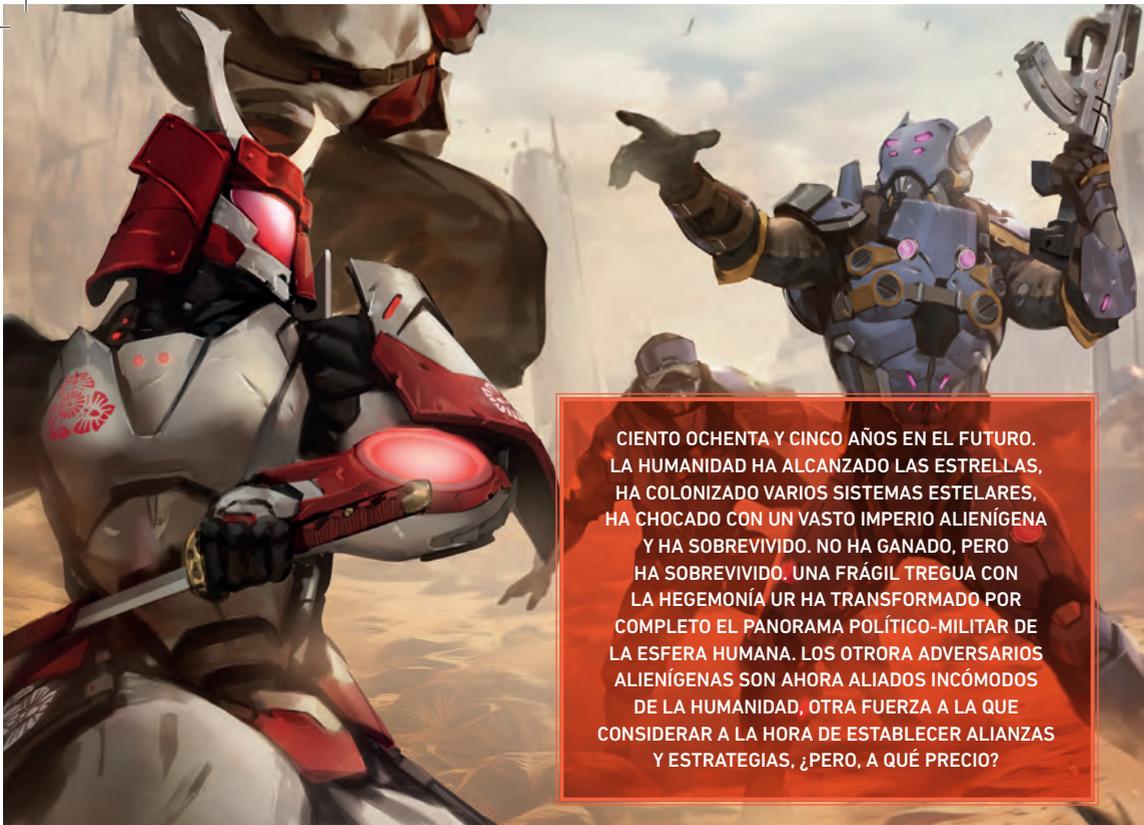


CORVUS BELLI  
iNFiNiTY



**REGLAS  
DE INICIO RÁPIDO**

ADÉNTRATE EN EL UNIVERSO INFINITY



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?

Las principales naciones humanas –PanOceanía, el gran poder hipertecnológico; Yu Jing, su avanzado rival asiático; Haqqislam, el nuevo Islam filosófico y humanista; los Nómadas, vagabundos espaciales anarquistas, Ariadna, duros colonos que quedaron aislados en un mundo hostil, y el Gran Japón Independiente, con sus samuráis tecnológicos– junto con los Tohaa, una especie alienígena con una agenda secreta, liderados todos por O-12, el organismo internacional que sustituyó a la ONU, y ayudados por ALEPH, la IA global que gobierna en la sombra, deben convivir ahora con las fuerzas alienígenas del Ejército Combinado al servicio de la Hegemonía Ur y su líder, la IE, una inteligencia artificial alienígena que intenta hacer de la Esfera Humana la siguiente conquista de su inmenso y expansionista imperio estelar.

En este escenario, son los servicios de inteligencia y los mandos de operaciones especiales los que escriben la historia desde las sombras, con operaciones secretas y acciones encubiertas. La guerra por el control y la primacía en la Esfera Humana continúa de manera oculta y solapada.

Nunca un código Infinity fue más apropiado para definir una situación semejante.

¿Conseguirán las fuerzas de la humanidad superar sus diferencias o se destruirán entre sí, permitiendo a la Hegemonía Ur completar la anexión de la Esfera Humana?

Infinity N5 es un juego de miniaturas de metal y plástico de 35 mm 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.

Cada partida de Infinity N5 supone un desafío para los jugadores, que deberán exprimir al máximo sus capacidades tácticas para superar al adversario. Usando el terreno a su favor, forzando las habilidades de sus tropas y explotando las debilidades de las tropas enemigas cada jugador tratará de cumplir los objetivos de su misión y evitar que su adversario consiga los suyos.

## PANOCEANÍA

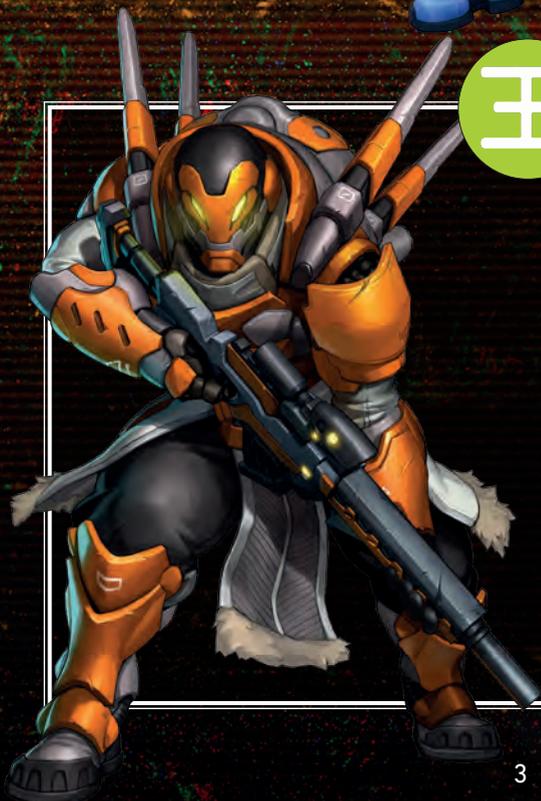
PANOCEANÍA ES LA NÚMERO UNO, LA GRAN POTENCIA EN LA ESFERA HUMANA. POSEE EL MAYOR NÚMERO DE PLANETAS, LA ECONOMÍA MÁS RICA, Y DISPONE DE LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADA. PRAGMÁTICA Y GENEROSA, PANOCEANÍA ES UN CRISOL DE CULTURAS, HEREDERA DE LA MEJOR TRADICIÓN DE DEMOCRACIA Y BIENESTAR DE OCCIDENTE. ORGULLOSA DE SÍ MISMA Y ALGO PREPOTENTE, CUENTA CON LA SOCIEDAD Y EL EJÉRCITO MÁS TECNIFICADO DE LA ESFERA, Y LE GUSTA ALARDEAR DE ELLO.



王

## YU JING

EN LA ESFERA HUMANA, LA COMPETENCIA, EL ETERNO RIVAL, LA OTRA GRAN POTENCIA, CONSPIRANDO E INTRIGANDO CONTINUAMENTE PARA DERROCAR A SU ADVERSARIO ES YU JING (LÉASE YU CHING), EL GIGANTE ASIÁTICO. TODO EL LEJANO ORIENTE, UNIDO BAJO LA BANDERA DE LA QUE EN TIEMPOS FUERA CHINA, QUE HA FORMADO AHORA UNA ÚNICA, PERO VARIADA, CULTURA ORIENTAL. CON UN GRAN DESARROLLO INDUSTRIAL Y TECNOLÓGICO Y UNA PUJANTE ECONOMÍA, EL ESTADOIMPERIO YU JING ESTÁ DISPUESTO A TOMAR LA POSICIÓN DOMINANTE QUE LE PERTENECE.



## E. COMBINADO

MIENTRAS LA HUMANIDAD SE DEVORA A SÍ MISMA, UNA NUEVA AMENAZA, QUIZÁ LA MÁS TERRIBLE DE TODAS, HA LOGRADO PLANTAR UNA CABEZA DE PUENTE EN PLENA ESFERA HUMANA. UN EJÉRCITO COMBINADO DE VARIAS RAZAS ALIENÍGENAS, UNIDAS BAJO EL DOMINIO DE UNA INTELIGENCIA EVOLUCIONADA, UN INTELLECTO ARTIFICIAL SUPREMO MUY ANTIGUO, CON ASPIRACIONES HEGEMONIZANTES SOBRE CUALQUIER RAZA QUE SE CRUCE EN SU CAMINO.



## O-12

O-12 ES UN ORGANISMO DE GOBIERNO Y REPRESENTACIÓN INTERNACIONAL QUE ES LA EVOLUCIÓN DE LA ONU, PERO DOTADO DE UNA MAYOR CAPACIDAD DE DECISIÓN Y ACTUACIÓN. DOTADA DE UN BRAZO POLICIAL TÁCTICO, EL BUREAU AEGIS, O-12 ES EL ÁRBITRO, JUEZ Y JURADO DE LA ESFERA HUMANA. SU MISIÓN ES PROTEGER A TODA LA HUMANIDAD Y PROCURAR SU ESTABILIDAD Y PROGRESO.



## ARIADNA

ARIADNA ESTÁ INTEGRADA POR LOS DESCENDIENTES DE LA PRIMERA NAVE COLONIZADORA HUMANA, QUE DESAPARECIÓ EN UN AGUJERO DE GUSANO Y SE DIO POR PERDIDA. AISLADOS EN UN PLANETA REMOTO Y HOSTIL, LOS ARIADNOS –COSACOS, AMERICANOS, ESCOCESES Y FRANCESES– SE CONVIRTIERON EN UNA RAZA DURA Y TECNOLÓGICAMENTE MENOS AVANZADA, QUE ACABA DE ENTRAR EN CONTACTO CON LA ESFERA HUMANA Y TRATA DE HACERSE UN HUECO SIN SER SOMETIDA POR LAS DEMÁS POTENCIAS.



## NÓMADAS

LA NACIÓN NÓMADA ESTÁ FORMADA POR TRES ENORMES NAVES-ESTADO, QUE, DESCONTENTAS CON UNA SOCIEDAD A LA QUE CONSIDERAN CONTROLADA POR GRANDES BLOQUES MACROECONÓMICOS Y POR LA I.A. ALEPH SE HAN SEPARADO DE ELLA, VAGANDO POR EL ESPACIO Y COMERCIANDO DE SISTEMA EN SISTEMA. TUNGUSKA SE DEDICA AL TRÁFICO Y ALMACENAJE DE INFORMACIÓN, CORREGIDOR OFRECE MANO DE OBRA ESPECIALIZADA A BUEN PRECIO Y BAKUNIN, TODO LO EXÓTICO E ILEGAL DE CUALQUIER ÁMBITO, DESDE MODA A NANOINGENIERÍA.



## HAQQISLAM

HAQQISLAM, EL NUEVO ISLAM, ES UNA POTENCIA MENOR, QUE POSEE UN ÚNICO SISTEMA PLANETARIO, BOURAK. APARTÁNDOSE DE LOS FUNDAMENTALISMOS, HAQQISLAM BASA SU CULTURA EN UN ISLAM DE CARÁCTER HUMANISTA, FILOSÓFICO Y EN CONTINUO CONTACTO CON LA NATURALEZA. LA CIENCIA BIOSANITARIA Y LA TERRAFORMACIÓN SON LAS MEJORES BAZAS DE HAQQISLAM, QUE CUENTA CON LAS MEJORES ACADEMIAS DE MEDICINA Y PLANETOLOGÍA DE LA ESFERA HUMANA.



## ALEPH

ALEPH ES LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ÚNICA QUE CONTROLA LA RED DE DATOS DE TODA LA ESFERA HUMANA Y TAMBIÉN LOS GRANDES SISTEMAS TECNOLÓGICOS INTERNACIONALES. DEFINIDA POR MUCHOS COMO LA GRAN ALIADA DE LA HUMANIDAD, SIN SU AYUDA EL SISTEMA SOCIO-POLÍTICO Y ECONÓMICO INTERGALÁCTICO NO SE SOSTENDRÍA. ALEPH DISPONE DE UNA RAMA TÁCTICA, DENOMINADA SECCIÓN DE SITUACIONES ESPECIALES O SSS, PARA LUCHAR CONTRA LA INVASIÓN ALIENÍGENA DEL EJÉRCITO COMBINADO, PERO TAMBIÉN PARA PERSEGUIR A AQUELLOS QUE TRATEN DE CREAR OTRAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES COMO ELLA.



## JSA

LLEGÓ UN MOMENTO EN EL QUE LOS ORGULLOSOS JAPONESES, HUMILLADOS Y TRATADOS COMO CIUDADANOS DE SEGUNDA DURANTE DEMASIADO TIEMPO POR YU JING, SE LEVANTARON EN ARMAS CONTRA SUS OPRESORES, RECLAMANDO SU LIBERTAD. ASÍ, EL JAPÓN POST-ALZAMIENTO SE HA RECONSTRUIDO SOBRE LA DOCTRINA DEL BUSHIDO, CON LA CASTA GUERRERA BUSHI COMO PRINCIPAL GUÍA DE LA SOCIEDAD. UNA NACIÓN ERIGIDA EN TORNO A LA VÍA DEL SAMURÁI NO ES PRESA FÁCIL PARA NADIE, POR PODEROSO QUE SEA, Y TODOS LOS MIEMBROS DEL JSA, EL EJÉRCITO SECESIONISTA JAPONÉS, ESTÁN MÁS QUE DISPUESTOS A DAR SU VIDA PARA DEMOSTRARLO, ARRASTRANDO CON ELLOS A LA MUERTE A CUANTOS ENEMIGOS PUEDAN.



ISC: FUSILERO



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

Arma CD: Fusil Combi



## REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Estas reglas son una versión abreviada y simplificada del sistema de juego de Infinity que te permitirán acercarte a este juego con facilidad.

Una vez las hayas probado, conocerás la mecánica básica de juego, y entonces ya te resultará muy fácil acceder al reglamento completo. Con las reglas completas dispondrás de una mayor variedad de posibilidades tácticas y de juego, y podrás disfrutar de Infinity en su totalidad. ¡Conéctate en [infinitytheuniverse.com](http://infinitytheuniverse.com)!

## 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 o termina cuando las unidades de un jugador han sido eliminadas.

### MATERIAL NECESARIO

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

- ▲ Una cinta métrica de al menos 120 cm.
- ▲ 3 dados de 20 caras (d20).
- ▲ 6 Miniaturas de Infinity Essentials para representar las 3 Tropas de cada jugador.
- ▲ Escenografía. Al menos unos 4 elementos grandes y unos 10 elementos pequeños.
- ▲ Mesa de juego de 60 cm x 80 cm.
- ▲ Token de Estado Inconsciente y Órdenes. Todos ellos disponibles de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: [www.Infinitytheuniverse.com](http://www.Infinitytheuniverse.com).

## DESCRIPCIÓN DEL PERFIL DE UNIDAD

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

Los principales Atributos son:

### ▲ MOVIMIENTO (MOV)

Indica la cantidad de centímetros que mueve normalmente la Tropa. El Atributo de MOV dispone de dos valores, si solo mueve una vez usa el primer valor. Si mueve una segunda vez en la misma Orden usará el segundo valor.

### ▲ COMBATE A DISTANCIA (CD)

Indica la capacidad de combate con armas de disparo.

### ▲ FÍSICAS (FIS)

Abarca todas las habilidades físicas de las Tropas (por ejemplo: fuerza, destreza, esquivar...).

### ▲ BLINDAJE (BLI)

Cuanto mayor sea este valor, más pesada será la armadura y más reducirá el daño que causan las armas enemigas.

### ▲ VITALIDAD (VITA)

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

## ISC: KEISOTSU



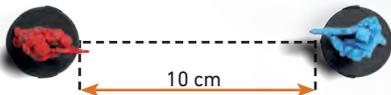
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	VITA	S
10-10	17	11	10	12	1	0	1	2

Arma CD: Fusil Combi

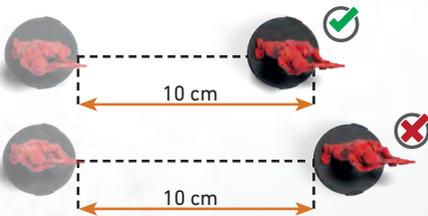
## DISTANCIAS Y MEDIDAS

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

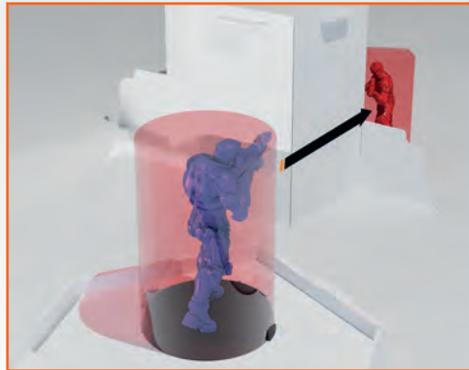
Por su parte, para determinar la distancia entre dos objetos o elementos de escenografía, se medirá la distancia más corta entre ellos en línea recta .



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



## LÍNEA DE TIRO (LDT)



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

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

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

## TIPOS DE TIRADAS Y VALOR DE ÉXITO

Infinity se basa en dos tipos de tiradas diferentes:

- Normales** (cuando una Tropa **no** se enfrenta a ningún adversario al realizar una Habilidad) y
- Enfrentadas** (cuando dos o más Tropas que son enemigas declaran acciones que se afectan entre sí).

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

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

## SECUENCIA DE JUEGO



Cada Turno de Jugador se compone de las siguientes partes:

- Inicio del **Turno**: Fase Táctica.
  - Recuento de Órdenes
 

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

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

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

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

## ACTIVACIÓN DE UNA TROPA



### COMPOSICIÓN DE UNA ORDEN

HABILIDAD CORTA BÁSICA	+	HABILIDAD CORTA BÁSICA
HABILIDAD CORTA BÁSICA	+	HABILIDAD CORTA

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.



### IMPORTANTE

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

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



# DESCUBRE LA INCREÍBLE COMUNIDAD DE CORVUS BELLI

ESCRÍBENOS A:  
[contact@corvusbelli.com](mailto:contact@corvusbelli.com)  
[corvusbelli.com/community](http://corvusbelli.com/community)

## ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA

Gracias a la **ORA** (Orden de Reacción Automática), el jugador puede actuar también durante el Turno Activo de su adversario, reaccionando con sus propias Tropas cada vez que éste **active** a una de sus Tropas mediante una Orden. No hay límite al número de Tropas que pueden reaccionar al consumo de una Orden por parte de una Tropa enemiga.

Las Tropas del Jugador Reactivo pueden declarar ORA si disponen en algún momento de Línea de Tiro (LDT) con la Tropa que está siendo activada por el jugador Activo.

## TODO OCURRE A LA VEZ

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

## SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

1. El **Jugador Activo** declara qué Tropa va a activar.
  - 1.1 **Retira de la mesa la Orden** que consume para activar a su Tropa.
  - 1.2 **Declara la primera Habilidad** Corta Básica de la Orden que va a utilizar. Si se declaran movimientos, se mide la distancia desplazada y se sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.
2. **ORA del Jugador Reactivo.**
  - 2.1 **Comprobación de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba si tiene derecho a declarar ORA con sus Tropas.
  - 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. El **Jugador Activo** declara la segunda Habilidad Corta Básica o la Habilidad Corta de la Orden. Si se declaran movimientos, se mide la distancia desplazada y se 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.
  - 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, Restricciones y mecánica general, 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: no ha hecho nada excepto activarse.
  - 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 produce el fin de la Orden.

## HABILIDADES COMUNES

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

### MOVER

HABILIDAD CORTA BÁSICA

#### REQUISITOS

- ▲ 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.

#### EFFECTOS

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

### ATAQUE CD

HABILIDAD CORTA/ORA

#### REQUISITOS

- ▲ 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.

#### EFFECTOS

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

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

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



FUSIL COMBI

Nombre	Número T. Salvación	Atributo T. Salvación	M	PS	R
Fusil Combi	1	BLI	N	7	3
MODIFICADORES POR DISTANCIA					
40 cm	80 cm	120 cm	240 cm		
+3	-3	-6			

#### DISTANCIA

En el caso del Fusil Combi:

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

## COBERTURA

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

Las Tropas en Cobertura Parcial imponen un Modificador de -3 al Atributo CD de sus atacantes e incrementa en +3 la PS (Posibilidad de Supervivencia) del Ataque.

### ESQUIVAR

HABILIDAD CORTA/ ORA

#### REQUISITOS

- ▲ La Tropa deberá disponer de LDT con una Tropa enemiga.

#### EFECTOS

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

## TIRADA DE SALVACIÓN: BLINDAJE Y PS

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 PS (Posibilidad de Supervivencia) es la capacidad de un Arma para causar algún tipo de detrimento a su objetivo. Esta PS no se suele aplicar directamente al objetivo, pues éste, tiene derecho a realizar una **Tirada de Salvación** para saber si su BLI evita que sufra daño.

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

- ▲ El valor de la PS del Arma.
- ▲ El MOD (+3) por Cobertura Parcial si la hubiera.

Una vez conocido el al 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 daño o, por lo general, el objetivo recibe una Herida, o se ve afectado por un estado perjudicial.

Si una Tropa acumula tantas Heridas como indica el valor de su Atributo VITA pasa entonces a estado Inconsciente. En cambio, si la Tropa acumula más Heridas que el valor de su Atributo VITA pasa entonces a estado Muerto.

## TIRADA DE INICIATIVA Y DESPLIEGUE

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

### ELEGIR INICIATIVA

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

### DECIDIR DESPLIEGUE

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

Las Zonas de Despliegue son dos franjas de 20 cm de profundidad y 60 cm de ancho en lados opuestos de la mesa de juego.



**¿QUIERES APRENDER  
A JUGAR LOS JUEGOS  
DE CORVUS BELLI?**



**¡ENCUENTRA A TU WARCOR MÁS  
CERCANO Y PREPÁRATE PARA APRENDER  
TODO SOBRE NUESTROS UNIVERSOS!**



La Fase de Despliegue se resuelve siguiendo los pasos:

- ▲ Despliegue del Jugador 1
- ▲ Despliegue del Jugador 2.

## REGLAS DE DESPLIEGUE

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

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

### EJEMPLO RONDA DE JUEGO:

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



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

### 1. INICIO DEL TURNO: FASE TÁCTICA

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

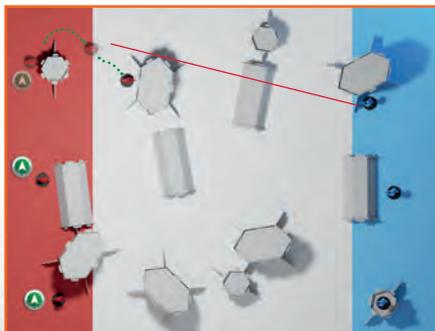


### 2. FASE DE ÓRDENES:

Jugador 1 declara cuál es la Tropa que activa, retira la Orden de la mesa y declara la primera Habilidad Corta; Mover.

El Jugador 2 no declara ORA porque los edificios cubren el avance de JSA.

El jugador 1 como segunda Habilidad de la Orden declara de nuevo Mover y se desplaza 10 cm. No hay ORA.



# REM RACERS

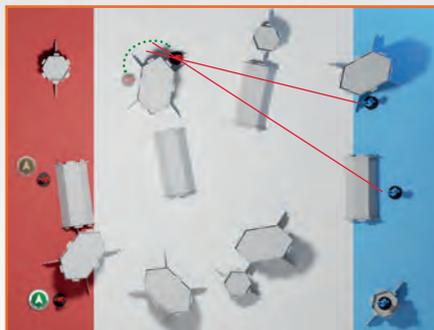


*¡Desata el caos en las carreras de remotos más alocadas de la esfera humana!*

[www.infinitytheuniverse.com](http://www.infinitytheuniverse.com)



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



	<b>FUSILERO</b>		<b>FUSILERO</b>		<b>KEITSOTSU</b>
CD	12	CD	12	MOV	10-10
ARMA CD: FUSIL COMBI		ARMA CD: FUSIL COMBI		CD	
8		6		14	
Distancia +3 Cobertura -3		Distancia +3 Cobertura -3		7	
				8	
				Distancia +3 Cobertura -3	

Por tanto, en este caso el Valor de Éxito (VE) para ambos jugadores será:

JSA: CD = 11, +3 por distancia, -3 Cobertura. VE=11.

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

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

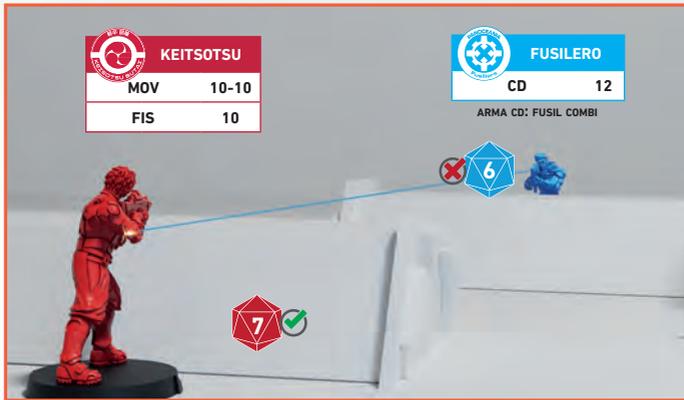
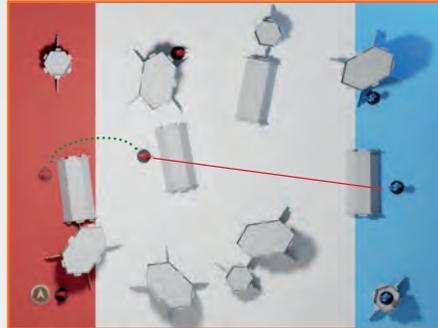
En la otra Tirada Enfrentada, el 8 es anulado por el otro 8.

El jugador 2 deberá realizar, por el impacto del 7, una Tirada de Salvación = 11 (+1 BLI, + 7 PS, +3 de Cobertura). Todo resultado de valor 11 o menos supondrá una Tirada de Salvación exitosa, evitando recibir una Herida. El jugador 2 lanza el dado y obtiene un 17, por tanto, su Tropa cae Inconsciente.

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

JSA: Esquivar con FIS = 10. VE=10.

PanOceanía: CD=12, -3 por distancia (45cm) y no tiene MOD negativo por Cobertura porque decide disparar al enemigo antes de que llegue al segundo parapeto. VE=9



Lanzan los dados y los resultados son:

JSA: 7. Mientras que PanOceanía: 6. Ambos jugadores tienen éxito, pero el valor superior

de JSA se impone. Ahora el jugador de JSA si lo desea podrá mover hasta 5 cm, en el punto 5.1 Resolución de la Secuencia del Gasto de una Orden, sin generar ORA.

### 3. FASE DE ESTADOS

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

### 4. FIN DEL TURNO

Ahora comienza el Turno Activo 1 del Jugador 2, el cual solo dispone de 2 Órdenes tener a uno de sus Fusileros Inconsciente. Recuerda que en este estado la Tropa no aporta Orden a la Reserva.

Una vez finalice el Turno Activo del Jugador 2, terminará la Ronda 1 de juego, pasando a la Ronda 2 con el Jugador 1 como Jugador Activo, y así sucesivamente hasta que las Tropas de un jugador sean eliminadas o termine la Ronda 3 de juego.

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

CORVUS  BELLI

# WARCROW



SUSCRÍBETE AHORA Y RECIBE TODAS  
LAS NOTICIAS ACERCA  
DEL NUEVO UNIVERSO DE FANTASÍA  
DE CORVUS BELLI