

CORVUS BELLI
INFINITY

N4

REGLAS DE REFUERZOS – EXRAH

REFUERZOS EN INFINITY

LOS REFUERZOS SON UNA FUERZA DE COMBATE QUE PERMANECE EN RESERVA, AGUARDANDO EL MOMENTO OPORTUNO PARA SUMARSE A LA ACCIÓN, YA SEA EN ACCIONES DE APOYO A LA FUERZA PRINCIPAL, COMO EN TAREAS DE RESCATE, EVACUACIÓN, ATAQUE O DE CAZA Y PERSECUCIÓN DE UNIDADES ENEMIGAS. ESTE EXTRA DE JUEGO PERMITE A LOS JUGADORES DISPONER DE UNA SECCIÓN DE REFUERZOS EN SU LISTA DE EJÉRCITO QUE PODRÁ DESPLEGAR EN CASO DE SUFRIR MUCHAS BAJAS O BIEN EN LA ÚLTIMA RONDA DE JUEGO.

EL EXTRA REFUERZOS MODIFICA LA SECUENCIA DEL TURNO DE JUGADOR, AÑADIENDO UN NUEVO PASO DENOMINADO "SOLICITAR REFUERZOS". ADEMÁS, CON ESTE EXTRA SE MODIFICA LA ESTRUCTURA DE LA LISTA DE EJÉRCITO PARA INCLUIR LA SECCIÓN DE REFUERZOS.

TURNO DE JUGADOR CON REFUERZOS

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

SOLICITAR REFUERZOS

El Jugador Activo realiza un recuento de sus Puntos de Victoria, comprobando si solicita la entrada de Refuerzos (ver más adelante).

REFUERZOS Y SECCIÓN DE REFUERZOS

En este Extra de juego, la Lista de Ejército del jugador estará compuesta por una Sección Principal y una Sección de Refuerzos.

La Sección Principal es el listado de Tropas, con sus respectivos Equipos, Armas y Periféricos, que forman la fuerza de combate que el jugador ha elegido para comenzar la partida, y que desplegará de la manera habitual.

Por su parte, la Sección de Refuerzos consiste en un Grupo o Grupos de Combate separados que sólo se desplegarán en unas circunstancias específicas.

- En el Extra de Refuerzos, la Sección Principal de la Lista de Ejército del jugador debe incluir una Tropa que posea la Habilidad Especial **Commlink**.
- Al incluir una Tropa con la Habilidad Especial Commlink, el jugador debe destinar un total de 100 puntos y 2 CAP para formar su Sección de Refuerzos. Por ejemplo, en una Lista de Ejército de 350 Puntos y 7 CAP, el jugador dispondrá de 250 puntos y 5 CAP para formar su Sección Principal y 100 puntos y 2 CAP para formar su Sección de Refuerzos.
- La Sección de Refuerzos sólo se puede desplegar durante la Fase Táctica, durante el paso Solicitar Refuerzos, antes de la comprobación de ¡¡¡Retirada!!!
- Todas las Tropas que forman parte de una Sección de Refuerzos deben desplegarse en la misma Fase Táctica.
- Las Tropas que pertenecen a una Sección de Refuerzos han de formar un Grupo o Grupos de Combate propios.

Los Grupos de Combate de la Sección de Refuerzos no podrán ser modificados hasta la Fase Táctica siguiente a aquélla en la que hubieran sido desplegados.

- Sólo podrán formar parte de la Sección de Refuerzos aquellas Tropas que indiquen Refuerzos (Ref.) en su Perfil de Unidad.
- Las Tropas de la Sección de Refuerzos deberán contabilizarse para el límite de quince Tropas de la Lista de Ejército.
- Cada facción cuenta con su propia Sección de Refuerzos, que suele ser común para todos sus ejércitos, tanto genéricos como Sectoriales. Esa Sección cuenta con Unidades específicas que disponen de una DISP concreta, así como de sus propias Tablas de Fireteams.
- Al desplegar la Sección de Refuerzos, el jugador podrá formar Fireteams de Refuerzo con las Tropas que la compongan, **sin consumir Tokens de Mando**, pero respetando siempre la Tabla de Fireteams de Refuerzo y las limitaciones de Tipos de Fireteam que indique el ejército que está usando. De tal modo, no podría desplegar un Fireteam Core en un ejército genérico que sólo permite Fireteam Dúos y Haris, o desplegar un Fireteam Core sin cancelar el que tenga ya en juego, si su ejército sólo permite un único Fireteam Core en mesa, por ejemplo.
- Las Tropas de la Sección Principal no pueden formar parte de los Fireteams de Refuerzo de la Sección de Refuerzos. Del mismo modo, las Tropas de la Sección de Refuerzos no pueden formar parte de los Fireteams de la Sección Principal.
- Al crear la de la Lista de Ejército, las Tropas que indiquen Refuerzos (Ref.) en su Perfil de Unidad no podrán formar parte de la Sección Principal.

PARTIDA ESTÁNDAR CON REFUERZOS

Una partida estándar del Extra Refuerzos se juega a 350 Puntos y 7 CAP. De tal manera que el jugador dispondrá de 250 puntos y 5 CAP para formar su Sección Principal y 100 puntos y 2 CAP para formar su Sección de Refuerzos.



COMMLINK

La Tropa que dispone de esta Habilidad Especial está equipada con avanzados sistemas de comunicaciones y ha dejado un enlace directo con las unidades de acción próximas a la posición en la que se encuentra, de manera que se puedan Solicitar Refuerzos para salvar la situación, o dar el golpe de gracia al enemigo.

COMMLINK

HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatorio

EFFECTOS

- A consecuencia de esta Habilidad, el jugador debe crear una Sección de Refuerzos de 100 puntos y 2 CAP.
- Alinear una Tropa con Commlink en la Sección Principal permite al jugador hacer uso de Solicitar Refuerzos durante la Fase Táctica del Turno de Jugador, incluso en el caso de que dicha Tropa se halle en estado Nulo, o haya sido retirada de la mesa de juego.
- La presencia de Modificadores positivos entre paréntesis a continuación de esta Habilidad señalará cuántas Tropas puede exceder el jugador sobre el límite de 15 Tropas de la Lista de Ejército. Por ejemplo, Commlink (+2) indica que el jugador puede alinear un máximo de 17 Tropas en su Lista (15+2). Estos MOD son acumulables con otros posibles MOD al límite de Tropas, o Bonos otorgados por Habilidades Especiales o reglas de escenario.
- La Tropa que dispone de Commlink puede unirse a cualquiera de los Grupos de Combate de la Sección de Refuerzos cuando ésta se despliega en la Fase Táctica, sin necesidad de consumir un Token de Mando.
- No puede haber más de una Tropa con la Habilidad Especial Commlink en la Lista de Ejército.



SOLICITAR REFUERZOS

ACTIVACIÓN

Para poder Solicitar Refuerzos, el **Jugador Activo** debe cumplir una de las siguientes condiciones:

- El Jugador Activo realiza un recuento de Puntos de Victoria y la suma de los Puntos de Victoria es igual o inferior al valor indicado en la Tabla.
- El Jugador Activo se encuentra en la tercera Ronda de Juego.

EFFECTOS

- El jugador puede situar un Token de DropPod (DROPPOD) en cualquier punto completamente dentro de la mitad de la mesa que le corresponda. Sólo se puede situar el DropPod 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. Para representar el DropPod, el jugador podrá usar un Token de DropPod (DROPPOD) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.
- Todas aquellas Tropas que el jugador haya incluido en su Sección de Refuerzos, junto con todos sus Periféricos y su equipo o armas Posicionables, se desplegarán completamente dentro de la Zona de Control del DropPod, y completamente dentro de la mitad de la mesa que les corresponda. Se deberán aplicar las Reglas de Despliegue, aunque reemplazando el término "Zona de Despliegue" por "Zona de Control del DropPod" allí donde aparezca mencionado.
- No se permite desplegar en el interior de edificios o piezas de escenografía cerradas, aunque dispongan de una cubierta parcial, o puertas o ventanas abiertas como, por ejemplo, una Sala Objetivo.
- En aquellos escenarios que posean la regla Zona de Exclusión no se permitirá desplegar en su interior ni el Token de DropPod ni las Tropas de la sección de Refuerzos.

La regla de escenario Despliegue Confuso no se aplica al despliegue del DropPod ni al de las Tropas de la Sección de Refuerzos.

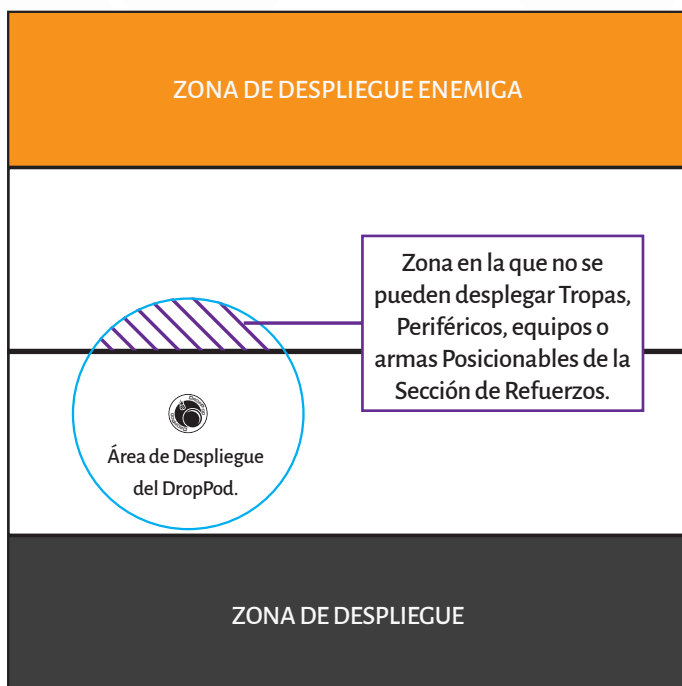
LISTA DE EJÉRCITO	SOLICITAR REFUERZOS	RETIRADA
250 PUNTOS	200 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA	63 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA
300 PUNTOS	225 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA	75 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA
350 PUNTOS	250 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA	88 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA
400 PUNTOS	275 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA	100 O MENOS PUNTOS DE VICTORIA

EJEMPLO DE SOLICITAR REFUERZOS

En una Lista de Ejército de 350 Puntos y 7 CAP, el jugador ha empleado 250 puntos y 5 CAP para formar su Sección Principal y 100 puntos y 2 CAP para formar su Sección de Refuerzos.

Si, durante el paso Solicitar Refuerzos de la Fase Táctica, la suma total de Puntos de Victoria de las Secciones Principal y de Refuerzos es igual o inferior a 250 puntos, entonces podrá hacer uso de Solicitar Refuerzos.

EJEMPLO DE ÁREA PERMITIDA DE DESPLIEGUE



TOKEN DE DROPPOD

EXRAH

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

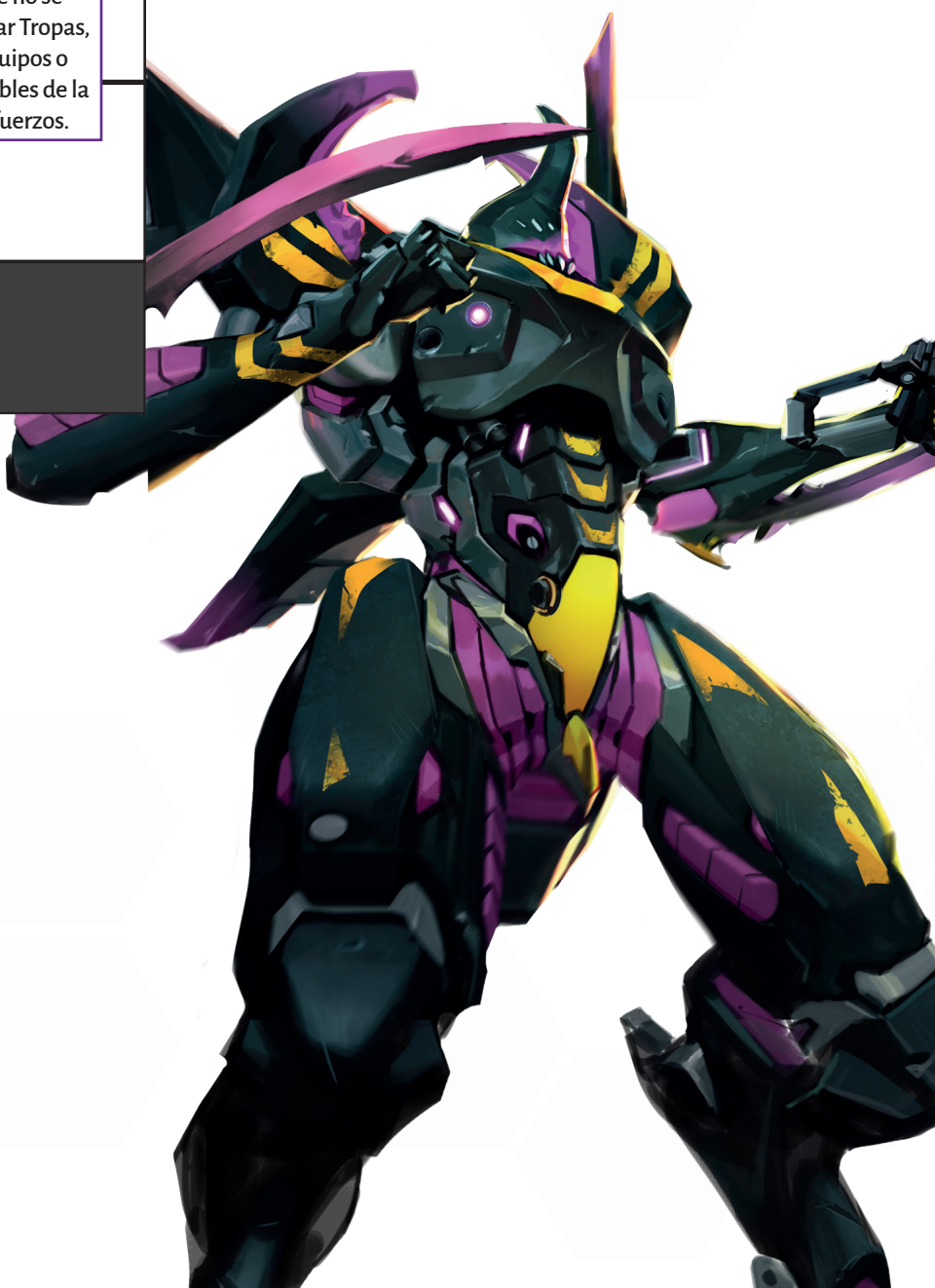
EXRAH

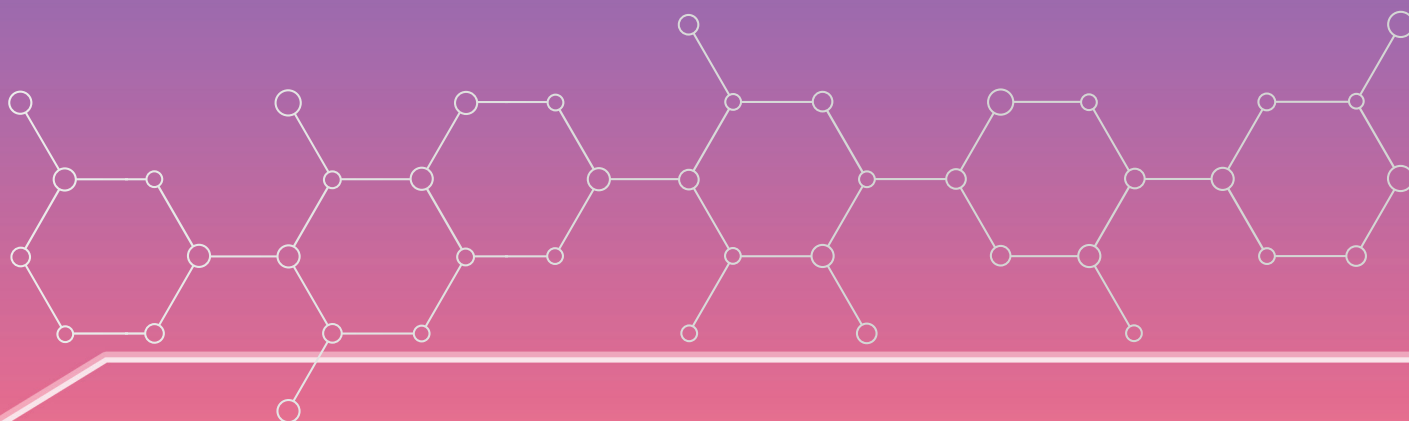
HABILIDAD AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFFECTOS

- Cuando las Tropas con esta Habilidad Especial caen en estado Inconsciente, pasan directamente a estado Muerto, sin sufrir la pérdida de un punto de Herida/EST 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.





N4

CORVUS BELLI
iNfINiTY

CORVUS ▾ BELLI


INFINITY
UNIVERSE