Fase Impetuosa, Obligatorio.

EFECTOS

- Durante la Fase Táctica del Turno, el jugador situará un Token Impetuoso junto a cada Tropa que posea esta Habilidad Especial. Dicho Token se retirará si la Tropa se activa durante la Fase Impetuosa, o al final de ésta si la Tropa no se ha activado.
- Durante la Fase Impetuosa del Turno, el jugador puede activar una vez a cada Tropa Impetuosa sin el consumo de una Orden. No obstante, esta activación, retirando el Token Impetuoso, cuenta como si se hubiese consumido una Orden, aplicando la Secuencia de Gasto de una Orden con normalidad.
- **Restricción**: La activación Impetuosa sólo permite una serie fija de combinaciones de Habilidades:
  - Mover + Ataque CC.
  - Mover + Ataque CD.
  - Mover + Esquivar.
  - Mover + Inacción.
  - Mover + Mover.
  - Saltar.
  - Trepar.
  - Berserk.
  - Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado.
  - Aquellas Habilidades Especiales que indiquen expresamente que se aplican en Fase Impetuosa.
- **Restricción**: Durante la Fase Impetuosa, al declarar una Habilidad con la Etiqueta Movimiento 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, aplicando las siguientes prioridades:

  1- Utilizar su valor de MOV al completo.
  2- Terminar su movimiento lo más cerca posible de la Zona de Despliegue del enemigo.
  3- Si no pudiera terminar su movimiento más cerca de la Zona de Despliegue del enemigo, se considerará que la Tropa ha realizado una Inacción.

Una vez en la Zona de Despliegue del enemigo, la Tropa Impetuosa puede moverse con normalidad en su interior.

- 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.
- Durante la Fase Impetuosa, al declarar Mover, Saltar o Trepar se cancelará el estado Cuerpo a Tierra, moviendo el total del valor de MOV correspondiente.
- **Restricción**: Tanto en la Fase Impetuosa como en la Fase de Órdenes: las Tropas Impetuosas no pueden entrar en estado de Marcador (Camuflaje, Suplantación...) ni en ningún otro estado que así lo especifique.
- Un jugador en situación de ¡¡¡Retirada!!! no realiza la Fase Impetuosa de su Turno de Jugador.

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 Infiltración.
- ▶ Esta habilidad no permite desplegar en el interior de la Zona de Despliegue del Enemigo.

TIRADA DE INFILTRACIÓN

- ▶ La Tirada de Infiltración es la tirada necesaria para poder infiltrar en la mitad de la mesa del enemigo. Consiste en una **Tirada Normal de FIS-3.**
  Si una Tropa dispone de Infiltración en su Perfil de Unidad con un valor determinado de FIS indicado entre paréntesis, dicha Tropa aplicará el el valor señalado como Atributo de FIS para efectuar la Tirada de Infiltración.
- ▶ 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, Camuflaje, 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 su Atributo FIS-3, por lo que debe restar 3 a su valor de FIS para realizar la Tirada.

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.
Si la Tropa dispusiera de la Habilidad **Infiltración (FIS=18)**, entonces su Tirada de Infiltración (FIS-3) sería sobre un valor de 15 (18-3=15).

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, retirar una Herida del objetivo con Atributo de Estructura (EST). Esto cancela el estado Inconsciente si fuera aplicable.
- ▶ Esta Habilidad Especial se puede declarar tantas veces como sea necesario para retirar todas las Heridas que el objetivo con del Atributo de EST haya perdido.
- ▶ Si el Ingeniero falla la Tirada Normal de VOL, el objetivo recibe una Herida en vez de retirarla, entrando en estado Inconsciente o Muerto si es aplicable.
- ▶ Alternativamente, al superar una única Tirada Normal de VOL, una Tropa con Ingeniero en vez del estado Inconsciente puede anular todos aquellos otros estados de su objetivo que sean cancelables por esta Habilidad Especial (como Inmovilizado A o 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 (ReRoll -X):** Una única vez por Orden, permite repetir una Tirada fallida de esta Habilidad, pero aplicando el MOD negativo indicado en el paréntesis al Atributo VOL. El jugador deberá aplicar el resultado de esta última Tirada. La repetición de la Tirada no genera una nueva ORA.
- ▶ Ingeniero y Presencia Remota:
  Independientemente del nivel de Inconsciente que sufra el objetivo, el Ingeniero cancela dicho estado con una única Tirada de VOL exitosa, retirando las Heridas que sean necesarias para ello (una o dos).

IMPORTANTE
En caso de fallar la tirada que concede (ReRoll -X), el jugador aún podría aplicar el Uso Operativo de los Tokens de Mando de repetición de la Tirada de VOL de un Ingeniero.

Sin embargo, el MOD negativo de la Habilidad Ingeniero (ReRoll -X) no se aplica a la repetición de la Tirada de VOL que permite el Uso Operativo de los Tokens de Mando.

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 debe realizar una Tirada de Salvación.
- La Tropa se ve afectada por el estado que indica esta Habilidad entre paréntesis en su Perfil de Unidad.

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 (Propiedad):** Ignora los efectos especiales que la Propiedad indicada pueda tener.
- **Inmunidad (Munición):** Considera como munición Normal (N) la munición indicada entre paréntesis, ignorando aquellos efectos especiales y MOD al Atributo y al número de la Tirada de Salvación que ésta pueda tener.
- **Inmunidad (BLI):** Considera como munición Normal (N) cualquier munición cuya Tirada de Salvación se aplique sobre el Atributo BLI, e ignora aquellos efectos especiales y MOD al Atributo y al número de la Tirada de Salvación que ésta pueda tener.
  Además, en el caso de este tipo de municiones sobre BLI, si el arma con la que se produce el Ataque dispone de Propiedades, la Tropa será completamente inmune a aquellas Propiedades que inducen Estados que se refieren a causar Heridas o que reducen los Atributos del objetivo. Por ejemplo: Estado: Muerto, Daño Continuo o BLI=0.
- **Inmunidad (PB):** Considera como munición Normal (N) cualquier munición cuya Tirada de Salvación se aplique sobre el Atributo PB, e ignora aquellos efectos especiales y MOD al Atributo y al número de la Tirada de Salvación que ésta pueda tener.
  Además, en el caso de este tipo de municiones sobre PB, si el arma con la que se produce el Ataque dispone de Propiedades, la Tropa será completamente inmune a aquellas Propiedades que inducen Estados que se refieren a causar Heridas o que reducen los Atributos del objetivo. Por ejemplo: Estado: Muerto, Daño Continuo o PB=0
- **Inmunidad (Mejorada):** El poseedor de esta Habilidad Especial aplica Inmunidad BLI e Inmunidad PB.
- **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 (Crítico):** La Tropa no realizará la Tirada de Salvación adicional que provocan los impactos Críticos.

IMPORTANTE

Esta Habilidad Especial no se aplica frente a **Ataques de Comunicaciones**, a excepción de la variante Inmunidad (Estado).

Del mismo modo, tampoco tiene efecto sobre las Propiedades **No Letal y Estado (Aturdido)**, que se aplicarán siempre.

INMUNIDAD Y CRÍTICOS

Si la Tropa recibe un impacto Crítico con la Munición, efecto, Atributo, Estado... a la que es inmune, a excepción de que posea Inmunidad (Crítico), realizará la Tirada de Salvación adicional, pero ignorando los Efectos especiales de la Munición, que considerará Munición Normal (N).

EJEMPLOS DE INMUNIDAD

EJEMPLO 1:
Una Tropa con Inmunidad (BLI) recibe un impacto de Lanzamisiles. Gracias a su Inmunidad (BLI), en vez de realizar 3 Tiradas de Salvación por la Munición EXP, sólo deberá realizar 1 Tirada de Salvación, sobre su Atributo BLI, por considerar que el impacto ha se ha producido con Munición Normal.

EJEMPLO 2:
Una Tropa con Inmunidad (BLI) recibe un impacto con un Arma CC Monofilo. Gracias a su Inmunidad (BLI) 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, la Tropa realizaría 2 Tiradas de Salvación, ignorando las propiedades del arma y considerando su Munición como Normal.

EJEMPLO 3:
Una Tropa con Inmunidad (Mejorada) recibe un impacto de un Fusil de Plasma. Recordemos que Inmunidad (Mejorada) anula los efectos especiales de cualquier munición, considerándola Munición Normal. Por su parte, las armas de Plasma utilizan Munición Normal, pero su Tirada de Salvación es BLI+PB, por lo que la Tropa con Inmunidad (Mejorada) debe realizar una Tirada de Salvación de BLI y otra de PB.

EJEMPLO 4:
Una Tropa con Inmunidad (PB) recibe un impacto de un Pulso Flash, arma CD que carga Munición Especial Aturdidora. Aunque Inmunidad (PB) considera cualquier Munición que actúe sobre PB como si fuera Munición Normal, se mantiene la Propiedad No Letal del arma, que indica que ésta **no** causa Token de Herida. Además, se deberá aplicar la Propiedad Estado (Aturdido) que esta Munición impone al objetivo en caso de fallar la Tirada de Salvación.

INTUICIÓN DE COMBATE

Las Tropas dotadas de esta Habilidad tienen una capacidad especial para sentir el peligro, que les permite reaccionar con prontitud ante ataques por sorpresa e inesperados.

INTUICIÓN DE COMBATE
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- El poseedor de Intuición de Combate ignora los MOD negativos que impone **Ataque Sorpresa.**

IMPORTANTE

La Habilidad Especial Sigilo no es efectiva contra Tropas que dispongan de Intuición de Combate.

LIDERAZGO INSPIRADOR

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

LIDERAZGO INSPIRADOR
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

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

EFECTOS

- Se considera que todas las Tropas de la Lista de Ejército que aportan Orden:
  - Poseen Instrucción Regular.
  - Disponen de la Habilidad Especial: Coraje, excepto aquellas Tropas con la Habilidad Especial Tropa Religiosa, que no aplicarán este Efecto.
- El poseedor de Liderazgo Inspirador puede declarar una Orden Coordinada en la que forme parte consumiendo únicamente la Orden Especial del Teniente, sin necesidad de consumir un Token de Mando ni ninguna otra Orden extra.
- Si el poseedor de Liderazgo Inspirador forma parte de un Fireteam donde todos sus miembros dispusieran de Instrucción Regular en su **Perfil de Unidad**, entonces se aplicará un Bono de +5 cm a la ZC del Líder del Fireteam al realizar la Comprobación de Coherencia.
- El Ejército no entrará en ¡¡¡Retirada!!!

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 Vitalidad y encontrarse en estado Inconsciente.

EFECTOS

- Médico permite, superando una Tirada Normal de VOL, que su objetivo cancele el estado Inconsciente, retirando una única Herida de todas los que hubiera recibido, salvo que una regla o Habilidad especifique otra cosa. 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.
- Esta Habilidad puede presentar las siguientes variantes en el Perfil de Unidad:

  Médico (2H): Superando una Tirada Normal de VOL, permite que su objetivo cancele el estado Inconsciente, retirando hasta dos Heridas que hubiera recibido.

  Médico (ReRoll -X): Una única vez por Orden, permite repetir una Tirada fallida de esta Habilidad, pero aplicando el MOD negativo indicado en el paréntesis al Atributo VOL. El jugador deberá aplicar el resultado de esta última Tirada. La repetición de la Tirada no genera una nueva ORA.

IMPORTANTE

En caso de fallar la tirada que concede (ReRoll -X), el jugador aún podría aplicar el Uso Operativo de los Tokens de Mando de repetición de la Tirada de VOL de un Médico.

Sin embargo, el MOD negativo de la Habilidad Médico (ReRoll -X) no se aplica a la repetición de la Tirada de VOL que permite el Uso Operativo de los Tokens de Mando.

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 en forma de Miniatura sobre la mesa de juego, 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 BOTÍN

1-3	+3 FIS	15	SIN INCAPACIDAD POR HERIDA
4-5	SÚPER-SALTO	16	+1 BLI + INMUNIDAD (BLI)
6-7	REGENERACIÓN	17	TENAZ + INMUNIDAD (MEJORADA)
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 AUTOMÁTICA

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

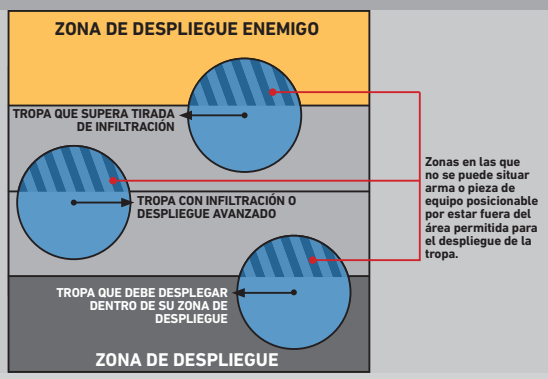
REQUISITOS

- ▶ Al desplegar no puede haber ninguna Tropa ni 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

- ▶ **Al desplegar a su poseedor,** esta Habilidad Especial permite situar dentro de su Zona de Control un arma o pieza de Equipo Posicionable con el que esté equipado.
- ▶ 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.
- ▶ Un valor superior a uno entre paréntesis tras el nombre de esta Habilidad indicará el número de armas y piezas de Equipo Posicionable que el poseedor de Minador puede situar en su ZC al ser desplegado.

EJEMPLO DE ÁREAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS



EJEMPLO DE JUEGO DE MINADOR E INFILTRACIÓN

Durante la Fase de Despliegue, una Tropa con la Habilidad Especial 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 a esta Tropa, podrá situar una Mina dentro de la Zona de Control de la Tropa pero siempre fuera de la Zona de Despliegue del adversario.

Si fallara la Tirada de Infiltración, además de perder la opción de desplegar en forma de Marcador y en Despliegue Oculto, retiraría de la mesa de juego la Mina que había desplegado.

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, además de la propia Habilidad Especial Mnemotecno y, en caso de tenerla, la Habilidad Especial Teniente –junto con las opciones o MOD que ésta pudiera incluir, como (+1 Orden)– a cualquier Tropa de su Lista de 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 Vitalidad 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.
- Cualquier MOD a R se aplicará únicamente en Turno Reactivo.

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 ella.
- 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 con la Propiedad Arma CD (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

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA	-	-	-	-	2	ARMA CD (VOL), Estado: MARCADO, NO LETAL, [***]

MODIFICADORES DE DISTANCIA

60 cm	120 cm	240 cm
0	-3	

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
HABILIDAD LARGA

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.
- ► 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 **se encuentre 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.
- ► Durante la Orden en la que se emplea esta Habilidad Especial la Tropa no se podrá beneficiar de los MOD por **Cobertura Parcial.**
- ► Esta Habilidad Especial se puede emplear durante la Fase Impetuosa, retirando el Token Impetuoso y también la propia Orden de la Tropa.
- ► Aquellas Tropas con esta Habilidad Especial que se encuentren fuera de la mesa pueden desplegarse como parte de una Orden Coordinada. Sin embargo, al hacerlo perderán su propia Orden durante esa Ronda de Juego.
- ► 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

- ▶ Al contabilizar las Tropas para la creación de la Lista de Ejército, o comprobar el límite de Tropas por Grupo de Combate, tanto el Controlador como sus Periféricos se consideran una única Tropa.
- ▶ Los Periféricos se despliegan en la mesa de juego a la vez que su Controlador, a menos que alguna regla específica del tipo de Periférico indique lo contrario.
  Si el Controlador dispone de una Habilidad de Despliegue, pero sus Periféricos no, éstos se desplegarán en la Fase de Despliegue y permanecerán Desconectados hasta que el Controlador se sitúe en la mesa de juego y se encuentre a la distancia que determine el tipo de Periférico.
- ▶ Los Periféricos se activan siempre con la **misma Orden** con la que se activa su Controlador, ejecutando las mismas Habilidades Cortas de la Orden o la misma Habilidad Larga, 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 una 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. 52).
- ▶ 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.
- ▶ Si el Periférico cae en estado **Aislado**, pasará también 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 tiene u obtiene, a causa de alguna Habilidad o condición de escenario, la Habilidad Impetuoso, sus Periféricos se verán afectados de la misma manera.
- ▶ **Restricción**: 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.
- ▶ Esta Habilidad Especial permanece activa aunque su portador se encuentre en estado Nulo.
- ▶ 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.
  Restricción: El Controlador puede disponer como máximo de dos Periféricos (Servidor) bajo su control. En este caso, sólo podrá activarlos 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.
- ▶ Restricción: 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.
- ▶ Si la Tropa Punta de Lanza entra en estado Nulo, el jugador debe designar inmediatamente una nueva Punta de Lanza.
- ▶ 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.

▶ **Periférico (Auxiliar):**

- ▶ No hay límite de distancia operativa entre la Tropa con Periférico (Auxiliar) y su Controlador.
- ▶ Un Periférico (Auxiliar) no se despliega en la mesa junto a su Controlador. En cambio, el Controlador puede desplegar su Periférico (Auxiliar) declarando la Habilidad Corta Situar Posicionable.
- ▶ Un Controlador puede formar parte de parte de Órdenes Coordinadas o Fireteams si no ha desplegado a su Periférico (Auxiliar), o si éste se encuentra en la mesa de juego en estado Desconectado o Nulo. Si el Controlador despliega su Periférico (Auxiliar), o se cancela dicho estado Desconectado o Nulo, dejará de formar parte automáticamente del Fireteam.

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, el Periférico será quien ejecute la Orden, moviéndose hasta entrar en contacto con el objetivo.

Consejo de Sibylla



EJEMPLO DE PERIFÉRICO (SINCRONIZADO)



Durante su Turno Activo, una Tropa con un Periférico (Sincronizado), a cubierto tras una pared, envía a su Periférico hacia una de las esquinas mientras él se dirige hacia la esquina contraria. Se declara así la primera Habilidad Corta Básica de la Orden, Mover, que activa a la Tropa y a su Periférico (Sincronizado). Se efectúa una Comprobación de Coherencia y, a continuación, las dos Tropas se mueven en sentidos opuestos hasta alcanzar las esquinas de la pared. El enemigo declara Ataque CD como ORA contra el Controlador. Mientras, un segundo enemigo reacciona con un Ataque CD contra el Periférico. Con la segunda Habilidad Corta de la Orden, el Controlador y su Periférico declaran Ataque CD. El Controlador dispara toda la Ráfaga (R) de su arma contra el primer enemigo, y el Periférico (Sincronizado) sitúa la Plantilla de Lágrima Grande de su Lanzallamas Pesado sobre el otro enemigo. A continuación, se efectúa una Comprobación de Coherencia Final para asegurarse de que el Periférico (Sincronizado) sigue en la ZC de su Controlador.

De este modo, gracias a Periférico (Sincronizado), el Controlador y su Periférico han podido atacar a dos enemigos diferentes consumiendo una única Orden de la Reserva de Órdenes.

EJEMPLO DE PERIFÉRICO (AUXILIAR)

Durante su Turno Activo, una Tropa con un Periférico (Auxiliar), tras haber declarado su primera Habilidad Corta Básica y no haber recibido ninguna ORA enemiga, decide declarar Situar Posicionable para colocar en la mesa de juego su Periférico (Auxiliar). Esta Tropa coloca en contacto de Silueta a su Periférico (Auxiliar) y a partir de este momento cada vez que se active la Tropa activará a su Periférico (Auxiliar) siguiendo las reglas de Periférico, pero sin límite de distancia operativa entre la Tropa con Periférico (Auxiliar) y su Controlador.

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 recibe tantas Heridas como el valor de su Atributo EST cae en estado Inconsciente, como cualquier otra Tropa. Pero, si recibe otra Herida, no pasa a estado Muerto, como sería habitual, sino que pasa a un segundo nivel de estado Inconsciente, situando un segundo Token de estado Inconsciente (UNCONSCIOUS) a su lado. Entonces, deberá recibir una nueva Herida para pasar a estado Muerto y ser retirado de la mesa de juego.
- ► Sin importar si se encuentran en el primer o segundo nivel de Inconsciente, las Tropas con Presencia Remota en estado Inconsciente sólo precisan de una única Tirada exitosa de VOL de un Ingeniero en contacto con ellas, o superar una sola Tirada exitosa de FIS si se ha empleado un GizmoKit, para cancelar dicho estado. El jugador retirará las Heridas que sean necesarias para hacer efectiva dicha cancelación (en general, una o dos), salvo que una regla o Habilidad especifique otra cosa.
- ► Además, las Tropas que poseen Presencia Remota permiten, consumiendo un 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.
- ► Esta Habilidad Especial permanece activa incluso mientras su usuario se encuentra en estado Nulo.

PROTHEION

Algunas Tropas poseen la capacidad de aumentar su Atributo de Vitalidad 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 VITA.

EFECTOS

- ▶ Por cada Herida **causada** al objetivo del Ataque CC, o Coup de Grâce que efectúe, el poseedor de Protheion **retirará** una Herida que hubiera recibido. En caso de no haber recibido ninguna Herida, el poseedor de Protheion incrementará en 1 el valor del Atributo VITA que indique su Perfil de Unidad.
- ▶ **Restricción**: El valor máximo del Atributo VITA que se puede incrementar es **dos**.
- ▶ El jugador deberá colocar el Token de Estado Power-Up 1 o Power-Up 2 para indicar el nivel actual del Atributo VITA de la Tropa.
- ▶ En caso de múltiples intercambios de impactos en una misma Orden, el poseedor de Protheion seguirá la siguiente secuencia:
  Primero, retirará aquellos Tokens de Herida que tuviera.
  Si no tuviera Tokens de Herida, o hubiera causado más Heridas al enemigo que Tokens de Herida de los que dispusiera, entonces incrementaría su Atributo VITA. Sólo podrá incrementar su Atributo VITA hasta un máximo de dos puntos por encima del valor original de su Perfil.
  A continuación, asignará las Heridas que haya recibido en esa Orden.

EJEMPLO 1

Una Tropa con la Habilidad Especial Protheion entra en Combate CC contra un enemigo, que declara Ataque CC como ORA. El combate lo gana la Tropa con Protheion y el enemigo falla la Tirada de Salvación, pasando a estado Inconsciente. Por su parte, al concluir la Orden, la Tropa con Protheion coloca un Token de Power-Up 1 a su lado para indicar que el valor de su Atributo Vitalidad es ahora dos.
En la Orden siguiente, la Tropa con la Habilidad Especial Protheion declara Ataque CC contra el enemigo 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, la Tropa con Protheion sitúa a su lado el Token de Power-Up 2, señalando que el valor de su Atributo de Vitalidad es ahora tres.

EJEMPLO 2

Una Tropa con la Habilidad Especial Protheion y VITA 2, que ha recibido una Herida en un enfrentamiento previo, ataca en CC con su Arma CC DA a un enemigo, que posee un valor de Atributo de Vitalidad de 2. La Tropa con Protheion gana la tirada, obligando a efectuar 2 Tiradas de Salvación al enemigo debido a su Arma CC DA. El enemigo falla ambas Tiradas de Salvación, recibiendo dos Heridas y pasa a estado Inconsciente. En este momento, y gracias a su Habilidad Especial Protheion, la Tropa retira una Herida obtenida previamente e incrementa en uno su Atributo de Vitalidad, colocando a su lado un Token de Power-Up 1. Si en una Orden posterior efectuase un Coup de Grâce sobre el enemigo, incrementaría otro punto extra, colocando el Token Power-Up 2 a su lado. En este momento la Tropa con Protheion poseería un Atributo de Vitalidad con un valor total de 4 y el enemigo sería retirado de la mesa de juego.
Supongamos que la Tropa con la Habilidad Especial Protheion no hubiera recibido ninguna Herida, y se enfrentara al enemigo causándole dos Heridas, pero que, en esa misma Orden, otro enemigo le disparara a distancia y le hiciera recibir una Herida. Entonces, la Tropa con Protheion primero incrementará en dos su valor de Vitalidad por el enemigo derrotado, (2+2=4) y a continuación situará la Herida recibida a causa del disparo del otro enemigo. Al final de la Orden dispondrá de un Atributo de Vitalidad 2, representado por el Token de Power-Up 2, y una Herida.

PUNTERÍA

El poseedor de esta Habilidad Especial es un tirador consumado capaz de lograr que todos sus impactos resulten letales.

PUNTERÍA
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

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 imponen Cobertura Parcial y Nanopantalla.

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. Cualquier MOD a R se aplicará igualmente.
- ▶ 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, retirando una Herida de las que hubiera recibido.

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 o del Atributo que se indique entre paréntesis en el Perfil de Unidad.
- ▶ Si supera la Tirada, la Tropa retirará una Herida, cancelando el estado Inconsciente si fuera aplicable.
- ▶ Si falla la Tirada, la Tropa recibirá una Herida adicional.
- ▶ Esta Habilidad Especial permanece activa incluso mientras su usuario se encuentra en estado Nulo.

NOTA:

A modo recordatorio, si la Tropa recibe una Herida 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

HABILIDAD LARGA

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.
- El jugador podrá desplegar la Tropa en cualquier superficie de la mesa de juego, siempre y cuando la superficie horizontal 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.
- **Restricción**: Durante la Orden en la que se emplea esta Habilidad Especial la Tropa no se podrá beneficiar de los MOD por Cobertura.
- Al cambiar de Grupo de Combate mediante el uso de un Token de Mando a una Tropa con Salto de Combate que no ha sido desplegada, debe informarse al rival de la existencia de dicha Tropa. La Información de esta Tropa seguirá siendo Privada, hasta que se despliegue o sea revelada.
- Esta Habilidad Especial se puede emplear durante la Fase Impetuosa, retirando el Token Impetuoso y también la propia Orden de la Tropa.
- Aquellas Tropas con esta Habilidad Especial que se encuentren fuera de la mesa pueden desplegarse como parte de una Orden Coordinada. Sin embargo, al hacerlo perderán su propia Orden durante esa Ronda de Juego.
- **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) aplica PS 8 con Munición Normal. La Tirada de Salvación debe realizarse con el Atributo BLI.
  - 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.

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 Táctica.

SENTIDO TÁCTICO
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- ► Esta Habilidad Especial concede a su poseedor una Orden Táctica además de aquélla 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 Táctica junto a dicha Tropa.
- ► En caso de situar la Tropa en la mesa de juego durante la Fase de Órdenes, se situará una Orden Táctica junto a la Tropa que posea esta Habilidad Especial.
- ► Si el poseedor de esta Habilidad Especial forma parte de un Fireteam y es designado como Líder de Equipo podrá emplear esta Orden Táctica para activar dicho Fireteam.

SEÑUELO

Esta Habilidad Especial genera réplicas estáticas del portador, para confundir al enemigo.

SEÑUELO
HABILIDAD DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

- ► Esta Habilidad Especial permite desplegar en estado Señuelo.

Puedes consultar el estado Señuelo en el Módulo de Estados de Infinity en la página 171.

SEXTO SENTIDO

Las Tropas dotadas de esta habilidad tienen una capacidad especial para sentir el peligro. 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 y gran eficacia.

SEXTO SENTIDO
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

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 360° hacia sus atacantes y podrá trazar LDT hacia ellos, aunque se halle en estado Trabado.
- Ante Ataques que se produzcan desde o a través de una Zona de Visibilidad Nula contra el poseedor de Sexto Sentido, éste podrá responder sin aplicar el MOD de -6 como resultado de una Zona de Mala Visibilidad.
- Si la Tropa declara Esquivar o Reset no aplicará ningún tipo de Modificador negativo, a excepción del MOD de FIS-6 del estado Inmovilizado-A, el MOD de VOL-3 del estado Inmovilizado-B, o el MOD de VOL-9 del estado Aislado.

IMPORTANTE

La Habilidad Especial Sigilo no es efectiva contra Tropas que dispongan de Sexto Sentido.

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 una Tropa avanza cubierto tras una Granada de Humo, no hay ORA alguna a su avance porque el enemigo no tiene LDT debido al Humo y el otro enemigo está Trabado en un Cuerpo a Cuerpo con una Tropa.
Con su segunda mitad de la Orden, la Tropa decide declarar Ataque CD contra el enemigo Trabado en CC, deberá aplicar el MOD por Aliado en Combate CC. El enemigo Trabado al ser objetivo de un Ataque y poseer Sexto Sentido gana derecho a declarar ORA, y debe declarar Esquivar si quiere evitar los disparos de la Tropa.

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

REQUISITOS

- La Tropa que posee Shasvastii 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 Shasvastii (también llamada Embrión Shasvastii) presenta las siguientes excepciones a su funcionamiento normal:
  - En vez de situar un Token de estado Inconsciente (UNCONSCIOUS), debe colocarse un Token de Embrión Shasvastii (SHASVASTII EMBRYO) al lado de la Tropa.
  - El jugador debe anunciar la activación de Shasvastii en el momento en el que la Tropa cae en estado Inconsciente.
  - **Durante la partida**, las Tropas con un Token de Embrión Shasvastii 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**, el estado Inconsciente de la Tropa con un Token de Embrión Shasvastii pierde sus reglas especiales y 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

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 o Zona de Hackeo del enemigo.
- Si poseedor de Sigilo declara Movimiento Cauteloso, Inacción, o una Habilidad Corta con la Etiqueta de Movimiento, sólo proporcionará ORA a aquellos enemigos con LDT hacia él.
- Si declarara cualquier otra Habilidad, las ORA se realizarán de la manera habitual.
- En caso de que el poseedor de Sigilo entre en contacto de Silueta con un enemigo que carezca de LDT con él, y declare una Habilidad Corta distinta a cualquier Habilidad Corta con la Etiqueta Movimiento, entonces, dicho enemigo sólo podría declarar Ataque CC, Esquivar, Reset o aquellas Habilidades que puedan emplearse en estado Trabado.

RECUERDA

Sigilo no tiene efecto contra Tropas con las Habilidades Especiales Intuición de Combate o Sexto Sentido, ni contra Armas o piezas de equipo Posicionable.

SIN COBERTURA

Por causas variadas (agilidad, tamaño, instrucción...), la Tropa no puede aplicar los MOD que otorga Cobertura Parcial en juego.

SIN COBERTURA
HABILIDAD AUTOMÁTICA

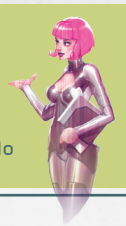
Obligatoria.

EFECTOS

- Las Tropas que poseen esta Habilidad Especial no se benefician de los MOD por **Cobertura Parcial.**

Sibylla explica:

No olvides que la restricción más severa se impone siempre. Si una Tropa dispone de la Habilidad de Sin Cobertura y, por razones de juego o por otra regla o Habilidad, obtiene Cobertura Limitada, seguirá aplicando la Habilidad de Sin Cobertura.



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) activado recibe una nueva Herida en su Atributo VITA/ EST, 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, Protheion ...), retirando una Herida de su Atributo VITA/ EST 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.
- Tropas con Presencia Remota y Sin Incapacidad por Heridas podrán activar esta Habilidad Especial, aunque pasen directamente al segundo nivel de Inconsciencia que concede Presencia Remota.

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 u Órdenes del Teniente por Órdenes Regulares que 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 u Órdenes del Teniente por Órdenes Regulares que 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

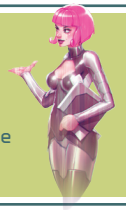
Opcional

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial permite a su poseedor sustituir cualquier Orden Especial del Teniente por Órdenes Tácticas y utilizarlas.
- 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 dicha Orden Táctica 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 se podrá emplear durante la Fase de Órdenes, 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 Larga Saltar en una Habilidad Corta Básica **si se declara como primera Habilidad Corta Básica de la Orden.**
- Al transformar Saltar en Habilidad Corta Básica, la Habilidad Especial Súper-Salto permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas Básicas o Habilidades Cortas mientras está ejecutando un salto. Por ejemplo: Saltar + Ataque CD (ver Activación de una Tropa, pág. 13).
- **Restricción:** Aunque Saltar se convierta en una Habilidad Corta Básica la Tropa sólo podrá declarar Saltar una vez por Orden. Sin embargo, si la Tropa declara Mover como segunda Habilidad Corta Básica, utilizará el segundo valor de su Atributo de MOV.
- El poseedor de esta Habilidad Especial puede declarar **Saltar como Habilidad Larga**, sumando 10 cm al primer valor de su Atributo de MOV en un único salto.
- **Restricción**: 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.
- Algunas Tropas pueden reflejar en su Perfil de Unidad la Habilidad Súper-Salto un valor indicado a continuación entre paréntesis, dicho valor será el que podrá sumar esa Tropa en vez de los 5 cm que indica la Habilidad Saltar.
- **Súper-Salto (Retropropulsión):** Aquellas Tropas que dispongan de esta Habilidad en su Perfil de Unidad pueden controlar la trayectoria del Salto, permitiéndoles variar la dirección y sentido de su trayectoria en el aire antes de situarse sobre la superficie de aterrizaje. Ver ejemplos.

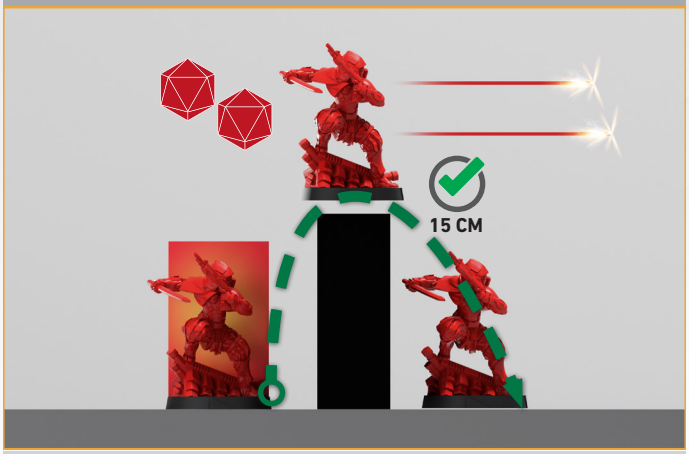
RECUERDA

Cuando se declara el uso de Súper-Salto se debe especificar el recorrido completo y exacto que esa Tropa va a realizar para que el jugador contrario pueda declarar sus ORA.

Durante todo su recorrido, una Tropa dispone de una LDT de 360°.

Al declarar Saltar se cancela automáticamente el estado Cuerpo a Tierra.

EJEMPLO SÚPER-SALTO:



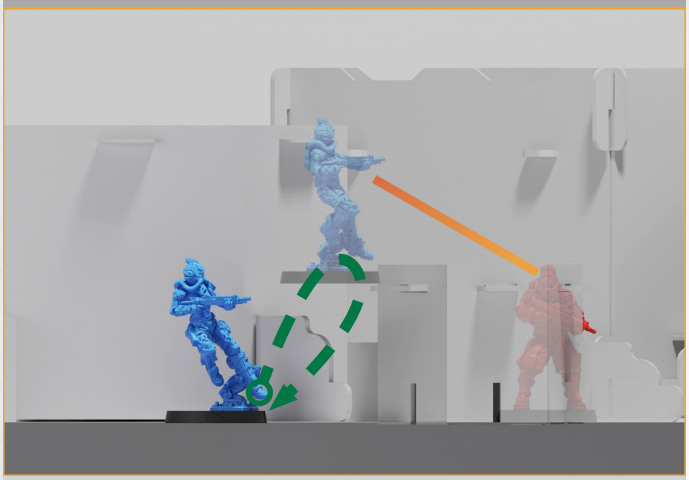
Durante su Turno Activo, una Tropa con Súper-Salto debe superar un obstáculo. Al tratarse de una altura superior a la de su Plantilla de Silueta, la Tropa debe declarar Saltar para poder sortearlo. Gracias a su Habilidad Especial, la Tropa puede declarar otra Habilidad Corta, como por ejemplo Ataque CD durante el Salto.

EJEMPLO SÚPER-SALTO Y VARIAS TROPAS:

En el Turno Activo, varias Tropas han sido activadas con una misma Orden (Fireteams, Periféricos, Órdenes Coordinadas) y necesitan sortear un obstáculo. Declaran Saltar como primera Habilidad de la Orden. Cualquiera de las Tropas que tenga la Habilidad Especial Súper-Salto puede declarar Saltar como una Habilidad Corta Básica, mientras que las demás Tropas pueden elegir entre declarar Saltar como una Habilidad Larga, o declarar una Inacción.

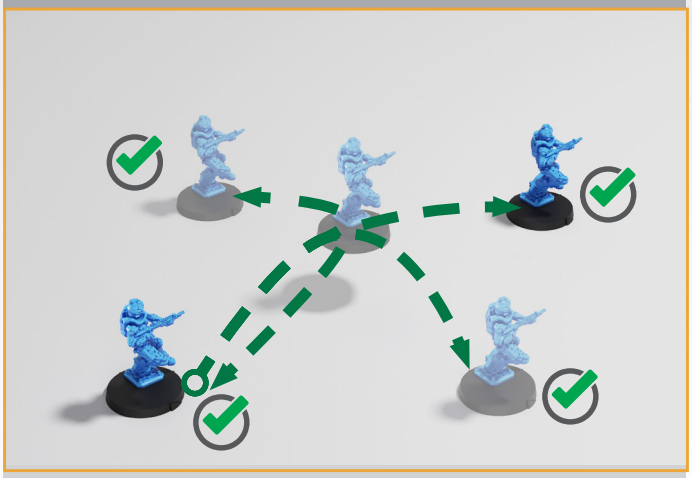
Para la segunda Habilidad de la Orden, cualquiera de las Tropas que haya declarado una Inacción, o Saltar como Habilidad Corta Básica, puede declarar una segunda Habilidad Corta Básica, o Habilidad Corta, de forma normal. Mientras que aquellas Tropas que declararon Saltar como Habilidad Larga ya han declarado toda su Orden y no pueden declarar una segunda Habilidad.

EJEMPLO SÚPER-SALTO (RETROPROPULSIÓN):



Durante su Turno Activo, una Tropa con Súper-Salto (Retropropulsión) quiere efectuar un Ataque sobre una Tropa enemiga, pero sin quedar expuesta en la siguiente Orden. No obstante, un obstáculo bloquea su LDT. Así que decide utilizar su Habilidad Especial Súper-Salto (Retropropulsión) para realizar un Salto en diagonal, trazando un recorrido con el que supera el obstáculo que le impide la LDT con la Tropa enemiga y retorna a la posición desde la que inicio el Salto.

EJEMPLO SÚPER-SALTO (RETROPROPULSIÓN): TRAYECTORIA



Como se ve en la imagen, una Tropa con Súper-Salto (Retropropulsión) puede variar libremente su trayectoria por el aire hasta alcanzar el punto de aterrizaje designado.

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 a la Tropa y el Arma y/o Equipo Posicionable que ésta posea 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). EQUIPO
- **Restricción**: 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.

Puedes consultar los estados Suplantación-1 y Suplantación-2 en el Módulo de Estados de Infinity en la página 173.

TAGCOM

El TAGCom es el enlace táctico de los TAG, actuando como su apoyo operativo y sus ojos sobre el terreno, y aumentando así su capacidad de supervivencia.

TAGCOM
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Mientras se encuentre desplegado en la mesa en estado Normal no Nulo, la Tropa con la Habilidad Especial TAGCom aporta los MOD indicados entre paréntesis en su Perfil de Unidad a todos los TAG de su Grupo de Combate.
- Los MOD de TAGCom no son acumulativos, el jugador sólo podrá aplicar aquéllos que sean distintos entre sí.

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.
  - En la **Fase de Estados** del Turno de Jugador 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 recibe una nueva Herida en su Atributo VITA/ EST, 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...).
- Tropas con Presencia Remota, Atributo EST, y Tenaz podrán activar esta Habilidad Especial cuando entren en cualquier nivel del Estado Inconsciente, pero no si la Tropa ya está en Estado Inconsciente.
- 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. 11).
- ► 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. 18).
- ► Esta Habilidad Especial permanece activa incluso cuando su poseedor se encuentra en estado Nulo, hasta que se nombre un nuevo Teniente. Una vez se nombre un nuevo Teniente, el poseedor pierde esta Habilidad Especial.
- ► 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 versiones 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.

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 0-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.
- Con el cambio de Perfil de Unidad se produce también un cambio de miniatura, reemplazando a la que se corresponde con el primer Perfil de Unidad por la del segundo Perfil de Unidad. En caso de que no haya miniatura alternativa, se situará el Token de Transmutado (TRANSMUTED), o el que corresponda si hubiera uno específico, que señale el nuevo perfil de la Tropa transmutada.
- Los puntos del Atributo VITA/ EST de una Tropa con esta Habilidad Especial son comunes y compartidos entre todos sus Perfiles de Unidad, de modo que las Heridas recibidas por uno de los Perfiles de Unidad se aplicarán también a los demás.
- Del mismo modo, los estados también son compartidos entre los diversos Perfiles de Unidad, siempre que sean aplicables.
- **Transmutación (X):**
  - La Tropa que posee esta Habilidad se despliega con su primer Perfil de Unidad.
  - En el Perfil de Unidad, el valor indicado entre paréntesis tras el nombre de esta Habilidad señala la cantidad de Heridas que la Tropa ha de recibir para cambiar al segundo Perfil de Unidad.
  - La Tropa y su Perfil de Unidad se reemplazan obligatoriamente por el segundo Perfil de Unidad y la miniatura que lo representa al final de la Orden en la que el primer Perfil de Unidad ha recibido tantos o más Heridas que el valor que se indica entre paréntesis tras el nombre de esta Habilidad.
- **Transmutación (Sistema de Escape-X):**
  - Funciona igual que Transmutación (X), pero situando una Plantilla Circular de Munición Eclipse centrada en la Miniatura al producirse el cambio de Perfil de Unidad y de Miniatura.
  - El número de Heridas que se precisan para cambiar de Perfil de Unidad se indican en el nombre de la Habilidad entre paréntesis a continuación del "Sistema de Escape".
- **Transmutación (Eclosión):**
  - La Tropa que posee esta Habilidad se despliega con su primer Perfil de Unidad, situando un Token de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) en vez de una miniatura.
  - Si la Tropa posee una Habilidad que le permite desplegar en forma de Marcador de Camuflado, empleará dicho Marcador en vez del Token de Semilla- Embrión (SEED-EMBRYO). El Marcador de Camuflado de una Tropa con Transmutación (Eclosión) dispone de un valor de Silueta (S) de 2. Si la Tropa es Descubierta o se revela, entonces se sustituirá el Marcador por el Token de Semilla-Embrión.
  - Del mismo modo, si la Tropa dispone de alguna Habilidad de Despliegue con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado entonces se desplegará como Token de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO), aplicando la regla de su Habilidad de Despliegue Aerotransportado de forma habitual.
  - La Tropa pasará a usar su segundo Perfil de Unidad, reemplazando el Marcador o el Token de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) por la Miniatura correspondiente a Forma Desarrollada siempre que:
    - Declare como primera Habilidad Corta de la Orden una Habilidad con la etiqueta Movimiento. En tal caso, se aplicará el segundo Perfil de Unidad: "Forma Desarrollada" durante toda la secuencia de esa Orden.
    - Efectúe una ORA de Esquivar exitosa. El perfil de Forma Desarrollada se aplicará antes del movimiento de Esquivar.
- **Transmutación (Auto):**
  - La Tropa puede desplegar con cualquiera de sus Perfiles de Unidad.
  - **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 del Atributo de MOV del Perfil de Unidad adoptado.
- **Transmutación (VOL):**
  - La Tropa que posee esta Habilidad se despliega con su primer Perfil de Unidad.
  - Al activar esta Tropa, antes de declarar su Orden u ORA, el jugador puede realizar una Tirada Normal de VOL. Si la supera, podrá emplear el segundo Perfil de Unidad durante ese Turno de Jugador. Al inicio de la Fase de Estados, la Tropa retornará a su Perfil de Unidad inicial.
  - Si falla la Tirada de VOL, la Tropa deberá emplear su primer Perfil de Unidad, y podrá volver a intentarlo en la siguiente Orden u ORA.
  - Si en el Perfil de Unidad el Atributo VOL aparece con un MOD, se realizará la Tirada de VOL aplicando dicho MOD.

RECUERDA

Secuencia de Juego y Transmutación (X)/ (Sistema de Escape-X):

Si el número de Heridas es igual o superior al indicado entre paréntesis, el cambio de Perfil de Unidad se realiza tras Tirada de Agallas.

EJEMPLOS DE TRANSMUTACIÓN

EJEMPLO DE TRANSMUTACIÓN (X)

Una Tropa que dispone de Transmutación (2), recibe tres impactos. Realiza tres Tiradas de Salvación y falla dos de ellas, recibiendo así dos Heridas. Entonces, el jugador empezaría a utilizar el segundo Perfil de Unidad, reemplazaría la Miniatura por la Miniatura alternativa y situaría las Heridas a su lado. Por tanto, la Tropa continuará en juego, pero con dos Heridas ya. Si no tuviese Miniatura alternativa utilizaría el Token de Transmutado (TRANSMUTED) para indicar el cambio de Perfil de Unidad.

EJEMPLO DE TRANSMUTACIÓN (SISTEMA DE ESCAPE-X)

Un Tropa recibe múltiples impactos, recibiendo dos Heridas. Como esa cifra es igual a la indicada en su Habilidad Transmutación (Sistema de Escape-2) el jugador reemplaza la miniatura, situando una Plantilla Circular de Munición Eclipse centrada en la figura del mismo.

Si la Tropa se encontrara en estado Aturdido e Inmovilizado-B, al reemplazar el Perfil de Unidad y la miniatura se habrían mantenido ambos Tokens de estado.

EJEMPLO DE TRANSMUTACIÓN (VOL)

Una Tropa que dispone de Transmutación (VOL-3) se ve activada por una ORA. Antes de declarar la Habilidad que va a ejecutar, su jugador realiza una Tirada de VOL-3, que supera. Al haber superado la Tirada puede emplear su segundo Perfil de Unidad. Conforme a eso declara su ORA.

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.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial convierte la Habilidad Larga Trepar en una Habilidad Corta Básica **si se declara como primera Habilidad Corta Básica de la Orden.**
- Trepar Plus también permite a la Tropa desplazarse por una superficie vertical como si se tratara de una superficie horizontal al declarar la Habilidad Corta Básica Mover, Esquivar o durante el movimiento de fallar Agallas. Se deberán aplicar las Condiciones generales de Movimiento, así como el apartado Mover y medir.
- La Habilidad Especial Trepar Plus, permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas Básicas 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. 13).
- **Restricción**: 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.

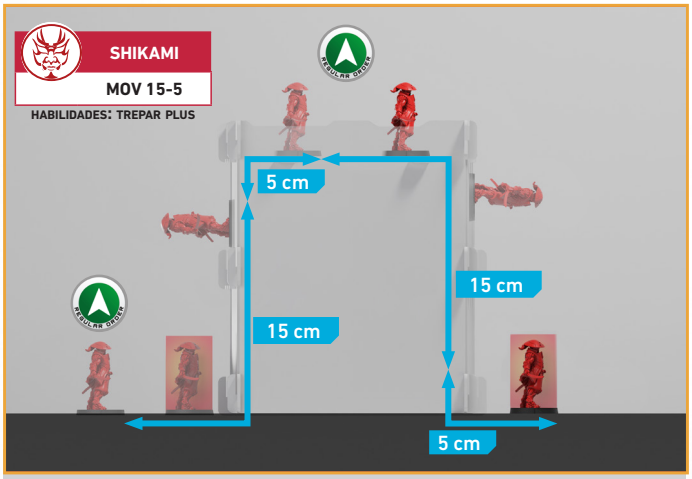
IMPORTANTE

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 360° durante todo su recorrido.

EJEMPLO DE 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 Básica como Ataque CD, Descubrir...

Como no hay ningún enemigo la Tropa continúa moviendo.

Con una segunda Orden declara Mover + Mover desplazándose hasta bajar el obstáculo y consumir todo su movimiento.

EJEMPLO TREPAR PLUS Y VARIAS TROPAS

En el Turno Activo, varias Tropas han sido activadas con una misma Orden (Fireteams, Periféricos, Órdenes Coordinadas) y necesitan sortear un obstáculo. Declaran Trepar como primera Habilidad de la Orden. Cualquiera de las Tropas que tenga la Habilidad Especial Trepar Plus puede declarar Trepar como una Habilidad Corta Básica, mientras que las demás Tropas pueden elegir entre declarar Trepar como una Habilidad Larga, o declarar una Inacción.
Para la segunda Habilidad de la Orden, cualquiera de las Tropas que haya declarado una Inacción, o Trepar como Habilidad Corta Básica, puede declarar una segunda Habilidad Corta Básica, o Habilidad Corta, de forma normal. Mientras que aquellas Tropas que declararon Trepar como Habilidad Larga ya han declarado toda su Orden y no pueden declarar una segunda Habilidad.

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.
- **Restricción**: 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.
- Sin embargo, incluso en situación de ¡¡¡Retirada!!! Tropa Religiosa no evita a su poseedor los efectos de Pérdida de Teniente.

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

Una Tropa que posee Inmunidad (Mejorada) 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 / HABILIDAD LARGA

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 realizado 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 Habilidad Larga.

Puedes consultar el estado Pozo de Tirador en el Módulo de Estados de Infinity en la página 170.

EQUIPO EN INFINITY

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.

ALBEDO

Albedo interfiere con los Visores Multiespectrales y dispositivos de puntería, impidiendo que su portador pueda ser objetivo de una Tropa con dicha pieza de Equipo.

ALBEDO

EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio, Retroalimentación.

EFECTOS

- Cualquier enemigo que disponga de un **Visor Multiespectral** o la Habilidad Especial **Puntería** y declare un Ataque CD que requiera LDT o Descubrir contra el poseedor de esta pieza de Equipo deberá aplicar a su Atributo un MOD negativo indicado entre paréntesis en el Perfil de Unidad: Albedo (-3), Albedo (-6), etc.
- El Modificador por Albedo **no** se aplica en Ataques CC.

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

- Permite a una Tropa Aliada en estado no Nulo y que se encuentre dentro de la Zona de Control del poseedor de esta pieza de Equipo declarar la Habilidad Recargar para cancelar su estado Descargado o para 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.
- En la **Fase de Estados** permite que todas aquellas Tropas Aliadas que se encuentren dentro de la Zona de Control del poseedor de esta pieza de Equipo cancelen automáticamente su estado Descargado o recuperen el uso completo de todas sus armas o piezas de Equipo Desechables.
- 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.

Puedes consultar el estado Descargado en el Módulo de Estados de Infinity en la página 161.

BANGBOMB

Los usuarios de las Bangbombs suelen arrojarlas a sus propios pies mientras esquivan porque al impactar contra el suelo y detonar, éstas generan una cortina de partículas que incrementa el efecto del destello de la detonación, facilitando la esquiva y evasión de quien la ha lanzado.

BANGBOMB

EQUIPO AUTOMÁTICO

Opcional

REQUISITOS

- El poseedor de esta pieza de equipo automático declara Esquivar.

EFECTOS

- Bangbomb aplica un MOD a la Tirada de Esquiva de su portador. El MOD se indicará entre paréntesis junto al nombre de esta pieza de equipo en el Perfil de Unidad.
- **Restricción:** Este MOD de Esquiva sólo se aplica contra Ataques declarados por Tropas enemigas que se encuentren dentro de la LdT o ZC del portador.
- **Restricción**: Bangbomb no se puede emplear si el Ataque se produce con un **Arma de Plantilla.**

COBERTURA DESPLEGABLE

Sistema de defensa portable que permite ubicar en el campo de batalla un Elemento de Escenografía que proporciona cobertura.

COBERTURA DESPLEGABLE
EQUIPO AUTOMÁTICO

Desechable (1), Indiscriminado, Posicionable.

EFECTOS

- ▶ Cuando el Jugador declare la Habilidad común Situar Posicionable, el poseedor de esta pieza de Equipo sitúa el Elemento de Escenografía de Cobertura Desplegable en contacto de Silueta.
- ▶ El Elemento de Escenografía de Cobertura Desplegable tiene un Atributo de Silueta 3.
- ▶ La Cobertura Desplegable permite aplicar la regla de **Cobertura Parcial**, o aquellas variantes de ésta que se especifiquen.
- ▶ El Elemento de Escenografía de Cobertura Desplegable se retira de la mesa de juego si sufre un Ataque exitoso con la pieza de Equipo Desactivador.
- ▶ Existen dos variantes de la Cobertura Desplegable con sus propias características. El jugador debe indicar cuál de ellas va a emplear en el momento de declaración de Situar Posicionable:

  Cobertura Desplegable (Espuma Cortante):
  - ▶ Este tipo de Cobertura Desplegable no proporciona los MOD de Cobertura Parcial a Tropas Enemigas en contacto de Silueta.

  Cobertura Desplegable (Vitroferro):
  - ▶ Frente a este tipo de Cobertura Desplegable el atacante no aplica el MOD por Cobertura Parcial de -3 a su Tirada de Ataque CD.
  - ▶ El objetivo de un Ataque CD en contacto de Silueta con este tipo de Cobertura Desplegable aplica un MOD +6 a la TS (Tirada de Salvación).

  Restricción: Cualquier resultado de la suma del total de Modificadores y BLI/PB que exceda el valor **12** no será tenido en cuenta, aplicando en tales casos un valor máximo de 12.
- ▶ Si el Perfil de Unidad indica una de las variantes entre paréntesis, entonces la Tropa únicamente podrá emplear dicha variante.

Sibylla explica:



Una Tropa en contacto de Silueta con una Cobertura Desplegable (Vitroferro) aplicará como máximo un +6 a la TS aunque se encuentre en contacto de Silueta con otra Cobertura Parcial. Tampoco podrá aplicar al enemigo atacante el MOD de -3 a la Tirada de Ataque CD. Todo esto, siempre y cuando la Cobertura Desplegable no permita al atacante obtener una visión completa de su Silueta. En cualquier caso, cuando la Tropa es objetivo de un Ataque, el jugador podrá elegir si la Tropa se beneficia de la Cobertura o si utiliza la Cobertura Desplegable.

IMPORTANTE

Al ser un Elemento de Escenografía, la Cobertura Desplegable no obstaculiza el movimiento de Tropas Aliadas o Enemigas cuya altura sea igual o superior a la altura de la Plantilla de Silueta de ésta.

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

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
DAZER	-	-	-	-	-	DESECHABLE 3, POSICIONABLE, ZONA DE CONTROL.

BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

DESACTIVADOR

Este dispositivo permite desactivar armas y trampas explosivas que el enemigo haya desplegado en el campo de batalla.

DESACTIVADOR
HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ El objetivo debe encontrarse en la LDT o Zona de Control del poseedor de esta pieza de Equipo.
- ▶ Desactivador sólo puede usarse contra armas Posicionables o piezas de Equipo Posicionables enemigas que hayan sido desplegadas en la mesa de juego, no contra Marcadores de Camuflaje.

EFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL, esta Habilidad permite desactivar a distancia un arma o pieza de Equipo Posicionable (Mina, FastPanda, WildParrot, Cobertura Desplegable, Repetidor de Posición, Torreta Artillada...) enemiga.
- ▶ **Restricción:** Superar la Tirada de VOL no impide que el Arma Desplegable o la pieza de Equipo Desplegable enemiga se activen en esa misma Orden.
- ▶ La Tirada de VOL sólo aplica MOD por Distancia, pero no aquéllos derivados de Habilidades Especiales (Mimetismo, por ejemplo) o Cobertura.
- ▶ Si se supera la Tirada de VOL el arma Posicionable o la pieza de Equipo Posicionable enemiga deberá ser retirada de la mesa de juego.

DESACTIVADOR						
Nombre	**Número T. Salvación**	**Atributo T. Salvación**	**M**	**PS**	**R**	**Propiedades**
Desactivador					1	Arma CD (VOL), Ataque CD.

MODIFICADORES DE DISTANCIA			
20 cm	40 cm	60 cm	240 cm
+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 pág. 54.

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						
Nombre	**Número T. Salvación**	**Atributo T. Salvación**	**M**	**PS**	**R**	**Propiedades**
FastPanda	--	--	--	--	1	Desechable (1), Indiscriminado, Perimetral, Posicionable, Zona de Control.

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 en la pág. 55.

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 que disponga del Atributo Estructura.
- ► 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 retira una Herida, cancelando el estado Inconsciente en caso de ser aplicable. Si, por el contrario, no se supera la Tirada de FIS, el objetivo recibe una Herida en vez de retirarla, 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 retirar una Herida a un mismo objetivo todas las veces que sea necesario, siempre que éste supere las Tiradas de FIS correspondientes.
- ► En caso de que, debido a una Habilidad Especial o regla, un objetivo reciba más de un impacto o uso exitoso de GizmoKit en una misma Orden, si supera una sola de las Tiradas de FIS correspondientes, el objetivo retira una Herida. En este caso, aunque supere todas las Tiradas de FIS, el objetivo únicamente retirará una Herida.
- ► 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 y Presencia Remota:** Independientemente del nivel de Inconsciente que sufra el objetivo, con una única Tirada de FIS exitosa, GizmoKit cancela su estado Inconsciente, retirando las Heridas que sean necesarias para ello (una o dos).

GIZMOKIT

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
GizmoKit					1	NO LETAL, [***].

MODIFICADORES DE DISTANCIA			
20 cm	40 cm	60 cm	240 cm
+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.

EFECTOS

- ► Permite desplegar en estado HoloMáscara al situar la Tropa en la mesa de juego.
- ► En juego, permite el uso del estado HoloMáscara.

Puedes consultar el estado Holomáscara en el Módulo de Estados de Infinity en la página 166.

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.

Puedes consultar el estado Holoeco en el Módulo de Estados de Infinity en la página 164.

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 que disponga del Atributo VITA y que se encuentre 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 retira una Herida, cancelando automáticamente el estado Inconsciente. Si, por el contrario, no se supera la Tirada de FIS, el objetivo recibe una nueva Herida, 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 retira una Herida.

MEDIKIT

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Medikit	-	-	-	-	1	No Letal, [***]

MODIFICADORES DE DISTANCIA

20 cm	40 cm	60 cm	240 cm
+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

- **Restricción**: Las Tropas montadas en una Moto no pueden entrar en estado Cuerpo a Tierra.
- **Restricción**: Las Tropas montadas en una Moto no pueden Trepar ni subir por escaleras de mano.
- **Restricción**: 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.
- **Restricción**: Las Tropas montadas en una Moto no pueden declarar Movimiento Cauteloso.

RECUERDA

Las Motos pueden subir y bajar 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.

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, aplicando la regla Transmutación (Auto) para gestionarlos y cambiar entre ellos.
- 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. El jugador situará la miniatura correspondiente al Controlador y la miniatura del Periférico (Sincronizado) en contacto de Silueta al activar este Perfil.
- Las entradas de armas indican dos opciones cada una, refiriéndose la primera al Perfil de Unidad Montado, y la segunda al Perfil de Unidad Desmontado.
- Restricción: Si el Remoto Periférico (Sincronizado) se encuentra en estado Aislado, Inmovilizado o cualquier estado considerado Nulo, entonces la Tropa no podrá cambiar a su Perfil de Unidad Montado.
- **Restricción**: 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 protección frente a Ataques a distancia.

NANOPANTALLA
EQUIPO AUTOMÁTICO

Obligatorio

REQUISITOS

► El portador es objetivo de un **Ataque CD.**

EFECTOS

► En términos de juego, la Nanopantalla impone un **MOD de CD-3** al atacante y un **MOD de TS +3** si el portador debiera realizar una Tirada de Salvación.

► Restricción: Esta Pieza de Equipo no se puede emplear contra Ataques de Comunicaciones.

RECUERDA

Este dispositivo no puede emplearse ante **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 en la pág. 54.

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 en la pág. 54.

SYMBIOMATE

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

SYMBIOMATE
EQUIPO AUTOMÁTICO

Asignable (Transmutación), Obligatorio.

REQUISITOS

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

EFECTOS

► Un SymbioMate proporciona a la Tropa asignada un valor de Atributo BLI 9 y PB 9, que sustituyen a los Atributos de BLI y de PB de su Perfil de Tropa, junto con la Habilidad Especial Inmunidad (Mejorada). Además, el SymbioMate puede emplearse frente a un Ataque de Comunicaciones.

► Si una Tropa con un SymbioMate se ve forzada a realizar cualquier Tirada de Salvación –basada en BLI o PB– realizará dichas Tiradas sobre un valor de BLI o PB 9, aplicando la Habilidad Especial Inmunidad (Mejorada). Cualquier otro Ataque exitoso, o arma o regla que requiera una Tirada de Salvación –sobre BLI o PB– que reciba el usuario en esa misma Orden aplicará igualmente el valor BLI 9 o PB 9 y la Habilidad Especial Inmunidad (Mejorada).

► Contra los Ataques de Comunicaciones, se aplicarán los valores de BLI 9 y PB 9 pero no la Habilidad Especial Inmunidad (Mejorada).

► Esta pieza de Equipo es de un único uso. El SymbioMate se retirará de la mesa de juego al final de la Orden en que se produjo el Ataque.

EJEMPLO DE JUEGO 1 DE SYMBIOMATE

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

Durante la partida, en una misma Orden, el Gorgos recibe un impacto exitoso con Munición DA, dos impactos exitosos con un arma con la Propiedad Daño Continuado, un Ataque con Observador de Artillería y un Ataque con un Programa de Hacker. Como dispone de un SymbioMate, está obligado a emplearlo, por lo que considera los impactos con Munición DA y con Daño Continuado como si fueran Munición Normal (gracias a la Inmunidad (Mejorada) que le proporciona el SymbioMate) aplicando un valor de BLI 9. Frente al Ataque con el Programa de Hacker, considerado como un Ataque de Comunicaciones, aplicará el Atributo de PB proporcionado por el SymbioMate. Pero no evitará recibir el estado Marcado por el Ataque con Observador de Artillería. Al final de esa Orden, el jugador deberá retirar el SymbioMate. Si el Gorgos se encontrara en Cobertura Parcial, aplicaría el MOD (+3) por Cobertura Parcial, si fuera aplicable.

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

EJEMPLO DE JUEGO 2 DE SYMBIOMATE

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

Si el Sakiel hubiera recibido un impacto exitoso de un arma con la munición PARA no podría aplicar Inmunidad (Mejorada) pues no es una munición basada en BLI o PB.

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

- Las Miniaturas y Tokens de TinBot funcionan como Tokens de Estado, por tanto, no pueden bloquear movimiento ni LDT, ni tampoco ser designados 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 aquélla 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 las Tropas que forman un Fireteam poseen más de un TinBot que proporciona las mismas ventajas, únicamente se podrá hacer uso de uno de ellos por cada Orden u ORA declaradas. En el caso de que los TinBots proporcionen diferentes MOD ante la misma ventaja, sólo se puede utilizar aquél que sea 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

Esta pieza de Equipo amplía el arco de trazado de la LDT de su usuario.

VISOR 360º

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 -3 a VOL impuesto por el estado Suplantación-1.
- Si el poseedor de esta pieza de Equipo supera una Tirada de Descubrir contra una Tropa en estado Suplantación-1, ésta deberá reemplazar su Marcador IMP-1 por la Miniatura.
- El poseedor de Visor Biométrico ignora los MOD que imponen Ataque Sorpresa si dispone de LDT con una Tropa en estado Suplantación 1 o 2 o en estado Holoeco. Además, también ignora dichos MOD si se trata de un Ataque CC, aunque el atacante no se encuentre en LDT.

VISOR MULTIESPECTRAL

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, considera como un éxito cualquier resultado obtenido en 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 impone 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.
- ► Además, permite efectuar un Ataque CD sobre un Marcador de Camuflaje (CAMO) en LDT sin realizar una tirada de Descubrir previa, aunque en este caso sí deberá aplicar el MOD que indique el Marcador. Efectuar dicho Ataque no revela al objetivo ante el resto del ejército.

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 MOD 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.

MÓDULO DE MANDO

ESTE MÓDULO COMPILA AQUELLAS REGLAS QUE, SIN SER TOTALMENTE NECESARIAS PARA PODER JUGAR A INFINITY, 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, 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 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.

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 Operativo.

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. Dichas acciones se dividen en Procedimentales y Logísticas:

» **Procedimental:** 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, junto con sus Periféricos, que desplegará después de su adversario, en el paso 3 de la Fase de Despliegue.
» **Procedimental:** 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 de las siguientes opciones:

» Anular **dos** Órdenes Regulares de la Reserva de Órdenes de su adversario durante ese Turno. El jugador determinará a cuáles Grupos de Combate pertenecen dichas Órdenes. Esta opción **sólo se puede realizar** en la Fase Táctica del adversario, **después del Recuento de Órdenes**, siempre y cuando el cómputo total de Órdenes (Regulares + Irregulares + Tácticas) **sea superior a diez.** Las Órdenes de Tropas en Despliegue Oculto, o que se encuentren fuera de la mesa por Despliegue Aerotransportado, no se aplican a este límite.

» Impedir que su adversario pueda emplear más de un 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 dicha Habilidad.

» **Logística:** Al finalizar la Fase de Despliegue de ambos jugadores, siguiendo el orden marcado por la Iniciativa, cada jugador puede consumir un Token de Mando para obtener dos Tokens de Speedball (ver Solicitar Speedball pág. 84).

Los jugadores pueden consumir **un máximo de dos** Tokens de Mando en el Uso Estratégico de Mando, empleando uno en una opción Procedimental y otro en la opción Logística.

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 y sus Periféricos, pero respetando el límite de 10 integrantes.

» Cancelar el estado Poseído de una Tropa Aliada.

TOKENS DE MANDO: USO OPERATIVO

El jugador puede emplear Uso Operativo 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 proporciona una Tropa Irregular en una Orden Regular, cambiando la Orden correspondiente y sumándola a la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate, 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.

» Crear un nuevo Fireteam situando un Token de Líder de Fireteam (FIRETEAM LEADER) al lado de una de las Tropas que cumplan las indicaciones de la Tabla de Fireteams de su ejército.

El jugador puede consumir en su Turno Activo tantos Tokens de Mando como disponga. De igual modo, el jugador puede repetir 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 Médico trata de emplear su Habilidad Especial Médico para curar a una Tropa Aliada, 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 Médico vuelve a realizar una Tirada de VOL. Pero la suerte no le acompaña y falla de nuevo. Aun así, su jugador decide consumir un nuevo Token de Mando, dándole una nueva oportunidad al Médico para repetir la Tirada de VOL y tratar de curar a la Tropa Aliada. 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 se considera que la Tropa ha realizado 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. X

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 a cabo la Habilidad.

RECUERDA

Una Tropa en estado Despliegue Oculto puede seleccionarse para ejecutar una Orden Coordinada. Sin embargo, al hacerlo perderá su propia Orden durante ese Turno de Jugador.

Aquellas Tropas con una Habilidad con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado que se encuentren fuera de la mesa pueden desplegarse como parte de una Orden Coordinada. Sin embargo, al hacerlo perderán su propia Orden durante ese Turno de Jugador.

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: MOVER + ATAQUE CD

Durante su Turno Activo, un jugador panoceánico decide coordinar un grupo de 3 Fennec y 1 Tropa Griffin para realizar un ataque contra un Mechazoid, un TAG del Ejército JSA. El jugador panoceánico consume un Token de Mando y una Orden Regular, designa a la Tropa Griffin como Punta de Lanza de la Orden Coordinada, situando un Token de Punta de Lanza a su lado, y declara la primera Habilidad Corta Básica de su Orden Coordinada: Mover.

El TAG de JSA 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 Griffin 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 Fennec 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 de JSA.

Se produce entonces una Tirada Enfrentada de CD entre la Tropa Griffin, con la Ráfaga de su Ametralladora reducida a 2, y el Mechazoid. Mientras que los 3 Fennec 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 panoceánico decide coordinar un grupo de 4 Fennec para atacar en CC a un Mechazoid. Consume un Token de Mando y una Orden Regular, designa a uno de los Fennec como Punta de Lanza, situando un Token de Punta de Lanza a su lado y declara la primera Habilidad Corta Básica de su Orden Coordinada: Mover.

El Mechazoid sólo puede declarar ORA contra uno de los Fennec que avanzan hacia él, por lo que opta por reaccionar declarando Ataque CD contra el Fennec designado como Punta de Lanza.

El jugador panoceánico declara la segunda Habilidad Corta de su Orden Coordinada: Ataque CC contra el TAG de JSA.

Se produce entonces una Tirada Enfrentada de CC del Fennec contra el CD del Mechazoid. El Fennec 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 Fennec 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 Fennec y 1 Tropa Griffin para realizar un ataque contra un Mechazoid.

Tras designar a la Tropa Griffin 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 Mechazoid su ORA se comprueba que no hay LDT entre él y uno de los Fennec. Como la intención del jugador panoceánico era declarar un Ataque CD contra el Mechazoid en su segunda Habilidad Corta de la Orden, al no disponer de LDT, el Fennec 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, realizando 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 Griffin para realizar un ataque contra el Mechazoid. El jugador panoceánico consume un Token de Mando y una Orden Regular, designa a la Tropa Griffin como Punta de Lanza de la Orden Coordinada, y declara la primera Habilidad Corta Básica de su Orden Coordinada: Mover.

El Mechazoid 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 Mechazoid 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 Mechazoid 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 Mechazoid perderá su derecho a declarar ORA.

MÓDULO DE FIRETEAMS

LA REGLA DE INFINITY FIRETEAMS PERMITE PONER EN ACCIÓN A UN EQUIPO DE TROPAS CON UN MENOR CONSUMO DE ÓRDENES Y ACTUANDO EN APOYO DE OTRA, DENOMINADA LÍDER DE FIRETEAM.

Sibylla explica:



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

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

IMPORTANTE

No pueden formar parte de un Fireteam:

- Los Periféricos y sus Controladores.
- Las Tropas en forma de Marcador.
- Las Tropas con la Habilidad Especial Infiltración.
- Las Tropas con Habilidades que dispongan de la Etiqueta Despliegue Aerotransportado.
- Las Tropas que activen o estén en estado Fuego de Supresión.
- Una Tropa que disponga de Señuelos no puede formar parte de un Fireteam.
- Las Tropas en Estado Aislado o Nulo.

Además, los miembros de un Fireteam no pueden formar parte de una Orden Coordinada.

FIRETEAMS: REGLAS BÁSICAS

CREACIÓN DE UN FIRETEAM

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

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

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

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

IMPORTANTE

Cada vez que se **crea** un Fireteam, el jugador debe señalar cuáles son las Tropas que forman parte del mismo y cumplir las reglas e indicaciones de la Tabla de Fireteams para su creación.

RECOMPOSICIÓN DEL FIRETEAM DURANTE LA FASE DE ESTADOS

De manera automática, aquellas Tropas que han dejado de formar parte de un Fireteam podrán volver a integrarse en él, si al final de la Fase de Estados mantienen de nuevo la Coherencia respecto al Líder de Fireteam.

TIPOS DE FIRETEAM

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

FIRETEAM DÚO



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

FIRETEAM HARIS



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

FIRETEAM CORE



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

IMPORTANTE

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

REGLAS GENERALES DE LOS FIRETEAM:

» Los miembros de un Fireteam deberán cumplir con la regla de Coherencia (ver pág. 21) respecto al Líder de Fireteam.

» Una Tropa no puede formar parte de manera simultánea de más de un Fireteam.

» Es obligatorio que todos los miembros de un Fireteam pertenezcan al mismo Grupo de Combate.

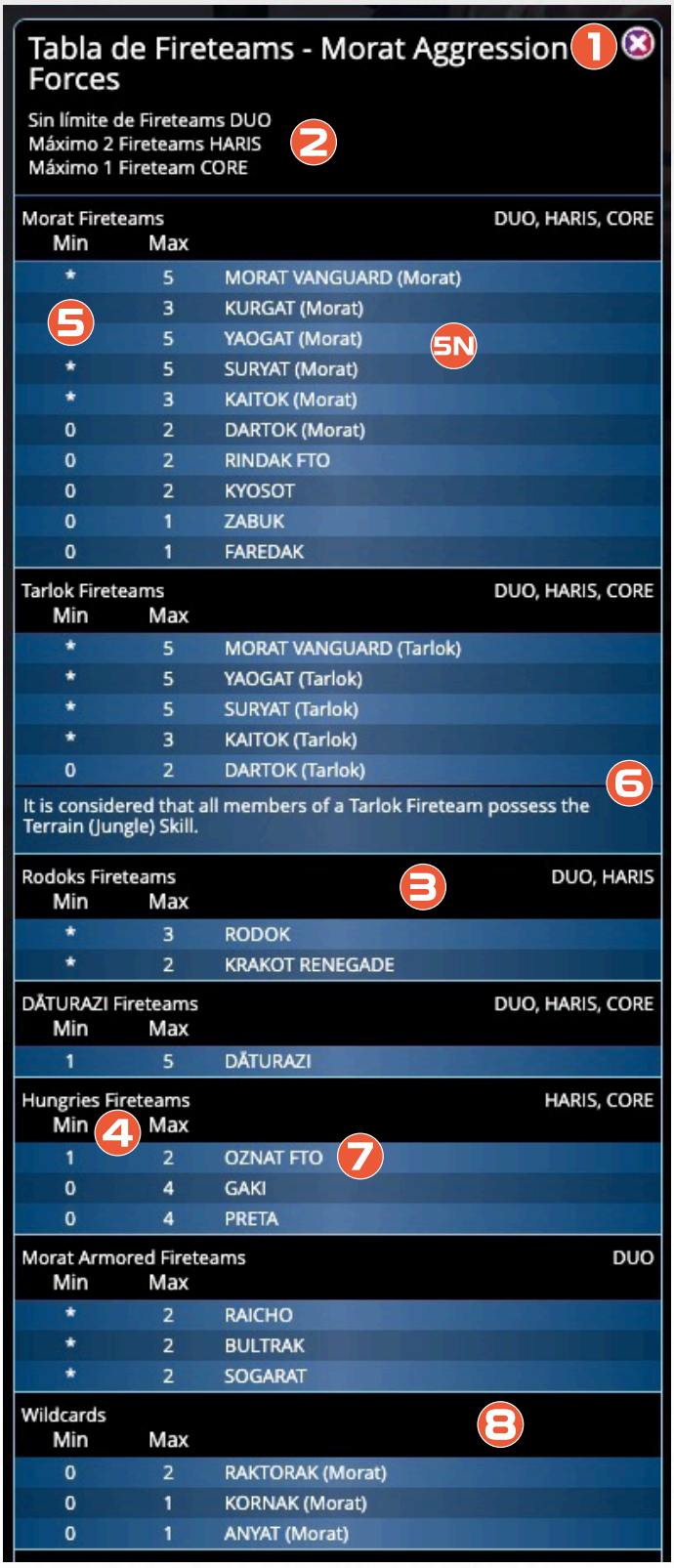
» Un miembro de un Fireteam que consuma una Orden Regular se convierte automáticamente en Líder de Fireteam. Además, activa al resto de miembros del Fireteam (Ver Orden de Fireteam).

» El número mínimo de Tropas por el que debe estar formado un Fireteam es dos, y el máximo es cinco (respetando siempre la Tabla de Fireteams del Ejército).

» Un Fireteam permite usar los Bonos de Fireteam de dos, tres, cuatro o cinco miembros, en función de su Nivel de Fireteam.

TABLA DE FIRETEAMS

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



1. Nombre del Ejército o Sectorial
2. Cantidad máxima de Fireteams simultáneos que puede haber en la mesa de juego según el Tipo de Fireteam. Se comprueba cada vez que se declara la Creación de un Fireteam. En este caso, la Fuerza de Agresión Morat puede tener en la mesa de juego un Fireteam Core, dos Fireteam Haris y no tiene límite al número de Fireteams Dúo de los que puede disponer.
3. En el momento de la Creación de un Fireteam de Rodoks, el jugador puede elegir crear un Fireteam Dúo y/o un Fireteam Haris. Una vez creados, los Fireteams siguen las reglas de Integridad de Fireteams. Si la Disponibilidad de las Tropas y las reglas de creación de Fireteams lo permiten, el jugador podría tener de manera simultánea en la mesa un Fireteam Haris y un Fireteam Dúo de Rodoks.
4. **En el momento de la Creación de un Fireteam** se debe respetar el Mínimo y Máximo de Tropas que pueden formar parte de dicho Fireteam. En este caso, un Fireteam de Hambrientos debe incluir como mínimo una Oznat FTO. **Los Bonos Fireteam** se obtienen únicamente alineando Tropas de la misma Unidad y/o aquellas que indiquen mediante una Nota o entre paréntesis el nombre de la susodicha Unidad o del propio Fireteam.
5. Diferentes Unidades que pueden formar los Fireteams Morat. El asterisco (*) en la columna de Min indica que, **en el momento de la creación** de cualquier Fireteam Morat, **se debe elegir mínimo 1 Tropa de entre todas** aquéllas con un asterisco (*) en la Tabla.

   [5N] Nota: Un Fireteam Morat obtiene los diferentes niveles de Bonos de Fireteams según esté compuesto por una o más Tropas con "(Morat)", o pertenezcan a la misma Unidad.

6. En algunos casos pueden existir condiciones adicionales para la creación o funcionamiento de los Fireteams. Dichas Notas prevalecen sobre las reglas generales de Fireteams.
7. El término "FTO" en la Tabla de Fireteams indica que sólo aquellas opciones del Perfil de Unidad que dispongan de este término pueden formar parte del Fireteam. Esto incluye opciones como "FTO Teniente", "FTO Hacker", "FTO-2"... En cambio, si se menciona una opción específica de FTO, como por ejemplo "FTO Teniente" o "FTO-2", sólo dicha opción podrá formar parte del Fireteam..
8. Los Wildcards pueden formar parte de cualquier Fireteam. El valor Máximo indica el número máximo de Tropas de esta Unidad que se pueden incluir por Fireteam.

INTEGRIDAD DEL FIRETEAM

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

» Si el Líder de Fireteam pasa a estado Aislado o Nulo.
» Si el Líder de Fireteam se Activa durante la Fase Impetuosa de su Turno de Jugador.
» Si el Líder de Fireteam abandona el Fireteam.
» Si el Líder de Fireteam declara una ORA distinta a la ORA del Fireteam (ver pág. 135).
» En caso de que, por cualquier motivo, el número de miembros se reduzca a una cantidad inferior a 2.
» Si se produce una situación de ¡¡¡Retirada!!!
» Si el jugador emplea un Token de Mando para crear otro Fireteam, y éste no respeta el número máximo de Fireteams de ese Tipo permitidos en su Ejército o Sectorial. En tal caso, el jugador debe decidir cuál de los Fireteams se cancela.
» Tanto en Turno Activo como Reactivo, el Fireteam puede ser cancelado voluntariamente por el jugador, sin gasto adicional de Orden ni Token de Mando. Para ello, deberá indicarlo antes del consumo de una Orden por parte de alguno de los dos jugadores.

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

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

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

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

EJEMPLO

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

RECUERDA

RECOMPOSICIÓN DEL FIRETEAM DURANTE LA FASE ESTADOS

De manera automática, aquellas Tropas que han dejado de formar parte de un Fireteam podrán volver a integrarse en él, si al final de la Fase de Estados mantienen de nuevo la Coherencia respecto al Líder de Fireteam.

FIRETEAMS EN TURNO ACTIVO

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

ORDEN DE FIRETEAM

Ataque/ Movimiento

REQUISITOS

► Durante la Fase de Órdenes del Turno Activo, la Orden de Fireteam requiere el consumo 1 Orden Regular del Grupo de Combate al que pertenecen las Tropas del Fireteam.
► El jugador debe designar a una de las Tropas del Fireteam como Líder de Fireteam, señalándolo con un Token de Líder de Fireteam (FIRETEAM LEADER).
► Los miembros de un Fireteam deberán cumplir con la regla de Coherencia (ver pág. 21) respecto al Líder de Fireteam. En caso contrario, ver Integridad del Fireteam.

EFECTOS

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

FIRETEAMS, SENTIDO TÁCTICO Y SUBOFICIAL

Si un miembro de un Fireteam dispone de Sentido Táctico o Suboficial y consume su Orden Táctica será nombrado automáticamente Líder de Fireteam, y el Fireteam se activará como si se hubiera consumido una Orden Regular.

RECUERDA

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

FIRETEAMS EN TURNO REACTIVO

ORA DE FIRETEAM

Los jugadores considerarán que la ORA del Fireteam es aquella Habilidad declarada por más de la mitad de los miembros del Fireteam. En cualquier otro caso, el jugador decide cuál es la ORA del Fireteam. Las consecuencias de desviarse de la ORA del Fireteam se detallan en Integridad del Fireteam (Ver Integridad del Fireteam pág. 144).

ORA DE FIRETEAM

EFECTOS

- ► En Turno Reactivo, todos los miembros del Fireteam obtienen cada uno su propia ORA. No obstante, la ORA que declaren ha de ser **la misma para todos ellos, denominada ORA del Fireteam.**
- ► En Turno Reactivo, **todos los miembros del Fireteam disponen de los Bonos** que les otorga el formar parte de un Fireteam.
- ► En ORA, además, todos los miembros del Fireteam efectúan sus propias Tiradas y aplican los efectos pertinentes sobre el enemigo. Como excepción, ver Fireteam y Combate CC (pág. 136).
- ► En ORA, cada miembro del Fireteam debe respetar igualmente la regla de Coherencia respecto al Líder de Fireteam. El jugador deberá realizar una Comprobación de Coherencia respecto a éste al inicio y final de la ORA, para saber de cuántos miembros dispone su Fireteam.
- ► Si un miembro del Fireteam falla la Comprobación de Coherencia respecto al Líder de Fireteam, entonces no se le contabilizará como parte del Fireteam, dejando de formar parte de éste inmediatamente.
- ► Ante múltiples Tropas Activas (Órdenes Coordinadas, otro Fireteam, Tropas con Periféricos, etc.) cada miembro del Fireteam debe escoger como objetivo sólo a una de aquellas Tropas activadas por la Orden, aunque no es obligatorio que todos ellos seleccionen a la misma como objetivo. Sin embargo, la Habilidad de la ORA que declaren ha de ser la misma para todos los miembros del Fireteam.

BONOS DE FIRETEAM

En Infinity, formar parte de un Fireteam otorga a sus miembros una serie de Bonos que se clasifican en niveles.

El **Nivel de Fireteam** viene determinado por la cantidad de **Tropas** de la **misma Unidad** que lo componen.

Se consideran Tropas de la misma Unidad las homónimas y/o aquéllas que la **Tabla de Fireteams** identifique como tales mediante una Nota o entre paréntesis.

TABLA DE NIVEL DE FIRETEAM

NIVEL DE FIRETEAM	REQUISITOS
NIVEL 1	TODAS LAS TROPAS SON DE DIFERENTES UNIDADES.
NIVEL 2	AL MENOS 2 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.
NIVEL 3	AL MENOS 3 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.
NIVEL 4	AL MENOS 4 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.
NIVEL 5	LAS 5 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.

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

IMPORTANTE

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

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

TABLA DE BONOS DE FIRETEAM

NIVEL DE FIRETEAM	BONIFICACIÓN
NIVEL 1	LAS TROPAS DEL FIRETEAM SE ACTIVAN CON UNA ÚNICA ORDEN REGULAR
NIVEL 2	HABILIDAD ATAQUE CD (+1DE)
NIVEL 3	+3 DESCUBRIR Y +1 ESQUIVAR
NIVEL 4	CD +1
NIVEL 5	SEXTO SENTIDO

La comprobación del Nivel del Fireteam se realiza en el momento de su creación y también tras declarar cualquier Orden u ORA con dicho Fireteam.

BONO FIRETEAM NIVEL 1

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

BONO FIRETEAM NIVEL 2

» **Habilidad Ataque CD (+1DE):** Esta Habilidad permite al jugador tirar un dado extra, y luego seleccionar y descartar un dado de la Tirada. Este dado extra no aumenta el valor de Ráfaga de la Habilidad, Arma o Equipo Especial, y no consume usos Desechables adicionales. Si se reparte la Ráfaga entre varios objetivos, el dado extra debe asignarse a uno de esos objetivos, y descartar un dado de la Tirada contra dicho objetivo.

Si se emplea en una tirada Enfrentada, se selecciona y descarta un dado después de que ambos jugadores hayan efectuado su tirada. Si ambos jugadores tienen que seleccionar y descartar un dado, el Jugador Activo será quién seleccione primero.

» En Turno Reactivo, todos los miembros del Fireteam se benefician de esta Habilidad.

» No se puede aplicar esta Habilidad cuando el Ataque es una **Habilidad Larga** (Ataque Intuitivo, Ataque Especulativo...). Tampoco se puede aplicar a aquellas Habilidades, Armas o piezas de Equipo que **no** requieran Tirada (por ejemplo, Armas de Plantilla Directa).

» Esta Habilidad es acumulativa con otras Habilidades Ataque CD (+1DE) que aporte el Perfil de Unidad u otras reglas o condiciones de escenario.

RECUERDA

Las piezas de Equipo MediKit y GizmoKit se consideran un Arma CD No Letal, de modo que pueden beneficiarse de este Bono de Fireteam.

BONO FIRETEAM NIVEL 3

» Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo los miembros del Fireteam:

» Obtienen un MOD de +3 a sus Tiradas de Descubrir.

» Obtienen un MOD de +1 a sus Tiradas de Esquivar.

BONO FIRETEAM NIVEL 4

» **Al declarar Ataque CD**, todos los miembros del Fireteam obtienen un MOD de +1 al Atributo correspondiente. Por tal motivo, este MOD se aplica también a las Armas CD (FIS) y a las Armas CD (VOL).

BONO FIRETEAM NIVEL 5

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

RECUERDA

Cuando un Fireteam ve modificado su número de miembros, el jugador deberá recalcular los Bonos, que pueden aplicar sus miembros en esa misma Orden (ver Integridad del Fireteam pág. 134).

IMPORTANTE

Los Bonos de un Fireteam son Información Privada hasta que su jugador declare Ataque CD o Descubrir, o alguna otra Habilidad que se beneficie de estos Bonos.

RECUERDA

En Infinity, la cantidad máxima de dados que se pueden lanzar son 6. Este límite incluye los dados extra que puedan obtenerse por Habilidades, MOD o Bonos.

Sibylla Explica



Durante la partida, el jugador decide realizar un Ataque CD con su Fireteam compuesto por 4 Fennec y una Tropa Griffin. Este Fireteam de 5 Tropas se considera de Nivel 5 al pertenecer la Tropa Griffin a la misma Unidad (Fennec). El jugador nombra Líder del Fireteam a la Tropa Griffin con Ametralladora, de manera que ésta dispondrá de los siguientes MOD y Bonos para su Ataque CD:
- Ráfaga 4 +1DE con la Ametralladora, ya que tiene R = 4 +1 dado extra por Bono de FT de Nivel 2. Por tanto, tirará cinco dados en su Ataque CD, aunque elegiría 1 dado que descartaría, quedándose con 4 como resultado de la Tirada.
- Sumará +1 a su Atributo CD al calcular el VE de la Tirada por Bono de FT de Nivel 4.

Tras realizar ambos jugadores las Tiradas de dados, el jugador panoceánico deberá elegir 4 de los 5 dados lanzados para comprobar la Tirada Enfrentada con su rival.

RECUERDA

Si dispones de R1 y (+1DE), no puedes dividir la Ráfaga asignando el dado extra de ese Ataque a otra Tropa. En cambio, si el valor de Ráfaga es superior a uno y cuentas con (+1DE), al dividir la Ráfaga entre varios objetivos, deberás asignar el dado extra a uno de esos objetivos, especificándolo, y luego descartar un dado de la Tirada contra ese objetivo.

FIRETEAMS Y COMBATE CC

» Tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo, cuando varios miembros de un Fireteam se encuentran trabados en un Combate CC sólo se puede seleccionar al Líder de Fireteam para realizar la Tirada de CC, aplicando la regla de Combate CC con Múltiples Tropas.

» En Turno Reactivo, si el Líder de Fireteam no estuviera trabado en Combate CC, entonces el jugador deberá seleccionar cuál de los miembros del Fireteam realizará la Tirada de CC, aplicando la regla de Combate CC con Múltiples Tropas.

» El adversario, en ORA, podrá designar como objetivo a cualquier miembro del Fireteam trabado en CC, pero sólo a uno de ellos.

FIRETEAM Y FUEGO DE SUPRESIÓN

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

FIRETEAMS Y ATAQUE DE COMUNICACIONES

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

EJEMPLOS DE FIRETEAMS

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

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

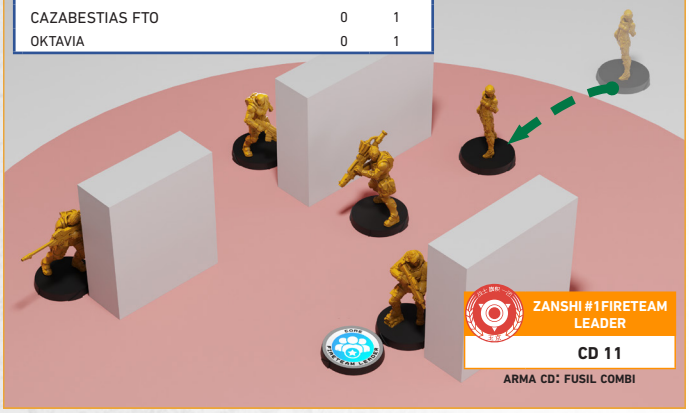
EJEMPLO 1: CREACIÓN DE UN FIRETEAM

CASO 1: SELECCIÓN DE TROPAS Y DESPLIEGUE.

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

FIRETEAMS DE ZHANSHI HARIS, CORE

	MIN	MAX
ZHANSHI	1	5
GŪDǍN FTO (Zhanshi)	0	2
SHÀNG JÍ	0	2
Zhanshi YĪSHĒNG (Zhanshi)	0	1
Jefe CHEONG-HEE JEONG (Zhanshi)	0	1
QÍSHÌ, Pilotos de TAG	0	1
CAZABESTIAS FTO	0	1
OKTAVIA	0	1



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

CASO 2: WILDCARDS Y DISPONIBILIDAD SUPERIOR A 1.

Las Tropas Kempeitai tienen Disponibilidad 3 en el Ejército Sectorial de JSA Ōban. Tal y como muestra la imagen de la Tabla de Fireteams, las Tropas Kempeitai pueden formar parte de cualquier Fireteam de Ōban al ser Wildcards.

Tabla de Fireteams - Ōban

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

Fireteams de KEISOTSUS			HARIS, CORE
Min	Max		
1	5	KEISOTSU	
0	1	DOMARU	
0	1	DAIYŌKAI	
0	1	OYAMA	
0	1	TAGURAIDĀ	
Fireteams de DOMARU			**DUO, HARIS, CORE**
Min	Max		
1	5	DOMARU	
0	1	OYAMA (Domaru)	
0	3	TANKŌ	
0	1	DAIYŌKAI	
Fireteams ŌBAN			**DUO, HARIS**
Min	Max		
*	3	DOMARU	
*	3	KARAKURI	
*	2	SHIKAMI	
0	1	OYAMA (Domaru)	
Fireteams Banzai			**DUO, HARIS**
Min	Max		
1	3	TANKŌ	
0	1	MIYAMOTO MUSHASHI FTO	
Fireteams Aragoto			**DUO, HARIS**
Min	Max		
1	2	ARAGOTO	
0	1	KUROSHI RIDER (Aragoto)	
0	1	RUI SHI	
Wildcards			
Min	Max		
0	3	KEMPEI (Keisotsus)	
0	1	YURIKO ODA FTO (Keisotsus)	

En la Tabla de Wildcards, el Máximo de 3, indica que el jugador puede llegar a incluir hasta 3 Kempeitai como máximo en los Fireteams del Sectorial. Por tanto, un Fireteam Core de Keisotsus podría llegar a estar formado por 2 Keisotsu y 3 Kempeitai.
Del mismo modo, por ejemplo, se podrían incluir 2 Kempeitai en un Fireteam Core de Keitotsus y 1 Kempeitai en un Fireteam Haris de Domaru.

Sybilla Explica

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



EJEMPLO 2: CREACIÓN DE UN FIRETEAM. BONOS POR NIVEL DE FIRETEAM

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

Tabla de Fireteams - Fuerza de Agresión Morat

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

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

Fireteams Tarlok		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
*	5	VANGUARDIA MORAT (Tarlok)
*	5	YAOGAT (Tarlok)
*	5	SURYAT (Tarlok)
*	3	KAITOK (Tarlok)
0	2	DARTOK FTO (Tarlok)

Se considera que todos los miembros de un Fireteam Tarlok poseen la Habilidad Terreno (Selvático).

Fireteams de RODOKS		DUO, HARIS
Min	Max	
*	3	RODOK
*	2	RENEGADO KRAKOT

Fireteams de DĀTURAZI		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	DĀTURAZI

Fireteam de Hambrientos		HARIS, CORE
Min	Max	
1	2	OZNAT FTO
0	4	GAKI
0	4	PRETA

Fireteams Acorazados Morat		DUO
Min	Max	
*	2	RAICHO
*	2	BULTRAK
*	2	SOGARAT

Wildcards	
Min	Max
0	2	RAKTORAK (Morat)
0	1	KORNAK (Morat)
0	1	ANYAT (Morat)

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

CASO 1: FIRETEAM CORE

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

El Nivel de Fireteam viene determinado por la cantidad de Tropas de la misma Unidad que lo componen. Como todas las Tropas poseen la mención de Unidad (Morat) obtienen todos los Bonos por NIvel de Fireteam.
En resumen, todas las Tropas homónimas o que la tabla de Fireteam identifique como tal suman a los Bonos o MOD que pudieran tener cada una en su Perfil de Unidad los siguientes Bonos:

- Habilidad Ataque CD (+1DE)
- MOD de +3 en sus Tiradas de Descubrir y MOD de +1 en sus Tiradas de Esquivar.
- Ataque CD +1
- La Habilidad Especial Sexto Sentido

CASO 2: FIRETEAM CORE

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

Otro ejemplo de Fireteam Core de 5 miembros. En este caso sólo 3 de sus miembros son Tropas de la misma Unidad o por Tropas identificadas como (Morat). Por lo que todos sus miembros obtendrán los Bonos por Nivel 3 de Fireteam.
En resumen, los miembros de este Fireteam obtienen los siguientes Bonos:

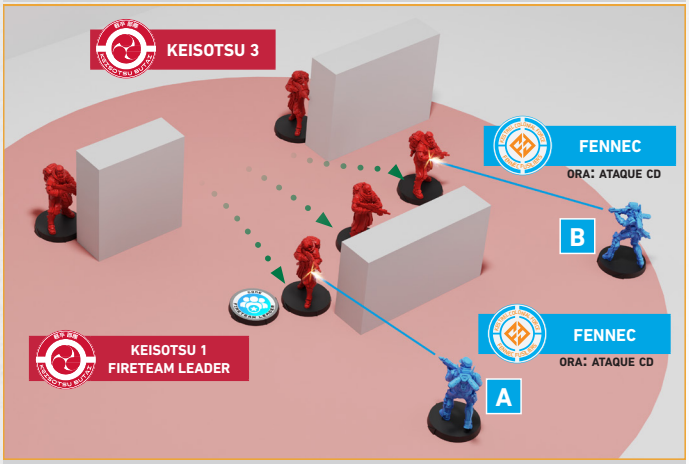
- Habilidad Ataque CD (+1DE)
- MOD de +3 en sus Tiradas de Descubrir y MOD de +1 en sus Tiradas de Esquivar.
- Ataque CD +1

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

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

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

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



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

RECUERDA

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

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

Ver Orden de Fireteam pág. 134.

Sibylla Explica

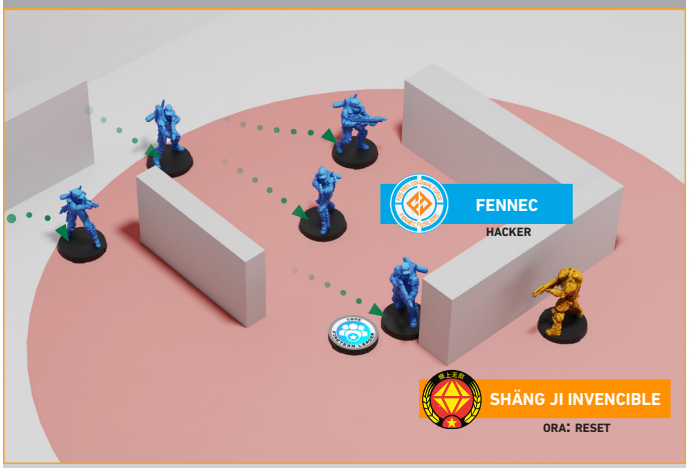
Si el Líder de un Fireteam declara la Habilidad Berserk, sólo los miembros del Fireteam con esa Habilidad la ejecutarán, el resto de las Tropas llevarán a cabo una Inacción.

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

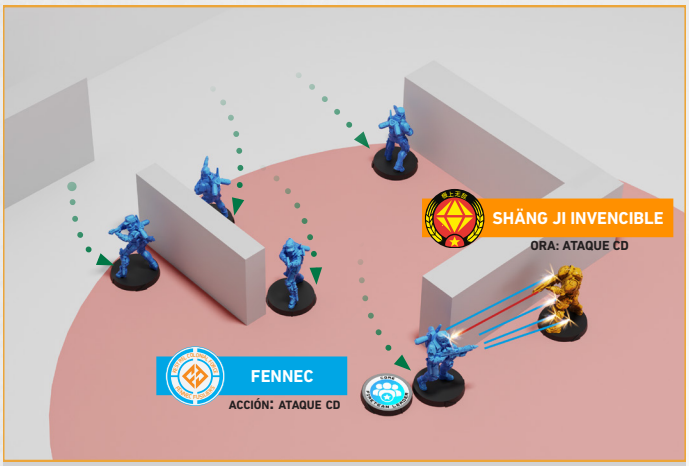


Durante su Turno Activo, como al Jugador de Yu Jing le interesa que dos miembros de su Fireteam de cinco Zhanshi accedan a una posición elevada, declara Trepar como Orden del Fireteam. Los dos Zhanshi (A y B) trepan, mientras que el resto de los miembros del Fireteam, aunque activados igualmente por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

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



En su Turno Activo, el jugador que lleva el Fireteam de cinco Fusileros Fennec pretende efectuar un Ataque de Comunicaciones sobre el enemigo. Por tanto, en su nueva Orden de Fireteam indica que el Líder del Fireteam durante dicha Orden será el Fusilero Fennec Hacker, y sitúa el Token de Líder de Fireteam a su lado.
A continuación, declara la Habilidad Mover y todo el Fireteam avanza. Como segunda Habilidad Corta de la Orden el Líder de Fireteam declara el uso de un Programa de Hacker contra la Tropa enemiga. En este caso, el Líder de Fireteam no ha declarado un Ataque CD por lo que no aplica ningún MOD por Bonos de Nivel de Fireteam. Además, se considera que los demás miembros del Fireteam han ejecutado una Inacción, por lo que el Líder de Fireteam es el único que actúa. No obstante, aunque en el Fireteam hubiera otro Hacker, éste tampoco actuaría y el Líder de Fireteam no recibiría Bono alguno.



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

Tanto el Líder de Fireteam como los demás miembros del Fireteam se mueven, pero el único que efectúa Tiradas de Ataque CD es el Líder de Fireteam. Como se trata de un Fireteam compuesto por 5 Tropas (Fusileros Fennec), el Líder aplica los Bonos de Fireteam de nivel 5, de modo que recibe un Bono de Habilidad Ataque CD (+1DE) y un MOD de +1 a Ataque CD.

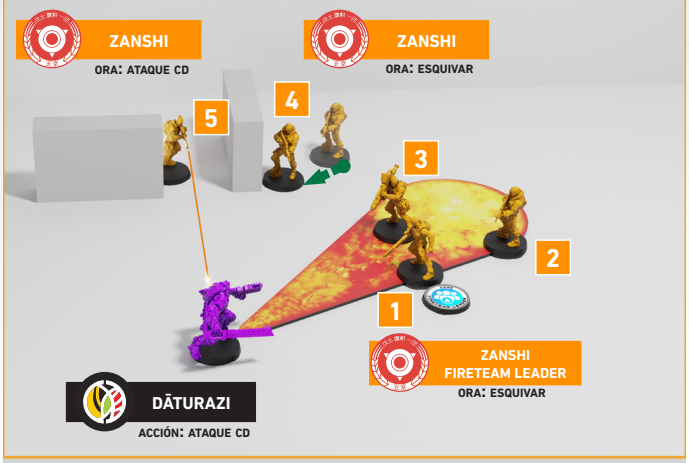
Si se hubiera declarado Descubrir como segunda Habilidad Corta, en vez de Ataque CD, entonces el Líder de Fireteam habría sido el único que hubiera realizado la Tirada de VOL, recibiendo un MOD de +3 a VOL. En cualquiera de los casos anteriores, los restantes miembros del Fireteam eran susceptibles de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

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

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

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

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



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

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

Supongamos que, en el caso anterior, los Zhanshi 1 a 4 declararan una ORA de Ataque CD y el Zhanshi 5 una ORA de Esquiva. De manera automática, el Zhanshi 5 deja de formar parte del Fireteam, y los Zhanshi que declaran Ataque CD aplican únicamente los Bonos de Fireteam de nivel 4.

RECUERDA

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

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

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



Durante su Turno Activo, un Arjuna y su Kiranbot declaran Mover como primera Habilidad Corta Básica en LDT del Fireteam de cinco Zhanshi. Los cinco Zhanshi declaran la misma ORA, Ataque CD, pero tres de ellos toman como objetivo al Arjuna y los otros dos al Kiranbot. El Arjuna y el Kiranbot, gracias a la Habilidad Especial Periférico (Sincronizado), pueden escoger distinto blanco. El Arjuna declara como segunda Habilidad Corta, Ataque CD al Zhanshi 1, y el Kiranbot declara también Ataque CD, pero contra el Zhanshi 2. Como los Zhanshi forman un Fireteam de cinco miembros pertenecientes a la misma Unidad, pueden todos ellos aplicar los Bonos correspondientes por Nivel del Fireteam.

Se produce así una serie de Tiradas Enfrentadas entre el Arjuna y el Zhanshi 1, que dispone de un MOD de +1 a sus Ataques CD y también de un Bono de Habilidad Ataque CD (+1DE) a su arma en ORA, por lo que tiraría 2 dados y descartaría 1. Como el Kiranbot ataca con un arma de Plantilla Directa, el Zhanshi 2 efectúa una Tirada Normal de CD, tirando 2 dados y descartando 1 gracias al Bono [Habilidad Ataque CD (+1DE)] a su arma en ORA y con un MOD +1 a sus Ataques CD, aunque deberá efectuar una Tirada de Salvación por el arma de Plantilla Directa. Los demás Zhanshi, que al no ser atacados realizarán Tiradas Normales, también aplicarán los Bonos del Nivel de Fireteam en sus ORA.

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

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

RECUERDA

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

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

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

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

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

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

EJEMPLO 12: ENFRENTAMIENTO ENTRE FIRETEAMS

CASO 1: ORDEN DE FIRETEAM (MOVIMIENTO + ATAQUE CD) CONTRA ORA DE FIRETEAM (ATAQUE CD).

Con una nueva Orden, el Líder de Fireteam del Fireteam de cinco Zhanshi declara Mover, pero ahora, el Jugador Panoceánico, en su turno reactivo, puede declarar ORA ya que dos miembros de su Fireteam de cinco Fusileros Fennec obtienen LDT con los Zhanshi. Ambos Fusileros declaran una ORA de Ataque CD, pero cada uno de ellos sólo puede seleccionar como blanco a uno de los Zhanshi que forman el Fireteam. El Fusilero 1 selecciona al Zhanshi 1 (Líder de Fireteam armado con Ametralladora) y el Fusilero 2 selecciona al Zhanshi 2 (Fusil Combi). Ambos Fusileros van armados con Fusil Combi, y, como forman parte de un Fireteam de cinco miembros, disponen en ORA de todos los Bonos de Fireteam de nivel 5. En este caso ambos pueden aplicar el MOD de +1 a Ataques CD y el Bono Habilidad Ataque CD (+1DE).

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

Finalmente, decide arriesgarse y declara Ataque CD, aplicando los Bonos de Fireteam de nivel 5 [CD +1 y Habilidad Ataque CD (+1DE)]. Decide repartir la Ráfaga 4 de su Líder de Fireteam [Ametralladora R 4 + 1DE] entre los dos Fusileros, con tres Ataques CD enfrentados con el Fusilero 1 y un Ataque CD con el dado extra por el Bono de +1DE en Tirada Normal contra Fusilero 2.

El Fusilero 2, gracias a los Bonos proporcionados por formar parte de un Fireteam de nivel 5, puede disparar en ORA con el Bono de Ataque CD (+1DE) y con una mayor precisión (MOD de +1 a Ataques CD).

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

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

CASO 2: ORDEN DE FIRETEAM (MOVIMIENTO + ATAQUE CD) CONTRA ORA DE FIRETEAM (ESQUIVAR).

Al haber perdido a uno de sus Zhanshi, el Jugador de Yu Jing ahora sólo puede disponer de los Bonos de Fireteam de nivel 4. Con una nueva Orden, sitúa el Token de Líder de Fireteam junto al Zhanshi 3, armado con Fusil Combi. En esa misma Orden declara Mover como primera Habilidad Corta Básica, aunque sólo desplaza al nuevo Líder de Fireteam, que obtiene LDT con el Fusilero Fennec 2. El Jugador Panoceánico decide declarar Esquivar. El Fireteam de Fusileros Fennec es ahora de nivel 4, por lo que sólo puede aplicar los Bonos correspondientes. Declarando Esquivar, y gracias a los Bonos de Fireteam, los integrantes de su Fireteam disponen de un +1 a la Tirada de Esquivar.

El Zhanshi 3 declara Ataque CD contra el Fusilero Fennec 2. Ahora deberán realizar las correspondientes tiradas para saber cómo se resuelve la situación.

EJEMPLO 13: SITUACIONES DE JUEGO CON FIRETEAMS

CASO 1: ORDEN DE FIRETEAM, CAMBIO DE LÍDER Y MOVIMIENTO (SALTAR).

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

CASO 2: ORDEN DE FIRETEAM, CAMBIO DE LÍDER Y REALIZAR MISIÓN.

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

MÓDULO DE TERRENOS Y ESTRUCTURAS

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. 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, 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 con la Etiqueta 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 o al valor indicado por cualquier Habilidad implicada, como por ejemplo Saltar..

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 realice 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 Mala Visibilidad aplicará un MOD de -6.
- Zona de Visibilidad Nula (Excepciones):
  - No se puede trazar LDT hacia el interior, a través o desde una Zona de Visibilidad Nula.
  - Cualquier Tropa que sea objetivo de un Ataque CD en el interior, a través o desde una Zona de Visibilidad Nula, tratará esta zona como una Zona de Mala Visibilidad cuando trace LDT hacia el atacante.
- Zona de Ruido Blanco:
  - La Zona de Ruido Blanco funciona como una Zona de Visibilidad Nula **sólo para Tropas con Puntería o equipadas con Visor Multiespectral, ,** de cualquier Nivel, o para aquellas con una pieza de Equipo que así lo indique.
- El Visor Multiespectral de una Tropa que sea objetivo de un Ataque CD en el interior, a través o desde una Zona de Ruido de Blanco no reducirá los MOD de la Zona de Mala Visibilidad resultante.

IMPORTANTE

Los MOD de Zona de Visibilidad no son acumulables entre sí. En caso de que a una tirada le afecten varias Zonas de Visibilidad, sean iguales o distintas, se aplicará únicamente un solo MOD, que será siempre el más restrictivo de todos.

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	ZONA DE SATURACIÓN
PLAYA	ACUÁTICO	SI	--	NO
MAR ABIERTO	ACUÁTICO	SI	--	NO
PANTANO	ACUÁTICO	SI	--	SI
PEDREGAL	DESÉRTICO	OPCIONAL	--	SI
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	SI
BOSQUE	SELVÁTICO	OPCIONAL	BAJA VISIBILIDAD	SI
JUNGLA	SELVÁTICO	SI	BAJA VISIBILIDAD	SI
SELVA DENSA	SELVÁTICO	SI	MALA VISIBILIDAD	SI
SELVA VIRGEN	SELVÁTICO	SI	VISIBILIDAD NULA	SI
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	SI
SALA DE GENERADORES	OPCIONAL 0-G	CON 0-G SI	RUIDO BLANCO	SI
SALA DE NÚCLEO ENERGÉTICO	OPCIONAL 0-G	CON 0-G SI	BAJA VISIBILIDAD + RUIDO BLANCO	--

ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA

TAMAÑO DE ACCESO (TAC)

En Infinity, 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 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.

MÓDULO DE TRIUNFO Y DERROTA

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 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
350	IGUAL O INFERIOR A 88 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

CARACTERÍSTICAS DE UN EJÉRCITO EN SITUACIÓN DE RETIRADA

» 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.

» 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.

» 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.

» 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 la situación de ¡¡¡Retirada!!! del ejército, retirándose los Marcadores de ¡¡¡Retirada!!!

Puedes consultar el estado ¡¡¡Retirada!!! en el Módulo de Estados de Infinity en la página 170.

MISIÓN O ESCENARIO

Infinity 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.Infinityuniverse.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 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.

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 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 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 350 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.

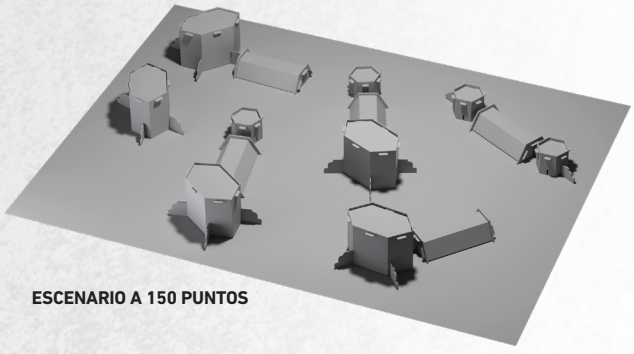
Por lo tanto, se recomienda que la mayoría de las piezas grandes escenografía faciliten el acceso a su zona superior desde el suelo.

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.

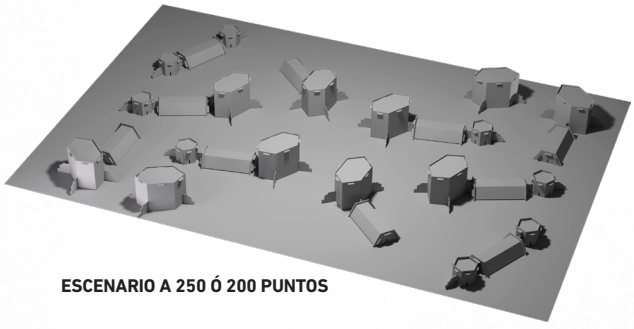
ZONAS DE DESPLIEGUE SIMÉTRICAS Y ASIMÉTRICAS

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.

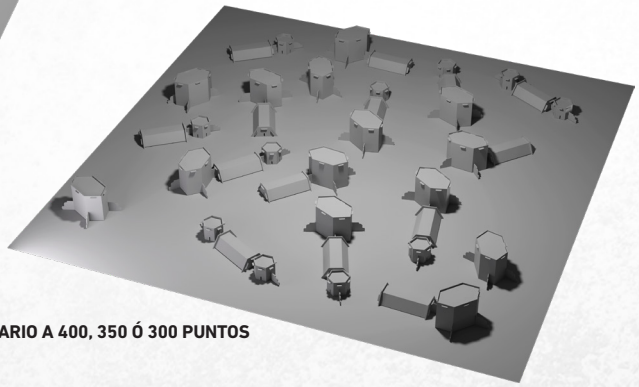
Es recomendable desplegar la escenografía de manera que una de las Zonas de Despliegue proporcione más Cobertura y/o disponga de piezas de escenografía de mayor altura, otorgándole una ventaja táctica al jugador que escoja desplegar en ese lado.



ESCENARIO A 150 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



ESCENARIO A 400, 350 Ó 300 PUNTOS

MÓDULO DE ESCENARIOS

LA FLEXIBILIDAD TÁCTICA DE LA MECÁNICA DE JUEGO DE INFINITY 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.INFINITYUNIVERSE.COM

ANIQUILACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

EJEMPLOS ORIENTATIVOS DE TERRENOS ESPECIALES						
PARTIDA A 150 PTOS.	**PARTIDA A 200 PTOS.**	**PARTIDA A 250 PTOS.**	**PARTIDA A 300 PTOS.**	**PARTIDA A 350 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 85 y 175 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 176 y 270 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 270 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 85 y 175 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 176 y 270 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 270 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	350	7	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

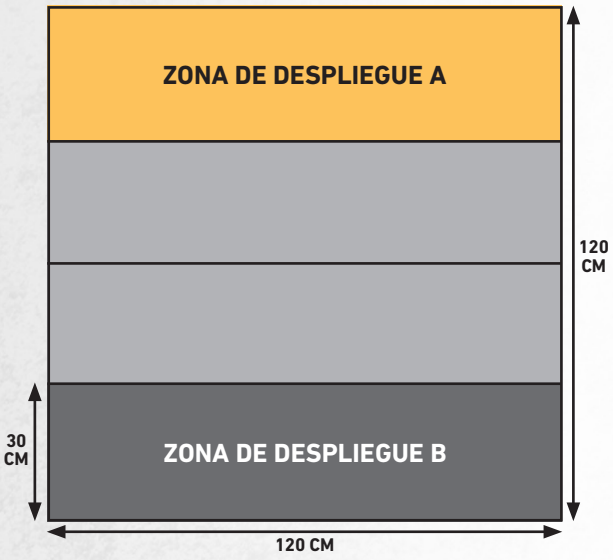
Una Tropa se considera Eliminada por el adversario cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al final de la misión. Al final de la partida, todas aquellas Tropas que no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, sea como Miniatura o Marcador, se considerarán Eliminadas por el enemigo.

FIN DE MISIÓN

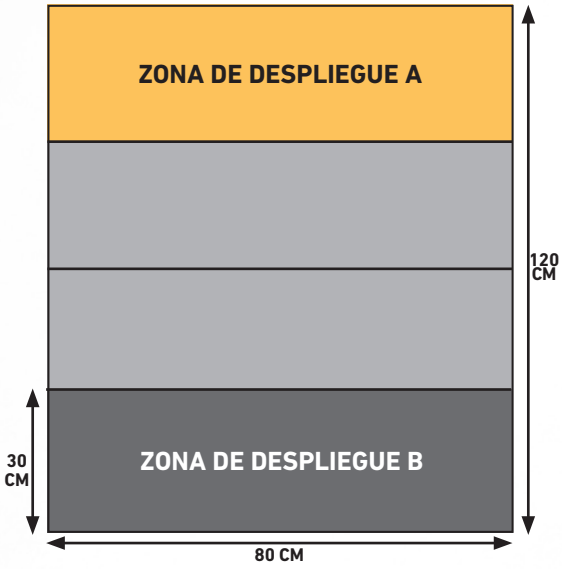
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

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.

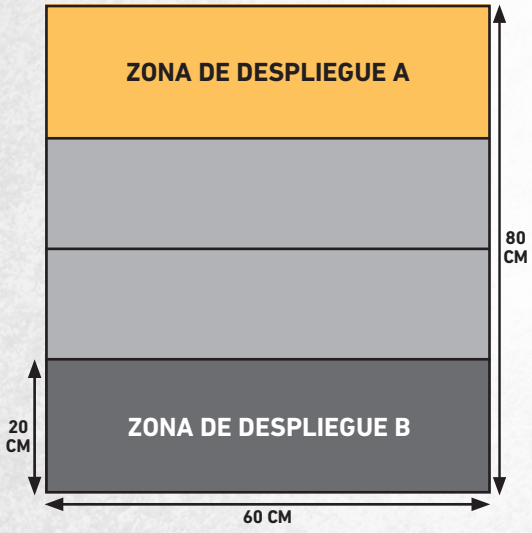
ESCENARIO A 400, 350 Ó 300 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



ESCENARIO A 150 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	350	7	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM	88
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.

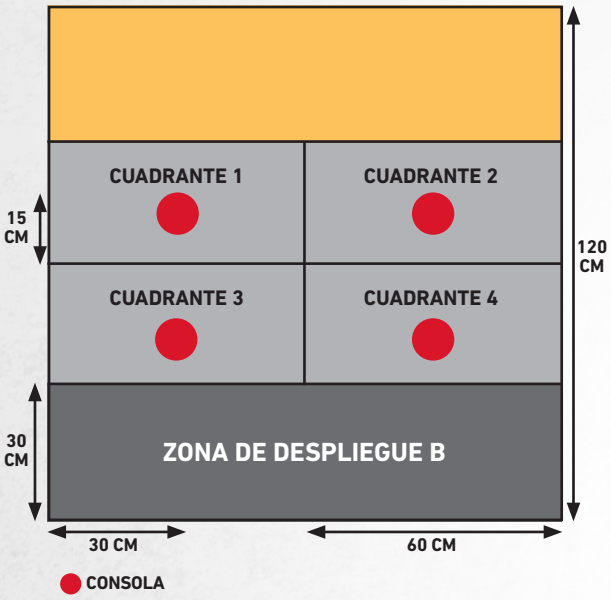
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

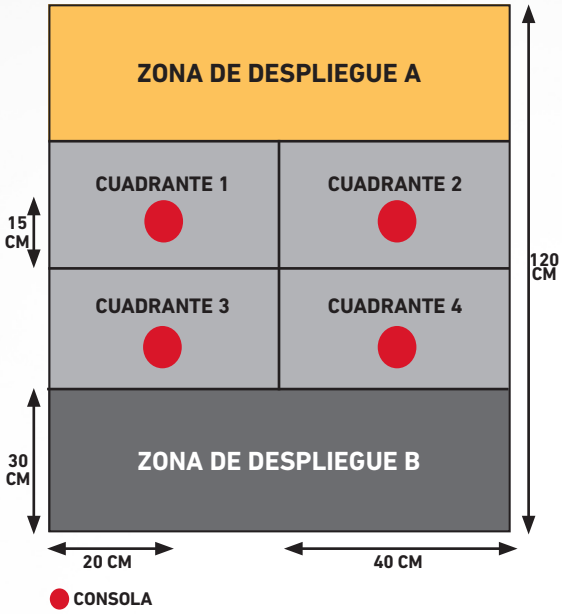
FIN DE MISIÓN

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.

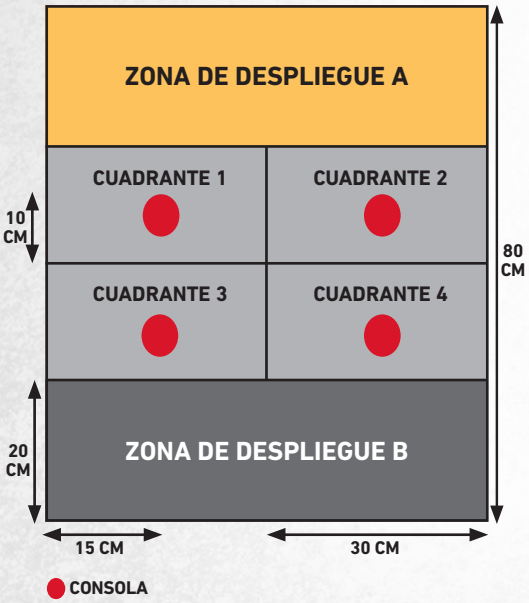
ESCENARIO A 400, 350 Ó 300 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



ESCENARIO A 150 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	350	7	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM	88
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

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.

CAJAS DE SUMINISTROS

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.

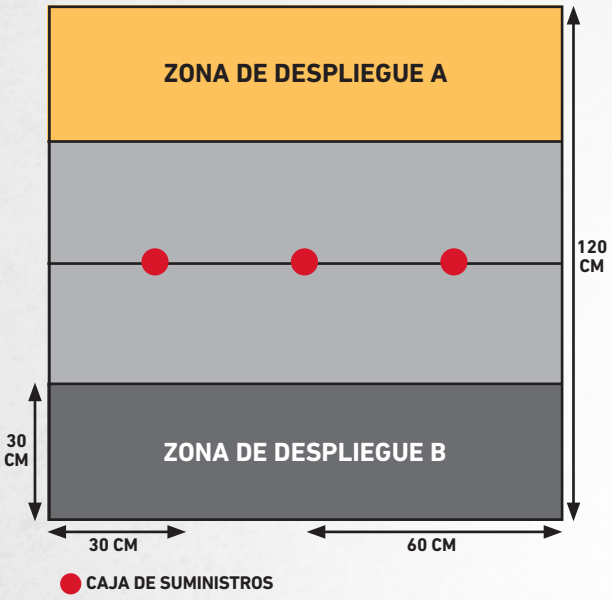
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

FIN DE MISIÓN

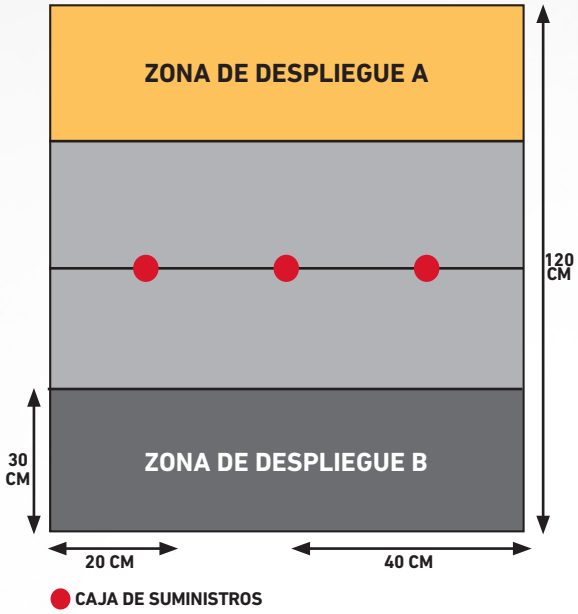
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

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.

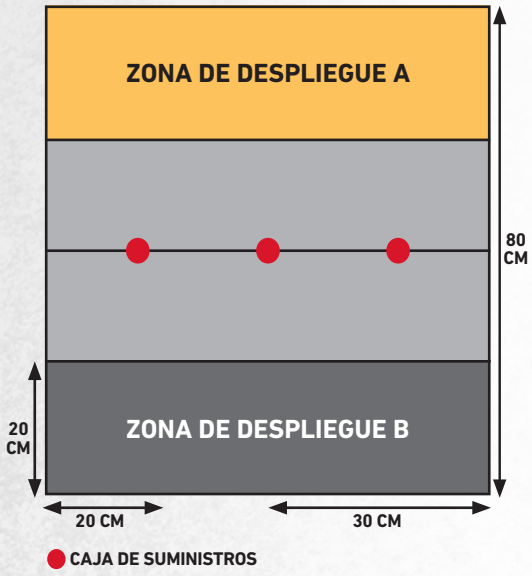
ESCENARIO A 400, 350 Ó 300 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



ESCENARIO A 150 PUNTOS



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	350	7	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.

En esta misión, la identidad del Teniente siempre se considera Información Pública. El jugador debe indicar qué Miniatura o Marcador es el Teniente.

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

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.

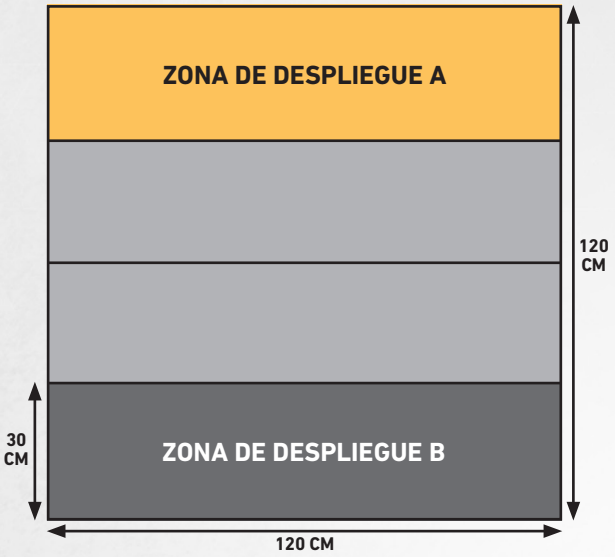
Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

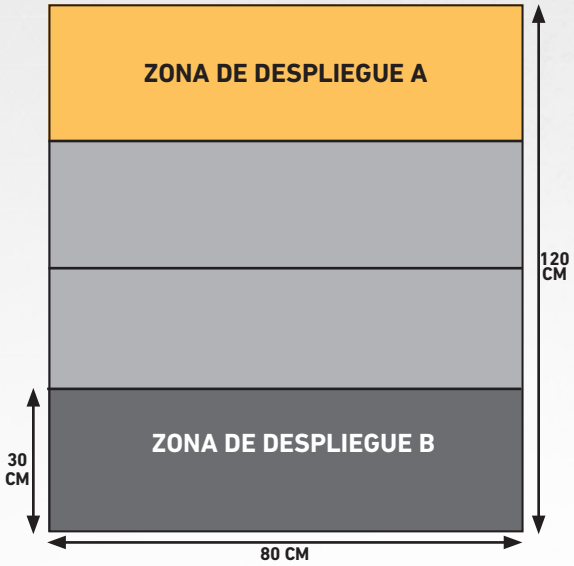
FIN DE MISIÓN

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.

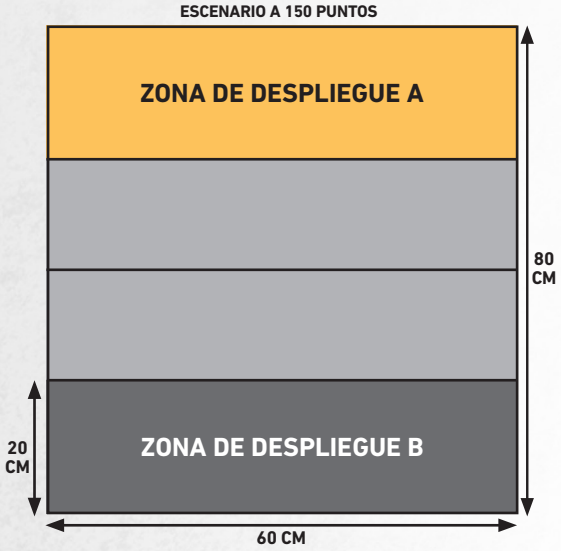
ESCENARIO A 400, 350 Ó 300 PUNTOS



ESCENARIO A 250 Ó 200 PUNTOS



ESCENARIO A 150 PUNTOS



MÓDULO DE ESTADOS Y GLOSARIO

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.

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.

RECUERDA

Los Estados pueden modificar diversos Atributos. Si una Tropa sufre varios Estados que afectan al mismo Atributo éstos son acumulables entre sí.

ESTADO AISLADO

AISLADO



ACTIVACIÓN

- La Tropa o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "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

- **Restricción**: Una Tropa en estado Aislado no puede recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes.
- **Restricción**: 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.
- **Restricción**: La Orden Irregular de una Tropa en estado Aislado no puede ser convertida en una Orden Regular con un Token de Mando.
- **Restricción**: 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. Otras Habilidades Especiales Automáticas o el Equipo Automático continuarán funcionando con normalidad.
- 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.
- **Restricción**: Una Tropa con Suboficial no podrá emplear esta Habilidad Especial si se encuentra en estado Aislado.
- Un Periférico en estado Aislado sufre automáticamente el estado Desconectado.
- Una Tropa en este estado deberá aplicar un **MOD de -9 al Atributo VOL** en sus Tiradas de **Reset**.
- **Restricción**: 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.
- **Restricción**: 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 o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "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 **Vitalidad (VITA)** 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 Habilidad Larga 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.
- **Restricción**: No se puede entrar en contacto de Silueta con un Marcador de Camuflado enemigo (CAMO).
- **Restricción**: 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, el Marcador de Camuflado de 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.
- **Restricción**: Una Tropa en estado Camuflado no puede formar parte de un Fireteam. Si un miembro de un Fireteam entra en estado Camuflado, deja de formar parte del Fireteam de manera automática.
- **Restricción**: 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 **Habilidad Larga** 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 Habilidad Especial 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.

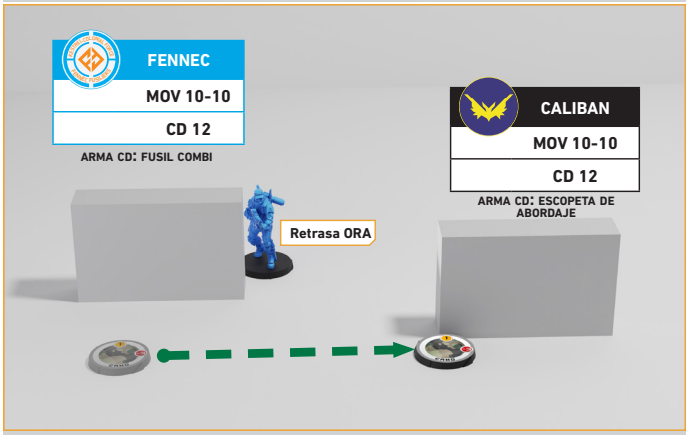
EJEMPLO: CAMUFLADO Y ATAQUE CD

PASO 1:

Una Tropa en estado Camuflado declara Mover como primera Habilidad hasta una cobertura.

PASO 2:

El enemigo decide retrasar la declaración de su ORA ante el Marcador.



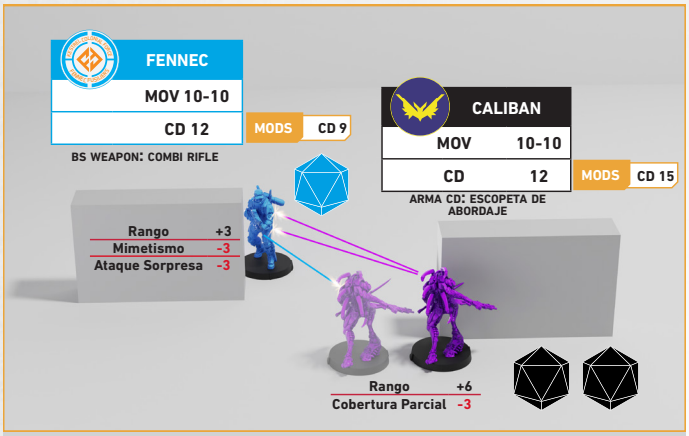
PASO 3:

La Tropa en estado Camuflado declara Ataque CD como segunda Habilidad Corta. Indica que usará su Escopeta de Abordaje, en Modo Ráfaga, para disparar al enemigo desde la Cobertura, que es el punto más cercano.

PASO 4:

El enemigo declara Ataque CD con su Fusil Combi antes de que la Tropa en estado Camuflado llegue a la Cobertura.

Recuerda que la cancelación del estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden.



RESOLUCIÓN:

Al declarar Ataque CD como segunda Habilidad Corta, se considera que la Tropa en estado Camuflado 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.

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.
- Una Tropa puede cambiar su estado de Normal a Cuerpo a Tierra, y viceversa, al inicio o al final de su Movimiento, al ejecutar cualquier Habilidad Corta u ORA con la Etiqueta Movimiento (a excepción de Saltar) o como resultado de una Tirada de Agallas fallida. No obstante, esto afectará a su valor de Silueta y a la distancia que puede desplazarse por la mesa de juego.
- Si la Tropa entra en estado **Inconsciente** también aplicará este estado, a menos que disponga de la pieza de Equipo Moto o sea una Unidad tipo VH o 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 reducida a la mitad la distancia que pueden mover 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 (a excepción de Saltar), al moverse como resultado de una Tirada de Agallas fallida, el jugador puede cancelar automáticamente este estado al inicio o final 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.
- Este estado se cancela automáticamente al declarar la Habilidad **Saltar**.
- La **cancelación** del estado **Inconsciente** supone también la **cancelación** automática del estado **Cuerpo a Tierra.**

ESTADO DESCARGADO

DESCARGADO

ACTIVACIÓN

- La Tropa o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "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

- Aquella Tropa en estado Descargado que declare Recargar encontrándose en Zona de Control de una Tropa Aliada en estado no Nulo y con la pieza de equipo Bagaje, cancelará dicho estado sin necesidad de efectuar Tirada.
- Durante la Fase de Estados, aquellas Tropas en estado Descargado que se encuentren dentro de la Zona de Control de una Tropa Aliada en estado no Nulo y con la pieza de Equipo Bagaje cancelan automáticamente su estado Descargado.
- 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 estado Aislado o 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.
- El Periférico se encuentra en estado Aislado.

EFECTOS

- **Restricción**: Un Periférico en estado Desconectado no puede declarar Órdenes ni ORA, ni tampoco ser activado por ninguna de ellas.
- En estado Desconectado las Habilidades Especiales Automáticas y las piezas de Equipo Automáticas dejan de tener efecto, a excepción de la propia Habilidad Especial Periférico.
- **Restricción**: 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 Aislado o 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 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, etc.
Sin embargo, el jugador deberá tener en cuenta la posición anotada de la Tropa en Despliegue Oculto para comprobar su derecho a declarar ORA.

► 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.95), 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.

► En caso de que la Tropa con Despliegue Oculto disponga también de la pieza de Equipo Holoproyector, el jugador deberá anotar la posición de los tres Holoecos en la mesa de juego, y decidir en ese momento cuál de ellos es la Tropa real.
Cuando se cancela el estado Despliegue Oculto se debe realizar una Comprobación de Coherencia. Cualquier Holoeco que se encuentre fuera de Coherencia verá su estado Holoeco cancelado.

► Al cambiar, mediante el uso de un Token de Mando, de Grupo de Combate a una Tropa en Despliegue Oculto, 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 Orden 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 Básica que no requiera realizar tirada (excepto Alertar).
  ► Retrase su ORA ante un Marcador.
  ► Evite que una Tropa enemiga entre en un estado Marcador.

► Si la Tropa en estado Marcador declara una Habilidad Corta o Larga u ORA distinta de las arriba mencionadas, dicho estado 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.

► Si una Miniatura o Marcador, aliada o enemiga, ocupara el espacio donde se encuentra una Tropa con Despliegue Oculto y ésta declarara una Orden u ORA, se revelaría situándose lo más próxima posible a la posición original, pero nunca en contacto de Silueta.

► 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 FUEGO DE SUPRESIÓN

FUEGO DE SUPRESIÓN

ACTIVACIÓN

► Este estado se activa declarando una Habilidad Larga 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 PS, aplicando siempre el valor de PS 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 dispone de la Propiedad 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 un Fireteam.

ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R	Propiedades
Arma en fuego de supresión	*	*	*	*	3	[***]

MODIFICADORES DE DISTANCIA

40 cm	60 cm	240 cm
0	-3	

(*): Aplicar los valores del arma empleada

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 Holoeco en contacto de Silueta con ella.
- ► Durante el Turno Activo, una Tropa con Holoproyector puede recuperar el estado Holoeco consumiendo una Habilidad Larga fuera de la LDT de Tropas y Marcadores enemigos. El jugador situará hasta dos Marcadores de Holoeco 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.). Las Tropas Reactivas sólo podrán escoger a un único Holoeco de los tres como objetivo de su ORA, aunque no están obligadas a que sea el mismo para todas ellas. Una Tropa Reactiva puede retrasar la declaración de la ORA hasta que la Tropa Activa en estado Holoeco declare su segunda Habilidad Corta de la Orden. Sin embargo, si la Tropa Reactiva retrasa su ORA, entonces sólo podrá declararla si la Tropa Activa se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden, reaccionando ya ante el propio portador de Holoproyector. En caso de que la Tropa Activa no se revele, la Tropa Reactiva pierde su derecho a declarar ORA.
- ► Los Holoecos tienen una LDT de 180º establecida 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.
- ► **Restricción**: 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 el portador de Holoproyector.
  No obstante, el estado Holoeco sí replica los Token de estado (Cuerpo a Tierra, Descargado...) o piezas de Equipo (como TinBots, por ejemplo) que dispone el propio portador de Holoproyector.
- ► El efecto del estado HoloMáscara es combinable con el estado Holoeco.
  Este combo 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.
- ► Si una Tropa despliega en estado Despliegue Oculto y también en estado Holoeco, el jugador deberá anotar la posición de los tres Holoecos en la mesa de juego, junto con su encaramiento, y decidir en ese momento cuál de ellos es la Tropa real.
  Cuando se cancela el estado Despliegue Oculto se debe realizar una Comprobación de Coherencia. Cualquier Holoeco que se encuentre fuera de Coherencia verá su estado Holoeco cancelado.
- ► Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.
- ► **Restricción**: 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 **Habilidad Larga** 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 Habilidad Especial 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.
- Todos los señuelos holográficos de la Tropa que posee Holoproyector han sido descubiertos.
- 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 Ataque exitoso, 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.

IMPORTANTE

La presencia de una Tropa con los estados HoloMáscara y Holoeco activos se considera Información Privada. Esto incluye sus Habilidades Especiales, además de las armas y piezas de Equipo que dispongan.

EJEMPLO DE ESTADO HOLOECO, HOLOMÁSCARA Y DESPLIEGUE COMO MINIATURAS:

Un jugador que dispone del segundo Turno de Jugador decide intentar intimidar a su rival desplegando en diferentes azoteas a tres Tropas con Fusil de Francotirador, cuando en realidad únicamente despliega a una Tropa con el equipo HoloMáscara y Holoproyector y a sus 2 señuelos holográficos en forma de Miniaturas. Esto es posible gracias a que el efecto del estado HoloMáscara es combinable con el estado Holoeco.

No será 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 imitadas para indicar a su rival que dispone de una Tropa con Holoproyector.

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 Habilidad Larga 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.
- ► **Restricción**: 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.
- ► **Restricción**: 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 **Habilidad Larga** 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 que posee HoloMáscara sea o se convierta en Impetuosa (por poseer la Habilidad Especial 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.

IMPORTANTE

La presencia de Tropa en estado HoloMáscara activo se considera Información Privada. Esto incluye sus Habilidades Especiales, además de las armas y piezas de Equipo que dispongan.

EJEMPLO DE HOLOMÁSCARA E INFORMACIÓN PRIVADA

Una Tropa en estado HoloMáscara imitando a una Tropa con Mimetismo (-3) recibe un Ataque CD enemigo. Aunque sus Habilidades Especiales, además de las armas y piezas de Equipo se consideran Información Privada, la Tropa con HoloMáscara no puede aplicar la Habilidad Especial Mimetismo (-3). 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

Una Tropa en estado HoloMáscara forma parte de un Fireteam Core imitando a una de las Tropas que lo conforman. El Fireteam declara una Orden de Mover + Ataque CD. La Tropa en estado HoloMáscara, que no es Líder de Fireteam, mueve y declara una Inacción, por lo que la Tropa continúa en estado HoloMáscara.
Pero en la siguiente Orden, el Líder del Fireteam Core declara Esquivar, con lo que todos los miembros del Fireteam realizan una Tirada de FIS. En este caso, la Tropa en estado HoloMáscara se revela automáticamente.

ESTADO INCONSCIENTE

INCONSCIENTE

Nulo

ACTIVACIÓN

► Si una Tropa o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "Tropa") recibe tantas Heridas como su Atributo VITA/ 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 **Vitalidad (VITA)** 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 o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "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 una Tropa se encuentra en estado Inmovilizado-A. Con una Orden una Tropa Activa declara Mover + Ataque CD con su Spitfire contra la Tropa inmovilizada.
En este estado, la Tropa inmovilizada 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 la Tropa en estado Inmovilizado-A aplicará los siguientes MOD:

- -6 por el estado Inmovilizado-A.

Supongamos que la Tropa inmovilizada tiene un Atributo de FIS = 10, por lo que el Valor de Éxito (VE) será 10 – 6 = 4
En la Tirada de Ataque CD la Tropa Activa aplicará los siguientes MOD:

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

Si tuviese un Atributo de CD = 13, el Valor de Éxito (VE) sería 13 + 3 - 3 = 13.
Resolución:
La Tropa en estado Inmovilizado-A falla la Tirada de Esquivar, por lo que recibe 3 impactos de Spitfire, ya que el 14 es un fallo para la Tropa Activa.

ESTADO INMOVILIZADO-B

INMOVILIZADO-B

ACTIVACIÓN

► La Tropa o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "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 o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "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 Descubrir, un Ataque CD o un Ataque de Comunicaciones contra una Tropa en estado Marcado obtiene un MOD de +3 al Atributo que emplee al realizar dicha Habilidad.

► Una Tropa en este estado deberá aplicar un **MOD de -3 al Atributo VOL** en sus Tiradas de Reset.

► **Restricción**: En este estado no se puede declarar **Movimiento Cauteloso.**

► **Restricción**: Una Tropa en este estado no podrá emplear la Habilidad Especial **Sigilo**.

► Este estado no interfiere con otras 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 o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "Tropa") recibe más Heridas que el valor de su Atributo VITA/ EST, pasa automáticamente a estado Muerto.
- ► Si una Tropa en estado Inconsciente recibe una o más Heridas, pasa automáticamente a estado Muerto.

EFECTOS

- ► La Tropa debe ser retirada de la mesa de juego y de su Grupo de Combate.
- ► 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 o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "Tropa").
- ► 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 se retira una Herida.

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 o elemento de juego (a partir de ahora, sólo "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 éste la considerará **enemiga**, mientras que el jugador que la ha Poseído la considerará **aliada**.
- ► 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 Habilidad Larga y situando el Marcador Pozo de Tirador (FOXHOLE) a su lado.

EFECTOS

- ► Una Tropa en estado Pozo de Tirador posee un valor de Silueta 3. Si la Tropa dispone de un valor de Silueta superior en su Perfil de Unidad, entonces no verá modificado dicho valor al activar este estado.
- ► En este estado, la Tropa se halla siempre 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.
- ► Una Tropa en estado Pozo de Tirador dispone de las 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

- ► Al inicio de su Turno de Jugador, el ejército al que pertenece la Tropa entra en ¡¡¡Retirada!!!

EFECTOS

- ► 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 Básicas, Esquivar, Movimiento Cauteloso y Reset (o aquella Habilidad Especial que así lo especifique).
- ► 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, Fogueado, 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.

CANCELACIÓN

- ► Al inicio del Turno de Jugador, en el recuento de Tropas, se establece que se cancela la situación de ¡¡¡Retirada!!! del ejército.
- ► 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.

ESTADO SEÑUELO

SEÑUELO





ACTIVACIÓN

► Automático al ser desplegado.

EFECTOS

► En el momento del despliegue de su usuario, este estado 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 del mismo tipo (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.

CANCELACIÓN

► Un Señuelo se debe retirar de la mesa de juego automáticamente en los siguientes casos:
  ► El Señuelo es Descubierto por el enemigo.
  ► El Señuelo recibe un Ataque exitoso, en este caso no realiza la Tirada de Salvación y se retira el Señuelo directamente.
  ► Una Tropa enemiga entra en contacto de Silueta con el Señuelo.
  ► El poseedor de esta Habilidad Especial se revela o es Descubierto.
► El poseedor de Señuelo se revela, retirando los Marcadores de Señuelo 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, a excepción de Salto de Combate.
  ► Una Miniatura enemiga entre en contacto de Silueta con el Marcador de Señuelo de la Tropa que posee esta Habilidad Especial, y viceversa.
  ► La Tropa que posee Señuelo declare una Habilidad Larga de cualquier tipo, excepto Movimiento Cauteloso.
  ► La Tropa que posee Señuelo falle la Tirada de Infiltración o de Salto de Combate.
  ► La Tropa que posee Señuelo deba realizar una Tirada de Salvación.
  ► La Tropa que posee Señuelo pase a ser Impetuosa (por poseer la Habilidad Especial 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.

El Señuelo también replica los efectos de Habilidades del usuario que impongan MOD al adversario (Albedo, Mimetismo...)

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.

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

► **Restricción**: 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.

► **Restricción**: 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.

► **Restricción**: Una Tropa en estado Sepsitorizado no puede ser contabilizada por ninguno de los dos jugadores en el recuento de Puntos de Victoria ni durante ni al final de la partida.

► **Restricción**: Una Tropa en estado Sepsitorizado no puede formar parte de un Fireteam. Si un miembro de un Fireteam entra en estado Sepsitorizado deja de formar parte del Fireteam automáticamente.

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 Habilidad Larga 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

- ► **Restricción**: No se puede entrar en contacto de Silueta con una Tropa enemiga en estado Suplantado.
- ► **Restricción**: No se pueden declarar Ataques contra una Tropa en estado de Suplantación-1 (IMP-1).
- ► **Restricción**: 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).
- ► **Restricción**: Tal y como se indica previamente, no se puede declarar **Ataque Intuitivo** contra una Tropa en estado de Suplantación-1, ni en estado de Suplantación-2.
- ► **Restricción:** 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.
- ► **Restricción**: Una Tropa en estado de Suplantación no puede formar parte de un Fireteam.
- ► **Restricción**: Las únicas ORA que se pueden declarar 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 –3.
- ► 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 **Habilidad Larga** 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 Habilidad Especial 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

Una Tropa con cualquier Nivel de Suplantación que se encuentre en estado Suplantación-1 o Suplantación-2 (Marcador IMP-1 o IMP-2) deberá ser considerada como Tropa Aliada por su adversario.

IMPORTANTE

No se puede declarar la Habilidad Descubrir dos veces contra el mismo Marcador en una misma Orden. Sin embargo, sí se puede 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 declarar 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.

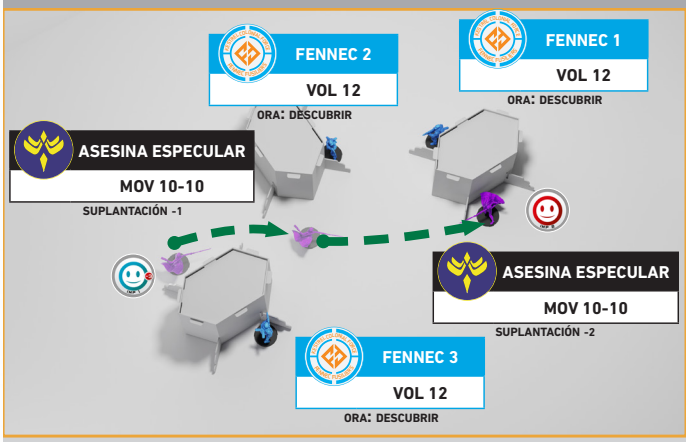
EJEMPLO DE SUPLANTACIÓN: VOLVER A SUPLANTAR Y DESPLIEGUE OCULTO

Durante su Turno Activo, un jugador quiere que una Tropa suya con 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.

Sin embargo, su adversario 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 Habilidad Larga ha sido declarada, podría revelarse y declarar una ORA, impidiendo así que la Orden se pueda realizar, ya que incumple uno de sus requisitos, haciendo que la Tropa con Suplantación pierda dicha Orden.

Además, si la Tropa en Despliegue Oculto declarara como ORA, por ejemplo, Ataque CD, entonces realizaría una Tirada Normal de CD.

EJEMPLO DE SUPLANTACIÓN



Durante su Turno Activo, una Tropa con la Habilidad Especial Suplantación en estado de Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) declara la primera Habilidad Corta Básica: Mover.

Ahora, las 3 Tropas enemigas con LDT con la Tropa en Turno Activo pueden declarar sus ORA.

Las Tropas 2 y 3 declaran Descubrir, mientras que la Tropa 1 decide retrasar su ORA.

Con su segunda Habilidad Corta la Tropa 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.

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 se permite la declaración de **Ataque CC, Berserk, 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. 40).
- 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.

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. www.infinityuniverse.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. 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 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 aquéllas 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 EN INFINITY

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:

» **Asignable (Transmutación).** Únicamente durante la Fase de Despliegue, esta arma o pieza de Equipo puede ser asignada por su propietario a Tropas que posean la Habilidad Especial **Transmutación (X)** y que se encuentren en la mesa de juego como Miniatura (descartando Tropas con Despliegue Aerotransportado, Despliegue Oculto, en estado Suplantación...).

Una Tropa con Transmutación (X) no puede recibir más de un arma o pieza de Equipo del mismo tipo con la Propiedad Asignable (Transmutación).

Esta arma o pieza de Equipo debe situarse y permanecer en contacto de Silueta con su usuario, la Tropa a la que ha sido asignado, desplazándose junto con él. A efectos de juego, esta arma o pieza de Equipo se considerará como un Token de estado y no como una Miniatura.

» **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 o Etiqueta 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.

» **No Recargable.** Las armas y piezas de Equipo Desechables que posean esta Etiqueta no pueden cancelar el estado Descargado, ni recuperar los usos consumidos.

» **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.

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.

» **Armas CD (FIS)**: Armas que se pueden utilizar como Arma CD, empleando el Atributo de FIS en vez de CD. Con estas armas se aplicarán al Atributo FIS cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD.

» **Armas CD (VOL):** Armas que se puede utilizar como Arma CD, empleando el Atributo de VOL en vez de CD. Con estas armas se aplicarán al Atributo VOL cualquier regla o MOD referido al Combate a Distancia o al Atributo CD **excepto** la Habilidad Ataque CD (Shock).

» **Bioarma**. Esta arma aplicará la combinación de Munición Especial DA+Shock sobre objetivos que posean el Atributo Vitalidad (VITA).

» **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 recibe una Herida 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 (X)**. 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.

  Cada incremento del valor de Ráfaga (R) en Armas con la Propiedad Desechable a causa de cualquier tipo de MOD supone a su vez un consumo adicional de los usos de esta Propiedad. Como ejemplo, una Tropa con un Panzerfaust (arma de dos usos y con R 1) que aplique el Bono de +1 a Ráfaga deberá efectuar un Ataque CD con R 2, consumiendo así en una única Orden los dos usos de los que dispone el Panzerfaust, de modo que quedará descargado y el jugador deberá situar un Token de Descargado (UNLOADED) al lado de la Tropa. En este caso, aunque por MOD se alcance una Ráfaga (R) superior al número de usos del arma, no se podrá sobrepasar el límite de usos del arma o pieza de Equipo. Además, aquellas Armas con la Propiedad Desechable que dispongan de diferentes Modos de Uso (Armas Mixtas, Cargas-D…) compartirán dicho número de usos entre ellas.

» **Despliegue**. Esta arma o pieza de Equipo debe situarse en la mesa de juego durante la Fase de Despliegue.

» **Doble Disparo**. En Turno Activo, 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.

» **Improvisado**. El arma o pieza de Equipo que dispone de esta Propiedad se está empleando de una manera para la cual no fue diseñada, lo que dificulta su uso. Por tanto, la Propiedad Improvisado **impone a su usuario un MOD de -6** sobre el Atributo correspondiente.

» **Impulsión**. Un arma con esta Propiedad aplica la Regla Impulsión, activándose cuando una Miniatura enemiga declara o ejecuta 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**. Independientemente del Tipo de Munición que cargue, esta arma, pieza de Equipo o Programa de Hacker no causa Heridas a su objetivo, o no requiere que éste realice Tirada de Salvación. Aunque alguna Habilidad, regla o MOD añada o combine otros Tipos de Municiones, la Propiedad No Letal prevalece siempre, de modo que el arma, pieza de Equipo o Programa de Hacker nunca causa Heridas a su objetivo.

» **No Recargable.** Las armas y piezas de Equipo Desechables que posean esta Propiedad no pueden cancelar el estado Descargado, ni recuperar los usos consumidos.

» **Objetivo (Atributo).** Esta arma o pieza de Equipo sólo tiene efecto sobre objetivos que dispongan del Atributo indicado entre paréntesis, sea VITA o EST. En caso de que el objetivo disponga de un Atributo que no sea el indicado, no realizará Tirada de Salvación, pues el efecto de esta arma o pieza de Equipo no se aplica.

» **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. Si un Posicionable entra en estado Inconsciente pasa directamente a estado Muerto y se retira de la mesa de juego. Las armas y piezas de Equipo con esta Propiedad no activan otras Armas ni piezas de Equipo Posicionables.

» **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 dotadas de la Habilidad Especial **Puntería**, o equipadas con un **Visor Multiespectral** de cualquier Nivel, o que dispongan de una pieza de Equipo que así lo indique.

» **Silenciosa**. Frente a un Ataque realizado en ZC pero fuera de LDT con un arma o pieza de equipo que posea esta Propiedad, el objetivo deberá aplicar el MOD indicado entre paréntesis a su Tirada de Esquivar. Este MOD es adicional a otros MOD aplicables a Esquivar.

» **Sin Objetivo**. Esta arma carga una Munición que le permite ser utilizada sin designar a un enemigo como objetivo. En Turno Reactivo es obligatorio disponer de LDT con la Tropa Activa.

» **Zona de Control (ZC)**. El alcance de esta arma o pieza de Equipo es el equivalente a la Zona de Control (20 cm).

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

TABLA DE ARMAS

AMETRALLADORAS													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
AMETRALLADORA	-3	0	+3		-3			5	4	N	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA AP	-3	0	+3		-3			5	4	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA MULTI (Modo AP)	-3	0	+3		-3			5	4	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA MULTI (Modo Shock)	-3	0	+3		-3			5	4	SHOCK	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA MULTI (Modo Antimaterial)	-3	0	+3		-3			5	1	EXP	BLI	3	ANTIMATERIAL

ARCOS													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
ARCO TÁCTICO	+3	0	-6					8	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL, SILENCIOSA (-6).
ARCO TÁCTICO VIRAL	+3	0	-6					8	1	N	PB	1	BIOARMA (DA+SHOCK), SILENCIOSA (-6).

ARMAS CUERPO A CUERPO													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
ARMA CC								8	1	N	BLI	1	CC.
ARMA CC AP								8	1	AP	BLI/2	1	CC.
ARMA CC AP+DA								8	1	AP+DA	BLI/2	2	ANTIMATERIAL, CC.
ARMA CC AP+EXP								8	1	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL, CC.
ARMA CC AP+SHOCK								8	1	AP+SHOCK	BLI/2	1	CC.
ARMA CC AP+T2								8	1	AP+T2	BLI/2	1	CC.
ARMA CC DA								8	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL, CC.
ARMA CC E/M								8	1	N + E/M	PB/2	2	CC, [**].
ARMA CC EXP								8	1	EXP	BLI	3	ANTIMATERIAL, CC.
ARMA CC MONOFILO								8	1	N	BLI=0	1	CC, Estado: MUERTO.
ARMA CC PARA								--	1	PARA	FIS-6	1	CC, Estado: INMOVILIZADO-A, NO LETAL.
ARMA CC SHOCK								8	1	SHOCK	BLI	1	CC.
ARMA CC T2								8	1	T2	BLI	1	CC.
ARMA CC VIRAL								8	1	N	PB	1	BIOARMA (DA+SHOCK), CC.
ARMA CC VORPAL (Modo CD)	+3							8	1	N	BLI=0	1	ARMA CD (FIS), Estado: MUERTO, [*].
ARMA CC VORPAL (Modo CC)								8	1	N	BLI=0	1	CC, Estado: MUERTO, [*].
TRENCH-HAMMER (Modo CD)	0							6	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL, ARMA CD (FIS), DESECHABLE (3), [*].
TRENCH-HAMMER (Modo CC)								6	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL, CC, DESECHABLE(3), [*].

ARMAS DE APOYO DESECHABLES													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
AKRYLAT-KANONE	-3	0	+3		-3			--	1	PARA	FIS-6	1	DESECHABLE (2), Estado: INMOVILIZADO-A, NO LETAL.
BLITZEN	-3	0	+3		-3			6	1	E/M	PB/2	2	DESECHABLE (2), NO LETAL [**].
FLAMMENSPEER (Modo Expansivo)	-3	0	+3		-3			6	1	N	BLI	1	DAÑO CONTINUO, DESECHABLE (2), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
FLAMMENSPEER (Modo Impacto)	-3	0	+3		-3			6	1	AP	BLI/2	1	DAÑO CONTINUO, DESECHABLE (2).
PANZERFAUST	-3	0	+3		-3			6	1	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (2).

CARABINAS														
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
CARABINA DE PLASMA (Modo Expansivo)	+3		-3		-6			7	2	N	BLI y PB	1 y 1	PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
CARABINA DE PLASMA (Modo Impacto)	+3		-3		-6			6	2	N	BLI y PB	1 y 1	
CARABINA E/M	+3		-3		-6			7	2	E/M	PB/2	2	NO LETAL, [**].

ESCOPETAS													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
ESCOPETA DE ABORDAJE	+6	0	-3					6	2	AP	BLI/2	1	
ESCOPETA DE ABORDAJE T2	+6	0	-3					6	2	T2	BLI	1	ANTIMATERIAL
ESCOPETA LIGERA	+6	0	-3					7	2	N	BLI	1	
ESCOPETA PESADA	+6	0	-3					5	2	AP	BLI/2	1	
ESCOPETA VULKAN	+6	0	-3					6	2	AP	BLI/2	1	DAÑO CONTINUO

FUSILES													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
FUSIL	0	+3	-3		-6			7	3	N	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL AP	0	+3	-3		-6			7	3	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL BREAKER	0	+3	-3		-6			7	3	AP	PB/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI	+3		-3		-6			7	3	N	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI BREAKER	+3		-3		-6			7	3	AP	PB/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI K1	+3		-3		-6			7	3	N	BLI=0	1	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN.
FUSIL COMBI VIRAL	+3		-3		-6			7	3	N	PB	1	BIOARMA (DA+SHOCK), FUEGO DE SUPRESIÓN.
FUSIL DE PLASMA (Modo Expansivo)	+3		-3		-6			7	3	N	BLI y PB	1 y 1	FUEGO DE SUPRESIÓN, PLANTILLA TERMINAL CIRCULAR.
FUSIL DE PLASMA (Modo Impacto)	+3		-3		-6			6	3	N	BLI y PB	1 y 1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL LANZAADHESIVO	0	+3	-3		-6			--	2	PARA	FIS-6	1	NO LETAL
FUSIL MULTI (Modo AP)	+3		-3		-6			7	3	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL MULTI (Modo Shock)	+3		-3		-6			7	3	SHOCK	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL MULTI (Modo Antimaterial)	+3		-3		-6			7	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL
FUSIL T2	0	+3	-3		-6			7	3	T2	BLI	1	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN.
FUSIL VIRAL	0	+3	-3		-6			7	3	N	PB	1	BIOARMA (DA+SHOCK), FUEGO DE SUPRESIÓN.

FUSILES DE FRANCOTIRADOR														
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
FUSIL DE FRANCOTIRADOR	-3	0	+3				-3	5	2	SHOCK	BLI	1	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR AP	-3	0	+3				-3	5	2	AP	BLI/2	1	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR DE PLASMA (Modo Expansivo)	-3	0	+3				-3	6	2	N	BLI y PB	1 y 1	PLANTILLA TERMINAL CIRCULAR
FUSIL DE FRANCOTIRADOR DE PLASMA (Modo Impacto)	-3	0	+3				-3	5	2	N	BLI y PB	1 y 1	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR K1	-3	0	+3				-3	7	2	N	BLI=0	1	ANTIMATERIAL
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (Modo AP)	-3	0	+3				-3	5	2	AP	BLI/2	1	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (Modo Shock)	-3	0	+3				-3	5	2	SHOCK	BLI	1	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (Modo Antimaterial)	-3	0	+3				-3	5	2	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL
FUSIL DE FRANCOTIRADOR T2	-3	0	+3				-3	5	2	T2	BLI	1	ANTIMATERIAL
FUSIL DE FRANCOTIRADOR VIRAL	-3	0	+3				-3	5	2	N	PB	1	BIOARMA (DA+SHOCK)

FUSILES DE PRECISIÓN														
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
FUSIL DE PRECISIÓN	-3	+3		-3		-6		7	3	N	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN AP	-3	+3		-3		-6		7	3	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN K1	-3	+3		-3		-6		7	3	N	BLI=0	1	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN MULTI (Modo AP)	-3	+3		-3		-6		7	3	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN MULTI (Modo Shock)	-3	+3		-3		-6		7	3	SHOCK	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN MULTI (Modo Antimaterial)	-3	+3		-3		-6		7	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL
FUSIL DE PRECISIÓN SHOCK	-3	+3		-3		-6		7	3	SHOCK	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN T2	-3	+3		-3		-6		7	3	T2	BLI	1	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN VIRAL	-3	+3		-3		-6		7	3	N	PB	1	BIOARMA (DA+SHOCK), FUEGO DE SUPRESIÓN.

GRANADAS													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
GRANADAS	+3	-3						7	1	N	BLI	1	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA CD (FIS), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
GRANADAS DE HUMO	0	-3						--	1	HUMO	--	--	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA CD (FIS), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, SIN OBJETIVO, [**].
GRANADAS E/M	+3	-3						7	1	E/M	PB/2	2	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA CD (FIS), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, [**].
GRANADAS ECLIPSE	0	-3						--	1	ECLIPSE	--	--	ATAQUE ESPECULATIVO, ARMA CD (FIS), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, REFLECTANTE, SIN OBJETIVO, [**].

LANZACOHETES

NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
LANZACOHETES LIGERO (Modo Expansivo)	0	+3		-3	-6			7	2	N	BLI	1	DAÑO CONTINUO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
LANZACOHETES LIGERO (Modo Impacto)	0	+3		-3	-6			6	2	N	BLI	1	DAÑO CONTINUO
LANZACOHETES PESADO (Modo Expansivo)	-3	0	+3		-3			6	2	N	BLI	1	DAÑO CONTINUO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
LANZACOHETES PESADO (Modo Impacto)	-3	0	+3		-3			5	2	N	BLI	1	DAÑO CONTINUO

LANZAGRANADAS

NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
LANZAGRANADAS	0			-3	-6			7	1	N	BLI	1	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			7	1	E/M	PB/2	2	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

NOMBRE	DISTANCIA	PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
LANZALLAMAS LIGERO		7	1	N	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, DAÑO CONTINUO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
LANZALLAMAS PESADO		6	1	N	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, DAÑO CONTINUO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).

MINAS													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
DISPERSADOR DE MINAS	0	+3	-3	-6					1				ATAQUE ESPECULATIVO, DOBLE DISPARO, DESECHABLE (2), SIN OBJETIVO, [*].
DROP BEARS (Modo CD)	+3	-3							1				ARMA CD (FIS), ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (3), SIN OBJETIVO, [*].
DROP BEARS (Modo Posicionable)	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							7	1	SHOCK	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
CIBERMINA	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							5	1	--	PB	2	ATAQUE DE COMUNICACIONES, ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), Estado: ATURDIDO/INMOVILIZADO-B, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
MINA SHOCK	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							7	1	SHOCK	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
MINA AP	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							7	1	AP	BLI/2	1	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
MINA E/M	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							7	1	E/M	PB/2	2	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), NO LETAL, POSICIONABLE, [**].
MINA MONOFILO	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							8	1	N	BLI=0	1	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, Estado: MUERTO, [*].
MINA PARA	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							--	1	PARA	FIS-6	1	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), NO LETAL, POSICIONABLE, [*].
MINA PECTORAL (Modo CC)								7	1	SHOCK	BLI	1	ATAQUE CC (+3), DESECHABLE (2). [*]
MINA PECTORAL (Modo CD)								7	1	SHOCK	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (2), DOBLE DISPARO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), [*].

MINAS													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
MINA VIRAL	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0							7	1	N	PB	1	ATAQUE INTUITIVO, BIOARMA (DA+SHOCK), CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE, [*].
WILDPARROT	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=1							7	1	E/M	PB/2	2	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (1), NO LETAL, PERIMETRAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA) POSICIONABLE, [*].

PISTOLAS													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
PISTOLA	+3	0	-6					9	2	N	BLI	1	
PISTOLA DE ABORDAJE (Modo Impacto)	+3	0	-6					7	2	N	BLI	1	
PISTOLA DE ABORDAJE (Modo Expansivo)	+3	0	-6					7	1	N	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
PISTOLA ATURDIDORA	+3	0	-6					8	2	ATURDIDORA	PB	1	ESTADO: ATURDIDO, NO LETAL.
PISTOLA BREAKER	+3	0	-6					8	2	AP	PB/2	1	
PISTOLA DE ASALTO	+3	0	-6					7	4	N	BLI	1	
PISTOLA KOBRA (Modo CD)	+3	0	-6					7	2	N	BLI	1	[*]
PISTOLA KOBRA (Modo CC)								7	1	SHOCK	BLI	1	CC, [*].
PISTOLA MULTI (Modo AP)	+3	0	-6					7	2	AP	BLI/2	1	
PISTOLA MULTI (Modo Shock)	+3	0	-6					7	2	SHOCK	BLI	1	
PISTOLA MULTI (Modo Antimaterial)	+3	0	-6					7	1	DA	BLI	2	
PISTOLA PESADA	+3	0	-6					6	2	SHOCK	BLI	1	
PISTOLA PESADA AP	+3	0	-6					6	2	AP	BLI/2	1	
PISTOLA SILENCIADA	+3	0	-6					8	2	AP+SHOCK	PB/2	1	SILENCIOSA (-6).
PISTOLA VIRAL	+3	0	-6					8	2	N	PB	1	BIOARMA (DA+SHOCK).

RED FURIES														
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
RED FURY	0	+3		-3		-6		7	4	SHOCK	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
RED FURY MULTI (Modo Shock)	0	+3		-3		-6		7	4	SHOCK	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
RED FURY MULTI (Modo AP)	0	+3		-3		-6		7	4	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
RED FURY MULTI (Modo Antimaterial)	0	+3		-3		-6		7	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL.

RIOTSTOPPERS				
NOMBRE	PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
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														
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
SPITFIRE	0	+3		-3		-6		6	4	N	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
SPITFIRE AP	0	+3		-3		-6		6	4	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
SPITFIRE MULTI (Modo Shock)	0	+3		-3		-6		6	4	Shock	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
SPITFIRE MULTI (Modo AP)	0	+3		-3		-6		6	4	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
SPITFIRE MULTI (Modo Antimaterial)	0	+3		-3		-6		6	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL.

SUBFUSILES														
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
SUBFUSIL	+3	0	-3	-6				7	3	N	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
SUBFUSIL AP	+3	0	-3	-6				7	3	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN

TÁCTICAS PHEROWARE (TP)						
NOMBRE	PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
TP: ENDGAME	7	1	AP	PB/2	1	ARMA CD (VOL), ATAQUE DE COMUNICACIONES, DESECHABLE (2), DOBLE DISPARO, OBJETIVO (VITA), SIN LDT, ZONA DE CONTROL.
TP: ERASER	6	2	DA	PB	2	ARMA CD (VOL), ATAQUE DE COMUNICACIONES, OBJETIVO (VITA), ESTADO: AISLADO, NO LETAL, SIN LDT, ZONA DE CONTROL.
TP: MIRRORBALL	--	1	ECLIPSE	--	--	ARMA CD (VOL), ATAQUE DE COMUNICACIONES, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO LETAL, REFLECTANTE, SIN LDT, SIN OBJETIVO, ZONA DE CONTROL.

SIN CATEGORÍA						
NOMBRE	DISTANCIA	PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20 40 60 80 100 120 240						
ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN	0 -3	*	3	*	*	*	[***]
CAÑON MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (Modo AP)	-3 0 +3 0	5	5	AP	BLI/2	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
CAÑON MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (Modo Shock)	-3 0 +3 0	5	5	SHOCK	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
CAÑON MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (Modo Antimaterial)	-3 0 +3 0	5	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL
CAÑON PORTÁTIL AUTOMÁTICO	-3 0 +3 -3	5	2	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL
CARGAS-D (Modo Demolición)		6	1	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (3), [*].
CARGAS-D (Modo CC)		6	1	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL, CC, DESECHABLE (3), IMPROVISADO, [*].
CHAIN-COLT		7	1	N	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
CHAIN RIFLE		7	1	N	BLI	1	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).
CONTENDER	0 +3 0	7	2	T2	BLI	1	ANTIMATERIAL
CRAZYKOALA	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=1	5	1	SHOCK	BLI		DESECHABLE (2), IMPULSIÓN, PERIMETRAL, POSICIONABLE, [*].

SIN CATEGORÍA												
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
DAZER	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=0												DESECHABLE (3), POSICIONABLE, ZONA DE CONTROL.
DESACTIVADOR	+6	+3	-6						1	--	--	--	ARMA CD (VOL), [***].
DESCUBRIR	+3	0			-3		-6						[***]
DISCO BALLER	0	+3	-3	-6					1				**ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (2), DOBLE DISPARO, SIN OBJETIVO, [*].**
DISCO BALL	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=1												
E/MARAT								7	1	E/M	PB/2	2	ATAQUE INTUITIVO, NO LETAL, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE), [**].
E/MITTER	-3	0	+3		0			7	2	E/M	PB/2	2	NO LETAL, [**].
FASTPANDA	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=1							--	1	--	--	--	DESECHABLE (1), INDISCRIMINADO, PERIMETRAL, POSICIONABLE, ZONA DE CONTROL, [***].
FEUERBACH (Modo Explosivo)	-3	0	+3		0			6	1	EXP	BLI	3	ANTIMATERIAL
FEUERBACH (Modo Ráfaga)	-3	0	+3		0			6	2	AP+DA	BLI/2	2	ANTIMATERIAL
GIZMOKIT	+3	0	-6						1				NO LETAL, [***].
JAMMER								7	1	N	PB	1	ARMA CD (VOL), ATAQUE DE COMUNICACIONES, ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (2), Estado: AISLADO, NO LETAL, SIN LDT, ZONA DE CONTROL.
KATYUSHA MRL	-3	+3		0		-6		6	1	DA	BLI	2	ANTIMATERIAL, ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
LANZAMISILES (Modo Impacto)	-3	0		+3		-3		6	1	AP+EXP	BLI/2	3	ANTIMATERIAL
LANZAMISILES (Modo Expansivo)	-3	0		+3		-3		6	1	EXP	BLI	3	ANTIMATERIAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR).
MADTRAPS	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=1							--	1	PARA	FIS-6	1	DESECHABLE (2), IMPULSIÓN, NO LETAL, PERIMETRAL, POSICIONABLE, [*].
MEDIKIT	+3	0	-6						1				NO LETAL, [***].
MK12	0	+3		-3		-6		5	3	N	BLI	1	FUEGO DE SUPRESIÓN
NANOPULSER								7	1	N	PB	1	PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA).
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA	0			-3			-6		2			1	ARMA CD (VOL), Estado: MARCADO, NO LETAL, [***]
OHOTNIK	0	+3			0	-3	-6	6	2	T2	BLI	1	ANTIMATERIAL

SIN CATEGORÍA													
NOMBRE	DISTANCIA							PS	R	MUNICIÓN	ATRIBUTO T. SALVACIÓN	NÚMERO T. SALVACIÓN	PROPIEDADES
	20	40	60	80	100	120	240						
PITCHER	0			-3	-6				1				ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (2), INDISCRIMINADO, NO LETAL, SIN OBJETIVO, [*].
PULSO FLASH	0	+3			-3		-6	13	1	Aturdidora	PB	1	ARMA CD (VOL), ESTADO: ATURDIDO, NO LETAL.
PULZAR								7	1	N	PB	1	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE).
REPETIDOR DE POSICIÓN	BLI=0 | PB=0 | EST=1 | S=1							--	1	--	--		DESECHABLE (3), POSICIONABLE.
SEPSITOR								4	1		PB	1	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (2), ESTADO: SEPSITORIZADO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE), [*].
SEPSITOR PLUS								3	1		PB	1	ATAQUE INTUITIVO, ESTADO: SEPSITORIZADO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE), [*].
THUNDERBOLT	-3	0	+3		0			6	2	N	BLI	1	
URAGAN MRL (Modo Expansivo)	-3	+3		0		-6		6	3	AP+SHOCK	BLI/2	1	ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), RÁFAGA: BLANCO ÚNICO.
URAGAN MRL (Modo Impacto)	-3	+3		0		-6		5	3	AP+SHOCK	BLI/2	1	RÁFAGA: BLANCO ÚNICO.
ZAPPER								7	1	E/M	PB/2	2	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.

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA



SECUENCIA DE TURNO

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

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 consumir para 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 Grupo de Combate, conservándola exclusivamente para su propio uso. No obstante, el jugador debe identificar a qué Grupo de Combate pertenecen tanto la Tropa como su Orden Irregular. Por otra parte, una Tropa Irregular puede recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate.

ORDEN ESPECIAL DE TENIENTE

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

ORDEN TÁCTICA

Las Órdenes Tácticas sólo están al alcance de Tropas con entrenamiento especializado, capaces de una mayor versatilidad operativa.

La Orden Táctica es una Orden especial que no se suma a la Reserva de Órdenes y que la Tropa que dispone de ella conservará para su propio uso, aunque puede emplearla en mecánicas de los módulos de reglas más avanzadas y Fireteams (ver pág. 132).

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

Cada vez que el Jugador Activo quiera consumir una Orden para activar a una de sus Tropas, deberá seguir los pasos siguientes:

1. **Activación**: El Jugador Activo declara cuál de sus Tropas 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 Básica** o la **Habilidad Larga** 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. **ORA del Jugador Reactivo.**

2.1. **Comprobación de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba si tiene derecho a declarar ORA con sus Tropas. Los Jugadores podrán comprobar desde la Tropa Activa si alguna Tropa o Elemento de Juego se encuentra en su Zona de Control (ZC).

2.2. **Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo declara cuáles son las ORA de las Tropas que **obtuvieron derecho** a 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, pierde el derecho a declarar ORA en dicha Orden.

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. **ORA del Jugador Reactivo.**

4.1. **Comprobación de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba si tiene derecho a declarar ORA con aquellas Tropas que no obtuvieron derecho a ORA antes. Los Jugadores podrán comprobar desde la Tropa Activa si alguna Tropa o Elemento de Juego se encuentra en su Zona de Control (ZC).

4.2. **Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo declara cuáles son las ORA de las Tropas que obtuvieron derecho a 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, entonces pierde el derecho a declarar ORA en dicha Orden.

5. **Resolución:** Se comprueba que las Habilidades y Equipo declarados en la Orden y en las ORA **cumplen** sus respectivos Requisitos, se realizan las mediciones necesarias, se determinan los Modificadores (MOD) a aplicar y ambos jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes. Si alguna Habilidad o Equipo **no cumple** sus Requisitos, se considera que la Tropa ha realizado una Inacción.

5.1. **Efectos:** Los jugadores aplican los Efectos de las Habilidades y Equipos que hayan tenido éxito, incluyendo las Tiradas de Salvación y el movimiento de Esquivar.

5.2. **Conclusión:** Se efectúan las Tiradas de Agallas que fueran necesarias, aplicando sus efectos y también los de ¡Alarma! Una vez hecho esto se produce el fin de la Orden.



TABLA RESUMEN DE ÓRDENES Y ORA

HABILIDAD CORTA BÁSICA		
NOMBRE	TIPO	PÁG.
DESCUBRIR	H. COMÚN	77
INACCIÓN	H. COMÚN	80
MOVER	H. COMÚN	29

HABILIDAD LARGA		
NOMBRE	TIPO	PÁG.
ATAQUE ESPECULATIVO	H. COMÚN	47
ATAQUE INTUITIVO	H. COMÚN	48
ATAQUE TRIANGULADO	H. ESPECIAL	88
BERSERK	H. ESPECIAL	89
CYBERMASK	HACKER	59
DISPARO ASISTIDO	HACKER	60
FAIRY DUST	HACKER	60
FUEGO DE SUPRESIÓN	H. COMÚN	80
MOVIMIENTO CAUTELOSO	H. COMÚN	32
PARACAIDISTA	H. ESPECIAL	102
REACCIÓN MEJORADA	HACKER	61
SALTAR	H. COMÚN	32
SALTO DE COMBATE	H. ESPECIAL	108
TREPAR	H. COMÚN	34
ZAPADOR	H. ESPECIAL	119

HABILIDAD CORTA		
NOMBRE	TIPO	PÁG.
ATAQUE CC	H. COMÚN	51
ATAQUE CD	H. COMÚN	39
CARBONITA	HACKER	59
CONECTAR DISCO BALL	EQUIPO	71
CONTROL TOTAL	HACKER	59
DESACTIVADOR	EQUIPO	121
ESQUIVAR	H. COMÚN	79
GIZMOKIT	EQUIPO	123
INGENIERO	H. ESPECIAL	96
MÉDICO	H. ESPECIAL	98
MEDIKIT	EQUIPO	124
MORPHO SCAN	H. ESPECIAL	100
OBLIVION	HACKER	60
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA	H. ESPECIAL	101
RECARGAR	H. COMÚN	81
RESET	H. COMÚN	81
RUIDO BLANCO	HACKER	61
SENSOR	H. ESPECIAL	109
SALTO CONTROLADO	HACKER	61
SITUAR POSICIONABLE	H. COMÚN	82
SPOTLIGHT	HACKER	61
TRINITY	HACKER	62
ZERO PAIN	HACKER	62

ORA		
NOMBRE	TIPO	PÁG.
ALERTAR	H. COMÚN	77
ATAQUE CC	H. COMÚN	51
ATAQUE CD	H. COMÚN	39
CARBONITA	HACKER	59
CONTROL TOTAL	HACKER	59
DESCUBRIR	H. COMÚN	77
ESQUIVAR	H. COMÚN	79
RECARGAR	H. COMÚN	81
RESET	H. COMÚN	81
OBLIVION	HACKER	60
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA	H. ESPECIAL	101
SITUAR POSICIONABLE	H. COMÚN	82
SALTO CONTROLADO	HACKER	61
SPOTLIGHT	HACKER	61
TRINITY	HACKER	62
ZERO PAIN	HACKER	62

ACTIVACIÓN TROPAS IMPETUOSAS

Combinaciones de Habilidades permitidas:

» Mover + Ataque CC.
» Mover + Ataque CD.
» Mover + Esquivar.
» Mover + Inacción.
» Mover + Mover.
» Saltar.
» Trepar.
» Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado.
» Berserk
» Habilidades que indiquen su uso en F. Impetuosa

TABLA ARTES MARCIALES

NIVEL	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	MOD RÁFAGA
1	0	-3	0
2	+3	-3	0
3	+3	-3	+1DE
4	+3	-3	+1R
5	+3	-3	+1R, +1DE

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	TAG: ATAQUE CD (SHOCK) OTROS TIPOS DE TROPA: FUSIL MULTI
9	VISOR MULTIESPECTRAL N1	17	FUSIL FRANCOTIRADOR MULTI
10	ARMA CC EXP	18	TAG: INMUNIDAD (BLI) OTROS TIPOS DE TROPA: + 4 BLI
11	F. LANZAADHESIVO	19	MIMETISMO (-6)
12	TAG: INMUNIDAD (AP) OTROS TIPOS DE TROPA: + 2 BLI	20	TAG: ATAQUE CD (+1 R) OTROS TIPOS DE TROPA: AMETRALLADORA (HMG)

TABLA DE METAQUÍMICA

1-3	+3 FIS	15	SIN INCAPACIDAD POR HERIDA
4-5	SÚPER-SALTO	16	+1 BLI + INMUNIDAD (BLI)
6-7	REGENERACIÓN	17	TENAZ + INMUNIDAD (MEJORADA)
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 *	1	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-B PARA IP, REM, VH Y TAG REDUCE A LA MITAD EL ATRIBUTO BLI O 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	IGNORA, INCONSCIENTE.
T2	BLI / PB *	1	CAUSA 2 PUNTOS DE HERIDAS.

(*) SEGÚN EL ARMA EL ATRIBUTO DE SALVACIÓN VARÍA ENTRE BLI O PB

TABLA DE PROGRAMAS DE HACKER							
NOMBRE	**MOD ATAQUE**	**MOD ADVERSARIO**	**PS**	**R**	**OBJETIVO**	**TIPO DE HAB.**	**ESPECIAL**
CARBONITA	0	0	7	2	TAG, IP, REM, HACKER, VH	HAB. CORTA/ ORA	MUN. DA. ESTADO: INMOVILIZADO-B, NO LETAL..
CONTROL TOTAL	0	0	4	1	TAG	HAB. CORTA/ ORA	MUN. DA. ESTADO: POS/NORMAL , NO LETAL.
CYBERMASK	,,	,,	,,	,,	,,	HABILIDAD LARGA	SUSTITUYE AL HACKER POR UN MARCADOR DE SUPLANTACIÓN ESTADO 2.
DISPARO ASISTIDO	,,	,,	,,	,,	REM	HABILIDAD LARGA	LA MINIATURA OBJETIVO GANA PUNTERÍA.
FAIRY DUST	,,	,,	,,	,,	TAG, IP, REM, VH	HABILIDAD LARGA	LOS OBJETIVOS OBTIENEN EL MOD DE FIREWALL.
OBLIVION	0	0	4	2	TAG, IP, REM, HACKER, VH	HAB. CORTA/ ORA	MUN. AP. ESTADO: AISLADO , NO LETAL.
REACCIÓN MEJORADA	,,	,,	,,	,,	REM	HABILIDAD LARGA	EL OBJETIVO OBTIENE R2 EN ORA.
RUIDO BLANCO	-	-	,,	1	,,	HAB. CORTA	RETROALIMENTACIÓN. REFLECTANTE: PLANTILLA CIRCULAR
SALTO CONTROLADO	,,	,,	,,	,,	,,	HAB. CORTA/ ORA	MOD DE +3/-3 A FIS DE TODAS LAS TROPAS QUE EJECUTAN SALTO DE COMBATE.
SPOTLIGHT	0	0	5	2	"	HAB. CORTA/ ORA	MUN. AP. ESTADO: MARCADO, NO LETAL.
TRINITY	+3	0	6	3	HACKER	HAB. CORTA/ ORA	EL OBJETIVO RECIBE 1 PUNTO DE HERIDA POR CADA TS FALLIDA.
ZERO PAIN	0	-3	,,	2	,,	HAB. CORTA/ ORA	ANULA ATAQUE DE COMUNICACIONES, R2 EN ORA, NO LETAL.

PROGRAMAS QUE CARGA CADA DISPOSITIVO 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.
Las Tropas con la Habilidad Especial Aéreo no pueden entrar en estado Cuerpo a Tierra ni declarar Movimiento Cauteloso.
Los VH no pueden entrar en estado Cuerpo a Tierra ni declarar Movimiento Cauteloso.
Los REM no pueden declarar movimiento cauteloso ni ser elegidos como teniente.
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			TROPA RELIGIOSA REGULAR		
IMPETUOSO			FOGEADO		
CORAJE					

¡¡¡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 Básicas, Esquivar, Reset 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 los Puntos de Victoria. 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
350	IGUAL O INFERIOR A 88 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

TABLA DE BONOS DE FIRETEAM		
NIVEL DE FIRETEAM	**BONIFICACIÓN**	**REQUISITOS**
NIVEL 1	LAS TROPAS DEL FIRETEAM SE ACTIVAN CON UNA ÚNICA ORDEN REGULAR	TODAS LAS TROPAS SON DE DIFERENTES UNIDADES.
NIVEL 2	HABILIDAD ATAQUE CD (+1DE)	AL MENOS 2 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.
NIVEL 3	+3 DESCUBRIR Y +1 ESQUIVAR	AL MENOS 3 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.
NIVEL 4	CD +1	AL MENOS 4 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.
NIVEL 5	SEXTO SENTIDO	LAS 5 TROPAS PERTENECEN A LA MISMA UNIDAD.



[DIVE ACTIVE]

[ACCESSING MAYA: ONLINE]

CIENTO OCHENTA Y CINCO AÑOS EN EL FUTURO. LA HUMANIDAD HA ALCANZADO LAS ESTRELLAS, HA COLONIZADO VARIOS SISTEMAS ESTELARES, HA CHOCADO CON UN VASTO IMPERIO ALIENÍGENA Y HA SOBREVIVIDO. NO HA GANADO, PERO HA SOBREVIVIDO. UNA FRÁGIL TREGUA CON LA HEGEMONÍA UR HA TRANSFORMADO POR COMPLETO EL PANORAMA POLÍTICO-MILITAR DE LA ESFERA HUMANA. LOS OTRORA ADVERSARIOS ALIENÍGENAS SON AHORA ALIADOS INCÓMODOS DE LA HUMANIDAD, OTRA FUERZA A LA QUE CONSIDERAR A LA HORA DE ESTABLECER ALIANZAS Y ESTRATEGIAS, ¿PERO, A QUÉ PRECIO?

INFINITY N5 ES LA 5ª EDICIÓN DEL REGLAMENTO DE INFINITY, UN JUEGO DE MINIATURAS DE 35 MM DE METAL Y PLÁSTICO QUE SIMULA ESCARAMUZAS EN UN UNIVERSO DE CIENCIA-FICCIÓN Y ALTA TECNOLOGÍA, UN FUTURO PRÓXIMO DE ESTÉTICA MANGA, EMOCIONANTE Y LLENO DE ACCIÓN, EN EL QUE LAS OPERACIONES ESPECIALES DETERMINAN EL DESTINO DE LA HUMANIDAD.

[FIREWALL: ACTIVE]

[INCREASING DIVE SPEED]

CORVUS BELLI

CORVUS BELLI

INFINITY

INFINITYUNIVERSE.COM