CORVUS BELLI
INFINITY
N3

CORVUS BELLI

INFINITY

CRÉDITOS

CREADO POR
Alberto Abal Couceiro, Fernando Liste Azpeitia, Gutier Lusquiños Rodríguez, Carlos Torres Rodríguez

DIRECCIÓN EJECUTIVA
Fernando Liste Azpeitia

AMBIENTACIÓN Y TRASFONDO
Gutier Lusquiños Rodríguez

DIRECCIÓN REGLAMENTO
Gutier Lusquiños Rodríguez, Carlos Torres Rodríguez

ESTRUCTURA REGLAMENTO
David Rosillo Lizana

DESARROLLO REGLAMENTO Y ESCENARIOS
Gutier Lusquiños Rodríguez, David Rosillo Lizana, Carlos Torres Rodríguez, Corvus Belli

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Carlos Torres Rodríguez

DISEÑO CONCEPTUAL
Alberto Abal Couceiro, Carlos Llauger Lorenzo, Carlos Torres Rodríguez

ARTE DE PORTADA
Aleksi Briclot

ILUSTRACIÓN
Admira Wijaya, Adolfo Navarro Ors, Aleksi Briclot, Alex Pascenko, Antone "Chuck" Pires, Bagus Hutomo, Ben Huen, Bengal, Carlos Torres Rodríguez, Chester Ocampo, David Nakayama, David Rosillo Lizana, Eniqma, Eric Vedder, Francisco Valle, Geoff Trebs, Grégoire Veauléger, Ho Seng Hui, Ignacio Bazán Lazcano, Igor Heras Fernández, Isuardi Therianto, Kenny Ruiz, Louis Stéphane, Noiry, Reynan Sanchez, Reza Ilyasa, RéJean DuBois, Stanislav Poltavski, Yukiko Otsu

DIRECCIÓN DE DISEÑO GRÁFICO
Alberto Abal Couceiro

GRAFISMO Y RETOQUE FOTOGRÁFICO
Alberto Abal Couceiro, Andrea Espiña Comesaña, Carlos Llauger Lorenzo, Hugo Rodríguez García

MAQUETACIÓN
David Rosillo Lizana, Hugo Rodríguez García

DIRECCIÓN DE ESCULTURA
Carlos Torres Rodríguez

ESCULTORES
Antonio Moreira Recamán, Carlos Torres Rodríguez, Fausto Gutiérrez López, Fernando Liste Azpeitia, Gael Goumon, Javier Ureña, Jose Luis Roig Ayuso, Juan Navarro Pérez, Michael Bigaud, Pedro Fernández, Vladd Jünger, Yannick Hennebo

PINTADO DE MINIATURAS
Ángel Giraldez Vidal, David Anta de Frutos (Daf)

ESCENOGRAFÍA Y DIORAMAS
Alejandro Quinteiro Gaiteiro, David Anta de Frutos (Daf)

REVISIÓN Y EDICIÓN
Rubén Ortega i Pérez

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN Y FUNDICIÓN
David Anta de Frutos (Daf), Álex Quinteiro Gaiteiro

PRODUCCIÓN Y FUNDICIÓN
Francisco Arjones (Crave), Suso Calo, Ivi Coiro, Arsenio García Gil (Danger Boy ex-Leónidas), Verónica Gil, Cristina González López, Miguel Groba (Commander Frost), Inma Lage Losada (Morgana), Mª Cruz Losada Sanchez, Juan Meis Casalderrey, Jorge Moral Garabatos (jmgdixcontrol), Vanessa Onorato Díaz (Zoe), Belén Paz, Esteban Pedrosa Pena (Trasgor), Jose Pedrosa Pena (Morty), Diego Rivero (Párito), Pilar Rivero Iglesias, Bárbara Santos (Barby), Jose Luis Santos Martínez (Gatxan), Soco Vidal, Andrés Villar Vázquez

GESTIÓN ADMINISTRATIVA
Begoña Liste Azpeitia, Carlos Morales Pinto

MARKETING
Andrea Espiña Comesaña

ÁREA INFORMÁTICA Y GESTIÓN DEL ARMY
Jesús Fuster Fernández -V-

COMMUNITY MANAGEMENT
Jesús Fuster Fernández -V-, Carlos Morales Pinto

PLAYTESTING Y REVISIÓN DE REGLAS
Alberto Alfonsín Gutiérrez (Pavel McManus), David Antade Frutos (Daf), Francisco Arjones Gil (Crave), Iago Aubourg Ferreira, Jeremy "Dutch" Breckbill, Jordi Colomer (Daixomaku), Richard "REND" Deane, Jose Luis Fernández Falque, Jesús Fernández Novo (Novo), Antonio Ferreiro (T4zz), Miguel Groba (Commander Frost), Sergio González Panadero (Sethelan), Paul "mightymuffin" Haines, Guillermo "Magno" Hernandez, Charles "TenNoBushi" Hornoy, Enrique Jalón (Glaurung), Randolph "A Mão Esquerda" Johnson, Konstantinos "PsychoticStorm" Karayiannis, Inma Lage Losada (Morgana), Juan Lois Rey (HellLois), Victor Manuel Martos, Ignacio Medina (Raising), Jorge Moral Garabatos (jmgdixcontrol), Javier Vicente Morilla (Semy), David Muñoz Poza (Erebus 2.0), Álvaro Pantoja García, Diego Real Martínez, David Rosillo Lizana (Palanka), David Satterthwaite, David "Cervantes3773" Seley, Iván "Yasbir" Solla Lengvenis, Dom "Domo" Woods, Ian "IJW Wartrader" Wood, Duncan "Dude" Wright, Josep Xarau.

Infinity es una Marca Registrada de Corvus Belli S.L.L. Rúa Seixo, 13. 36940 Cangas. Pontevedra - España.
Todos los derechos reservados: © 2014 Corvus Belli S.L.L.
Está prohibida la reproducción de cualquier parte de esta publicación, así como su almacenaje o transmisión por ningún medio, sin permiso del editor.
Impresión: Agencia Gráfica Gallega
Depósito Legal: C 1847-2014
ISBN-13 Obra Completa: 978-84-617-2074-3
ISBN-13 Volumen: 978-84-617-2262-4
Impreso en España
Printed in Spain
infinitythegame.com | corvusbelli.com

FSC
www.fsc.org
MIXTO
Procedente de fuentes responsables
FSC® C120867

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 6
INFINITY, UN JUEGO DE COMBATE DE MINIATURAS. 7
INFINITY: RESUMEN DE JUEGO. 7
ELEMENTOS DE JUEGO:
TERMINOLOGÍA Y ALINEAMIENTO 8
INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA. 9

PARTIDA INTRODUCTORIA 10

REGLAS BÁSICAS 16
VOLUMEN Y PLANTILLAS DE SILUETA. 17
LÍNEA DE TIRO (LDT). 18
DISTANCIAS Y MEDIDAS 20
ZONA DE CONTROL 20
TIRADAS. 20
DISPERSIÓN. 22
PERFIL DE UNIDAD 23
LISTA DE EJÉRCITO 25
INICIATIVA Y DESPLIEGUE 27

SECUENCIA DE JUEGO 28
RONDA DE JUEGO. 28
TURNO DE JUGADOR. 28

ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES . 30
ÓRDENES. 30
TIPOS DE ÓRDENES 30
RESERVA DE ÓRDENES. 31
ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA 32
SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN. 32
PÉRDIDA DE TENIENTE 33

COMBATE 34

COMBATE A DISTANCIA (CD) 35
DECLARACIÓN DE ATAQUE CD 35
RESOLUCIÓN DE ATAQUE CD. 35
EFECTOS DEL ATAQUE CD. 36
COBERTURA 36
ATAQUE CD CONTRA UN COMBATE CUERPO A CUERPO . . . 36
ARMAMENTO DUAL. 37
ARMAS Y EQUIPO DE PLANTILLA. 37

COMBATE CUERPO A CUERPO 42
DECLARACIÓN DE ATAQUE CC. 42
RESOLUCIÓN DE UN ATAQUE CC 42
EFECTOS DEL ATAQUE CC 43
INTERACCIÓN CON UN COMBATE CUERPO A CUERPO 43

DAÑO 44
TIRADA DE BLI. 44
TIRADA DE PB 44
HERIDAS 44
INCONSCIENCIA Y MUERTE 44
DAÑO POR CAÍDAS. 45
TIRADA DE AGALLAS. 45
¡ALARMA!. 47

CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES 48

CARACTERÍSTICAS. 49
BACK-UP. 49
INSTRUCCIÓN 49
FURIA 49
HACKEABLE 51

HABILIDADES COMUNES. 52
ACTIVAR. 52
ALERTAR 53
ASOMARSE 53
ATAQUE CC 54
ATAQUE CD 54
ATAQUE ESPECULATIVO 54
ATAQUE INTUITIVO. 55
COUP DE GRÂCE 56
DESCUBRIR. 56
ENCARAR. 58
ESQUIVAR 58
FUEGO DE SUPRESIÓN. 60
INACCIÓN 61
MOVER 61
MOVIMIENTO CAUTELOSO 63
RESET 63
SALTAR 64
TRABAR 65
TREPAR. 67

HABILIDADES ESPECIALES. 68
ANTÍPODA. 68
BIOINMUNIDAD 69
BOTÍN 70
CAMUFLAJE Y OCULTACIÓN (CO) 70
CAMUFLADO (ESTADO). 71
DESPLIEGUE OCULTO. 73
CAMUFLADO TO (ESTADO) 73
DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO (DA) 75
DESPLIEGUE AVANZADO. 78
DESPLIEGUE MECANIZADO 78
DISPARO SORPRESA. 79
EXPLOTAR. 79
GHOST (G) 80
HACKER 81
INFILTRAR. 81
INGENIERO 82
INMUNIDAD 82
KINEMATIKA. 83
LIDERAZGO INSPIRADOR 83
MANDO AVANZADO. 84
MÉDICO 84
METAQUÍMICA. 85
MORAT 85
MULTITERRENO 86
NO HACKEABLE. 86
OBSERVADOR DE ARTILLERÍA. 86
ORDEN EJECUTIVA. 87

PESO PESADO ... 87
PILOTO ... 87
PUNTERÍA ... 87
REACCIÓN TOTAL ... 88
REGENERACIÓN ... 89
SANITARIO ... 89
SAT-LOCK ... 89
SENSOR ... 90
SEXTO SENTIDO ... 91
SHASVASTII ... 92
HUEVAEMBRIÓN (ESTADO) ... 92
STRATEGOS ... 93
SÚPER-SALTO ... 93
SUPLANTACIÓN ... 96
SUPLANTACIÓN-1 ... 96
SUPLANTACIÓN-2 ... 97
TENIENTE ... 99
TERRENO ... 99
TRANSMUTACIÓN ... 99
TREPAR PLUS ... 100
TRIPULADO ... 100
TROPA RELIGIOSA ... 101
VALOR (V) ... 101
TENAZ (ESTADO) ... 101
SIN INCAPACIDAD POR HERIDA (ESTADO) ... 102
VETERANO ... 102

HABILIDADES ESPECIALES DE CC ... 103
LEYENDA DE LAS TABLAS DE CC ... 103
ARTES MARCIALES ... 104
ATAQUE SORPRESA ... 105
BERSERK ... 106
CC CON 2 ARMAS ... 106
EMBESTIDA ... 107
SAQUEADOR ... 107
SIGILO ... 108
VENENO ... 108
TABLAS DE HABILIDADES ... 109

ARMAMENTO Y EQUIPO ... 110

ARMAMENTO ... 111
PERFIL DE ARMA ... 111
MUNICIÓN NORMAL (N) ... 113
TIPOS DE MUNICIÓN ESPECIAL ... 113
MUNICIÓN ESPECIAL ADHESIVA (ADH) ... 114
MUNICIÓN ESPECIAL ANTIBLINDAJE (AP) ... 114
MUNICIÓN ESPECIAL BREAKER ... 114
MUNICIÓN ESPECIAL DE DOBLE ACCIÓN (DA) ... 115
MUNICIÓN ESPECIAL DOUBLE TROUBLE (DT) ... 115
MUNICIÓN ESPECIAL ELECTROMAGNÉTICA (E/M) ... 115
MUNICIÓN ESPECIAL EXPLOSIVA (EXP) ... 116
MUNICIÓN ESPECIAL FLASH ... 117
MUNICIÓN ESPECIAL FUEGO (FIRE) ... 117
MUNICIÓN ESPECIAL HUMO (SMOKE) ... 117
MUNICIÓN ESPECIAL K1 ... 118
MUNICIÓN ESPECIAL MONOFILO (MONOFILAMENT) ... 119
MUNICIÓN ESPECIAL NANOTEC ... 119
MUNICIÓN ESPECIAL NIMBUS ... 119
MUNICIÓN ESPECIAL NIMBUS PLUS ... 120
MUNICIÓN ESPECIAL PLASMA ... 120
MUNICIÓN ESPECIAL SHOCK ... 121

TIPOS DE ARMAS ... 122
AMETRALLADORA (HMG) ... 122
ARCO TÁCTICO (TACTICAL BOW) ... 122
ARMA CC (CCW) ... 123
ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN (SUP. FIRE MODE) ... 123
CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (HMC) ... 123
CAÑÓN PORTÁTIL AUTOMÁTICO (PORTABLE AUTOCANNON) ... 124
CARABINA DE PLASMA (PLASMA CARBINE) ... 124
CARGAS-D (D-CHARGES) ... 124
CHAIN RIFLE ... 125
CUCHILLO (KNIFE) ... 125
DROP BEARS ... 126
E/MAULER ... 127
ESCOPETA (SHOTGUN) ... 127
FUSIL (RIFLE) ... 128
FUSIL DE FRANCOTIRADOR (SNIPER RIFLE) ... 130
GRANADAS (GRENADES) ... 132
LANZA-ADHESIVO (ADHL) ... 133
LANZAGRANADAS (GRENADE LAUNCHER, GL) ... 133
LANZALLAMAS (FLAMETHROWER, FT) ... 134
LANZAMISILES (MISSILE LAUNCHER, ML) ... 134
MANOS DESNUDAS (BARE-HANDED) ... 135
MINAS (MINES) ... 135
NANOPULSER ... 137
OJOTNIK ... 137
PANZERFAUST ... 137
PISTOLA (PISTOL) ... 138
PULSO ELÉCTRICO (ELECTRIC PULSE) ... 138
PULSO FLASH (FLASH PULSE) ... 139
SEPSITOR ... 139
SPITFIRE ... 139

EQUIPO ... 140
AUTOMEDIKIT ... 140
DEFLECTOR (DEFLECTOR) ... 140
DESACTIVADOR (DEACTIVATOR) ... 141
DISPOSITIVO DE CONTROL DE ANTÍPODAS (ANTIPODE CONTROL DEVICE) ... 141
DDO: DISPOSITIVO DE DISRUPCIÓN ÓPTICA (ODD) ... 142
DISPOSITIVO DE EVACUACIÓN (DE) ... 142
ECM ... 143
FASTPANDA ... 144
MEDIKIT ... 145
MOTO (MOTORCYCLE) ... 145
REPETIDOR (REPEATER) ... 146
REPETIDOR DE POSICIÓN (DEPLOYABLE REPEATER) ... 146
SNIFFER (SNIFFER) ... 147
TINBOT ... 147
VISOR 360º (360º VISOR) ... 148
VISOR MULTIESPECTRAL (MULTISPECTRAL VISOR) ... 148
VISOR X (X VISOR) ... 149

FIN DE PARTIDA ... 150

MODOS DE FIN DE PARTIDA ... 151
FIN DE PARTIDA ESTÁNDAR: ¡¡¡RETIRADA!!! ... 151
FIN DE PARTIDA ALTERNATIVO: MODO MUERTE SÚBITA ... 152
FIN DE PARTIDA: MODO ESCENARIO ... 152
FIN DE PARTIDA: MODO TIEMPO LIMITADO ... 152

TRIUNFO Y DERROTA. CONDICIONES DE VICTORIA EN INFINITY 153
PARTIDA ESTÁNDAR 153
MISIÓN O ESCENARIO 153
PARTIDA DE TORNEO 153

REGLAS AVANZADAS 154
TOKENS DE MANDO 155
ORDEN COORDINADA. 156

COMBATE AVANZADO: HACKEAR. . . . 158
REGLAS DE HACKEO 158
LISTADO DE PROGRAMAS DE HACKEO 160
PROGRAMAS DE HACKEO (CLAW-1). 160
PROGRAMAS DE HACKEO (CLAW-2). 162
PROGRAMAS DE HACKEO (CLAW-3). 162
PROGRAMAS DE HACKEO (SWORD-1). 163
PROGRAMAS DE HACKEO (SHIELD-1). 163
PROGRAMAS DE HACKEO (SHIELD-2). 164
PROGRAMAS DE HACKEO (SHIELD-3). 164
PROGRAMAS DE HACKEO (GADGET-1) 165
PROGRAMAS DE HACKEO (GADGET-2) 166
PROGRAMAS DE HACKEO (UPGRADE). 167

HACKEO: EQUIPO 169
DISPOSITIVO DE HACKER (HACKING DEVICE) 169
DISPOSITIVO DE HACKER PLUS (HACKING DEVICE PLUS). 169
DISPOSITIVO DE HACKER DEFENSIVO (DEFENSIVE HACKING DEVICE). 169
DISPOSITIVO DE HACKER DE ASALTO (ASSAULT HACKING DEVICE) 169

TERRENO ESPECIAL 170
DIFICULTAD AL MOV 170
SATURACIÓN 172
CONDICIONES DE VISIBILIDAD 172
TIPOS DE TERRENO. 174
AMBIENTE HOSTIL. 174

ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA . .176
PERFIL DE ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA 176
PERFIL DE EDIFICIO DE ESCENOGRAFÍA 179
DAÑADO Y DESTRUIDO 180
ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA: ELEVADORES (LIFTS) 180
ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA: NAVES DE DESEMBARCO (LANDING CRAFTS) 181

APÉNDICES 182

ESTADOS 183
AISLADO 183
CAMUFLADO. 183
CAMUFLADO TO 184
CEGADO 185
CUERPO A TIERRA 186
DAÑADO. 186
DESCARGADO. 186
DESPLIEGUE OCULTO. 187
DESTRUIDO 187
FUEGO DE SUPRESIÓN. 188
HUEVAEMBRIÓN. 189
INCONSCIENTE 189
INMOVILIZADO-1 190
INMOVILIZADO-2 190
INUTILIZADO. 190
MARCADO 191
MUERTO. 191
NORMAL. 191
POSEÍDO 191
QUEMADO. 192
¡¡¡RETIRADA!!! 192
SEPSITORIZADO. 192
SIN INCAPACIDAD POR HERIDA 193
SUPLANTACIÓN-1. 193
SUPLANTACIÓN-2. 194
TENAZ. 195
TRABADO. 195
TRANSMUTADO. 195

PREPARACIÓN DE LA MESA DE JUEGO. 196
ESCENOGRAFÍA Y COBERTURA 196
DISPOSICIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA. 196

ESCENARIOS. 198
VICTORIA EN UN ESCENARIO 198
OBJETIVOS CLASIFICADOS. 198
FIGURA HVT (HIGH VALUE TARGET). 198
OBJETIVOS 199
MODELOS DE TABLA: CLASIFICADO 200
ESCENARIO 1: ANIQUILACIÓN. 201
ESCENARIO 2: LA ARMERÍA. 202
ESCENARIO 3: SUPREMACÍA. 204
ESCENARIO 4: ZONA NIMBUS 206

LISTAS DE EJÉRCITO 208
PANOCEANÍA 209
YU JING. 216
ARIADNA 224
HAQQISLAM 232
NÓMADAS 240
EJÉRCITO COMBINADO 248
MERCENARIOS. 255

ÍNDICE POR PALABRAS 258

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA. . . 262

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. Misiones en pleno frente de batalla, o tras las líneas enemigas, siempre en zonas críticas, donde el nivel de riesgo es el más elevado. El jugador debe asumir el mando de un reducido grupo de tropas de élite, que habrá seleccionado previamente, buscando aquellas que mejor se adapten al perfil de la operación a cumplir. De tal modo, la composición de este grupo varía según la misión a ejecutar, ya que en cada una se alinean operativos de unidades diferentes, tropas profesionales cuyas habilidades pueden resultar útiles en la operación.

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: RESUMEN DE JUEGO

Para poder disfrutar de una partida de Infinity, los jugadores deben decidir por mutuo acuerdo una cantidad de *Puntos de Ejército*, que determinará la escala de la partida, y el tipo de escenario o misión que quieren jugar.

Una vez decidido el número de puntos, cada jugador elabora su propia *Lista de Ejército*, seleccionando aquellas tropas disponibles para su facción que mejor se adapten al escenario que han decidido jugar. Cada tropa tiene un *Coste* en puntos, por lo que los jugadores deberán escoger las tropas que quieran, pero sin exceder los *Puntos de Ejército* acordados, formando así el grupo de tropas de élite con el que van a jugar.

A continuación se prepara la mesa de juego, repartiendo la escenografía sobre su superficie siempre por mutuo acuerdo entre los jugadores.

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.

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.

MATERIAL NECESARIO

Para poder jugar a Infinity es necesario lo siguiente:

- Una cinta métrica de al menos 120 cm.
- Varios dados de 20 caras (d20).
- Miniaturas de Infinity para representar las tropas de ambos jugadores.
- Escenografía. Al menos unos 8 elementos grandes y unos 6 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 de Infinity.
- Plantillas y Marcadores. Todos ellos disponibles de manera gratuita en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity: www.infinitythegame.com.

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. Del mismo modo, resulta importante señalar qué términos se emplean para indicar el alineamiento de dichos elementos.

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.

» **Arma Posicionable.** Elemento de juego con *Perfil de Tropa*, que pertenece a la *Lista de Ejército* de alguno de los jugadores, susceptible de ejecutar y recibir *Ataques*.

» **Civil.** Elemento de juego con *Perfil de Tropa*, que no pertenece a la *Lista de Ejército* de ninguno de los jugadores, y que **no** es susceptible de recibir *Ataques*.

» **Figura.** Elemento de juego con *Perfil de Tropa* representado en la mesa mediante una miniatura.

» **Marcador.** Elemento de juego con *Perfil de Tropa* representado en la mesa mediante un Marcador, según especifique una Habilidad Especial o pieza de Equipo.

» **Objetivo.** Elemento de juego susceptible de recibir *Ataques*.

» **Pieza de Equipo Posicionable.** Elemento de juego con *Perfil de Tropa*, 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*.

» **Tropa.** Elemento de juego con *Perfil de Tropa*, que pertenece a la *Lista de Ejército* de alguno de los jugadores, **capaz de consumir Órdenes** y susceptible de declarar y recibir *Ataques*.

PALABRAS CLAVE

Aquellos términos de juego de cierta relevancia se identifican gráficamente a lo largo de este reglamento con el siguiente *Formato*, que facilita su localización a través del Índice por palabras.

TEXTOS DE TRASFONDO

Los textos con este formato aportan información relativa al universo Infinity y ayudan al jugador a comprender la realidad que reflejan las reglas, sumergiéndolo en el entorno del juego. Sin embargo, los textos de trasfondo tienen un mero carácter informativo y no forman parte del reglamento. Este tipo de textos suelen aparecer fundamentalmente en las secciones de Habilidades, Armas y Equipo.

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 ataques, y en caso de serlo, de quién pueden recibir dichos ataques.

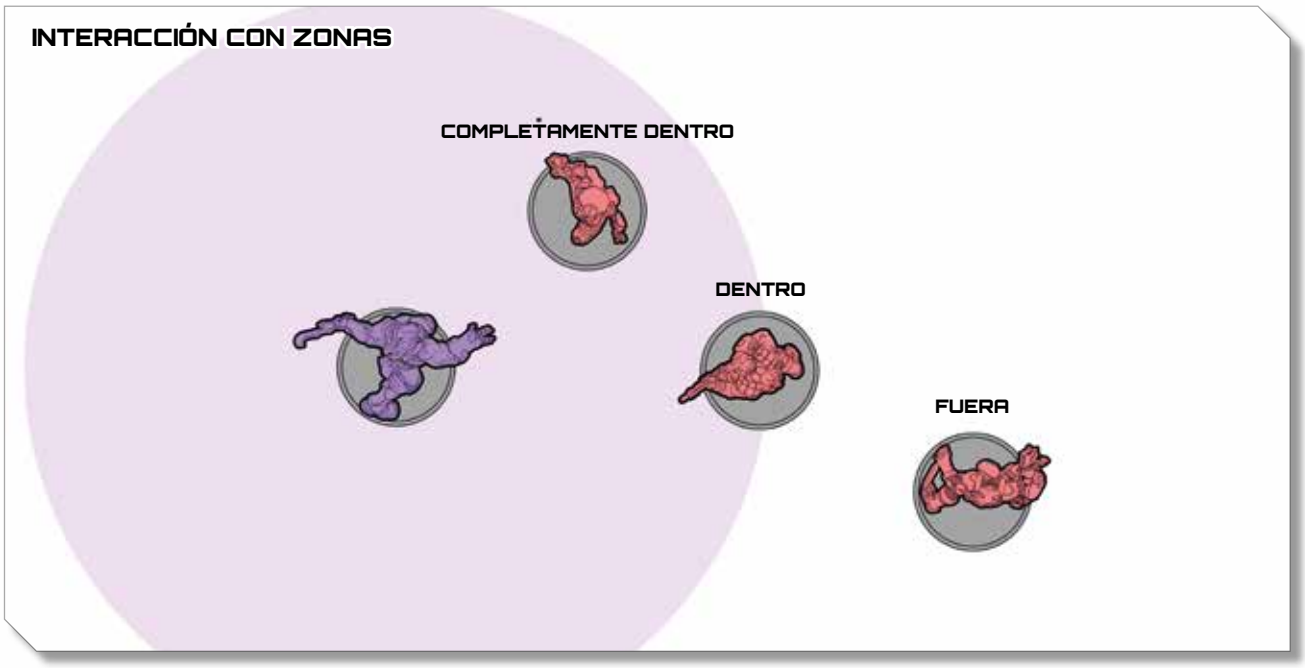
Los adjetivos de Alineamiento ayudarán a los jugadores a saber el alcance de las reglas sobre determinados elementos de juego, como tropas, figuras...

» **Aliado.** Este término se refiere a aquellas *Tropas* que pertenecen a la propia *Lista de Ejército* del jugador, o a aquellas de su compañero, o compañeros, si se juega en parejas o grupos.

» **Enemigo.** Aquellas *Tropas* que pertenecen a la *Lista de Ejército* del adversario o adversarios, si se juega en parejas o grupos.

» **Hostil.** Aquellos *Civiles* o elementos de juego que no forman parte de la *Lista de Ejército* del jugador ni del adversario, y que no suponen un riesgo para ellos, no pudiendo declarar *Ataques*, pero que imponen *MOD*s negativos a la interacción con ellos. Hostil se considera una subcategoría de *Neutral*, por lo que cualquier regla que mencione el término *Neutral* se aplicará también a los elementos *Hostiles*.

» **Neutral.** Aquellos *Civiles* o elementos de juego que no forman parte de la *Lista de Ejército* del jugador ni del adversario, y que no suponen un riesgo para ellos, no pudiendo declarar *Ataques*.



TERMINOLOGÍA: INTERACCIÓN CON ZONAS Y PEANAS

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.** Las tropas se encuentran situadas con sus peanas en contacto entre sí. Este término también se aplica cuando la tropa tiene su peana en contacto con un elemento de juego, que incluso puede carecer de peana, como una pieza de escenografía.

» **Dentro de/ En el interior de.** Para considerar que una tropa se encuentra dentro de un área de juego definida (como por ejemplo, una *Zona de Control*, una *Zona de Visibilidad Nula*, una *Zona de Terreno Difícil*...) es necesario que se encuentre en contacto peana con peana con la zona, o que su peana se encuentre, al menos parcialmente, en el interior de dicha zona.

» **Completamente dentro de.** Cuando se especifica "completamente dentro de" o "en el interior por completo", entonces es obligatorio que la totalidad de la peana se encuentre en el interior de dicha zona. Este es el término que se aplica con las reglas de ***Áreas de Dominación*** y de control de ***Cuadrantes*** que se aplican en determinadas misiones o escenarios.

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 tropas 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.

JUEGO DE CABALLEROS

A veces resulta largo y difícil comprobar las LDTs de todas las figuras y Marcadores que puede haber en la mesa. Para acelerar el juego, el jugador, antes de declarar la Orden, puede consultar con su adversario si hay alguna LDT que impida la ejecución de la misma. En tal situación, el adversario debe ser honesto y responder con sinceridad. Con el juego limpio salen ganando ambos jugadores, porque es la base de un buen ambiente de juego.

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 que Información Privada es la siguiente:

» *Coste* y *CAP* de las tropas.

» Identidad del *Teniente*, sea el original u otro nombrado durante la partida.

» La presencia de tropas en *Despliegue Oculto*.

» La presencia de tropas con *Despliegue Aerotransportado*.

» La presencia de tropas empleando *Holoproyector* Nivel 1 (ver *Infinity. Human Sphere*).

» Contenido de los Marcadores de Camuflaje y Camuflaje TO.

» Contenido de los Marcadores de Suplantación.

La Información Privada relativa a una tropa se convierte en Información Pública cuando dicha tropa pasa a estado *Muerto* y es retirada de la mesa de juego y contabilizada como una baja por su jugador.

PARTIDA INTRODUCTORIA

INTRODUCCIÓN

La Partida Introductoria es el **Acceso Rápido** a la mecánica de juego básica de Infinity. Este apartado consiste en una versión abreviada y simplificada del reglamento de Infinity que te permitirá acercarte a este juego con mayor facilidad.

Tras haber jugado la Partida Introductoria ya conocerás los fundamentos del sistema de juego y te resultará más sencillo acceder al reglamento completo de Infinity.

MATERIAL NECESARIO

- Cinta métrica
- 3 Dados de 20 caras (d20)
- 3 Miniaturas de Infinity para cada jugador
- Escenografía
- Mesa de juego

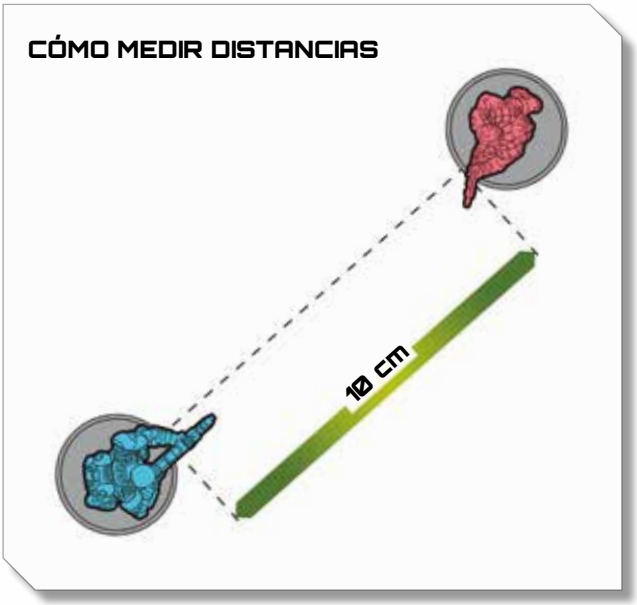
MEDIR DISTANCIAS

Todas las distancias se proporcionan en centímetros. Cuando sea necesario medir una distancia entre dos tropas, se medirá siempre desde los bordes más cercanos de sus peanas. Cuando haya que mover las tropas por la mesa de juego, se medirá siempre desde el mismo punto de la peana.

MESA DE JUEGO Y ESCENOGRAFÍA

Para jugar a Infinity se recomienda usar una mesa de 120 cm x 120 cm, aunque para jugar la Partida Introductoria es suficiente con disponer una superficie de 80 cm x 60 cm.

Es muy importante que los jugadores dispongan de una buena cantidad de elementos de escenografía, que permitan a las tropas maniobrar y cubrirse de los disparos enemigos.



FUSILEROS

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

Fusil Combi
Cuchillo

PERFIL DE TROPA

En Infinity, cada tropa dispone de un *Perfil de Tropa* en el que se indican sus *Atributos*: una serie de valores numéricos que determinan lo buena que es la tropa en diferentes aspectos de juego. Los *Atributos* que posee una tropa de Infinity son los siguientes:

- » MOV: Movimiento.
- » CD: Combate a Distancia.
- » CC: Cuerpo a Cuerpo.
- » FIS: Físicas.
- » VOL: Voluntad.
- » BLI: Blindaje.
- » PB: Protección Biotecnológica.
- » H: Heridas.
- » S: Silueta.

Además, en el Perfil de Tropa se indican las Habilidades Especiales, el Equipo y el Armamento que dispone cada tropa.

LÍNEA DE TIRO (LDT)

La Línea de Tiro (***LDT***) sirve para determinar si una tropa puede ver a su objetivo o no. La LDT es una línea recta imaginaria trazada entre una tropa y su objetivo.

En Infinity una tropa tiene un ángulo de LDT de 180º, establecido en la mitad frontal de su peana. Para poder determinar la LDT entre una tropa y su objetivo, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- » El objetivo debe encontrarse en los 180º frontales de la tropa.
- » La tropa ha de poder ver, al menos, una parte del objetivo de un tamaño equivalente al de su cabeza.
- » La LDT ha de poder trazarse libremente entre ambas tropas sin verse bloqueado ni por otras tropas ni por elementos de escenografía.

VOLUMEN Y PLANTILLAS DE SILUETA

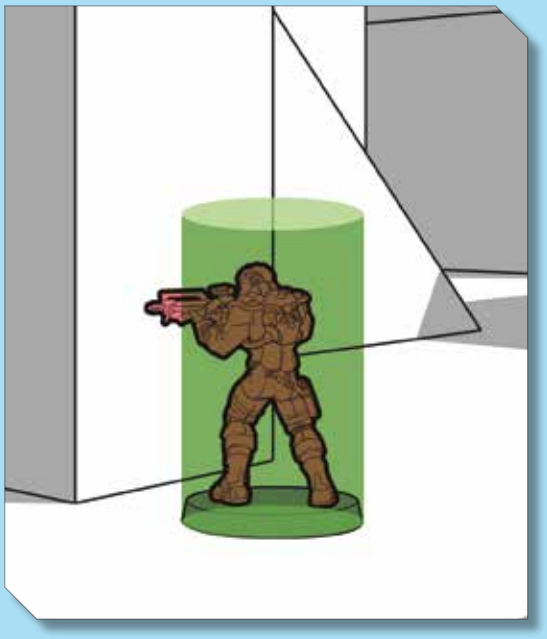
En términos de juego, se considera que todas las tropas ocupan un volumen fijo en la mesa. Ese volumen fijo se determina por la peana de la miniatura y la altura de la tropa, formando un cilindro.

Las Plantillas de Silueta son un elemento de juego que ayudan al jugador a determinar el volumen de una tropa y le permiten establecer su límite de altura.

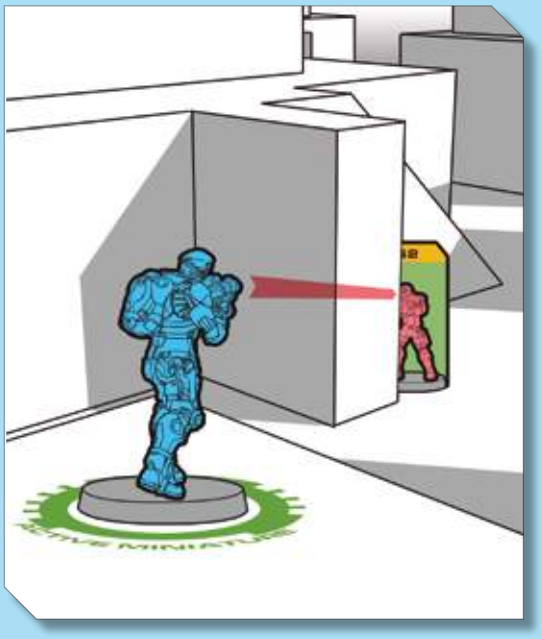
En caso de duda durante una partida respecto al volumen de una tropa, el jugador puede recurrir al uso de las Plantillas de Silueta para determinar el espacio que ocupa como cilindro en juego.

VOLUMEN Y LÍNEA DE TIRO

VOLUMEN DE UNA MINIATURA



USO DE LA PLANTILLA DE SILUETA PARA COMPROBAR LA LÍNEA DE TIRO



TIRADAS

Para saber si la acción realizada por una tropa ha tenido éxito se tira un dado de veinte caras (d20). Por comodidad, cada jugador necesita unos 3 dados.

TIRADA NORMAL

En las Tiradas Normales sólo interviene un jugador. El jugador tira un d20 y compara el resultado con el Atributo de la tropa que está actuando. Si el resultado es igual o inferior al Atributo, la acción tiene éxito.

TIRADA ENFRENTADA

Cuando se enfrentan dos o más tropas en la misma tirada se realiza una Tirada Enfrentada. Cada jugador tira un d20 y lo compara tanto con el Atributo de su tropa como con el resultado del otro jugador. Quien tenga el resultado más alto sin que supere el Atributo de su tropa, gana la Tirada Enfrentada y anula la del contrincante.

Si los jugadores pueden lanzar más de un d20, 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.

En caso de empate, se considera que las dos tropas han fallado.

MODIFICADORES (MOD)

Los *Modificadores* (en adelante, ***MOD***) indican el nivel de dificultad de la Tirada y se aplican en determinadas situaciones de juego. Los *Modificadores* pueden ser positivos o negativos y se suman o restan al *Atributo* **antes** de efectuar una tirada.

Modificador máximo

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

IMPORTANTE

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

CRÍTICO

Cuando el resultado de una tirada coincide con el valor final del Atributo, se produce un éxito *Crítico*.

En las Tiradas Enfrentadas los *Críticos* siempre ganan, independientemente de los resultados que haya obtenido el adversario. Si ambos jugadores obtienen un *Crítico*, la Tirada Enfrentada es un empate y se considera que las dos tropas han fallado.

TIRADA DE INICIATIVA

Para decidir quién empieza primero, los jugadores realizan una Tirada Enfrentada de *VOL*.

DESPLIEGUE

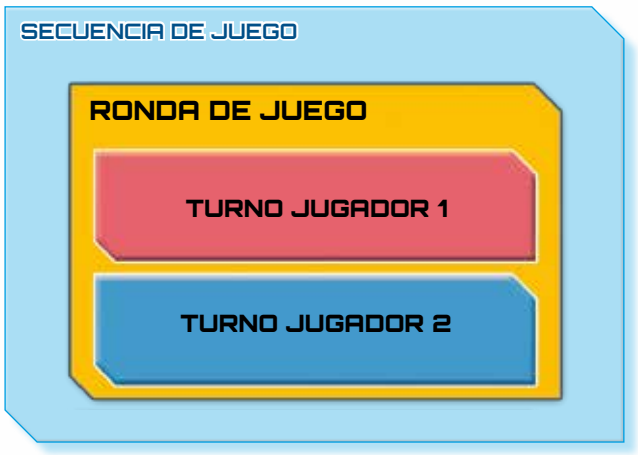
El ganador de la *Tirada de Iniciativa* será el primero en colocar a sus tropas sobre la mesa de juego. Para ello, cada jugador dispone de una *Zona de Despliegue* de 30 cm de profundidad en su lado de la mesa, que es donde debe situar a sus tropas antes de comenzar a jugar.

La peana de cada tropa debe encontrarse situada por completo en el interior de la *Zona de Despliegue*. Las tropas pueden desplegarse en lo alto de los edificios y contenedores que haya dentro de la *Zona de Despliegue*.

Sólo se puede situar una tropa en un punto en el que su peana quepa por completo.

SECUENCIA DE JUEGO

La partida se juega en una serie de *Rondas*, y cada *Ronda* se compone de un Turno para cada Jugador.



El jugador que ha ganado la *Tirada de Iniciativa* dispone del primer Turno de Jugador. Al finalizar su Turno, empieza el del contrincante. De este modo, ambos jugadores van alternando sus respectivos Turnos hasta que uno de los dos haya perdido a todas sus tropas, momento en el que termina la partida.

JUGADOR ACTIVO, JUGADOR REACTIVO

Se considera que un jugador es el Jugador Activo cuando está jugando su propio Turno. En cambio, durante el Turno de su adversario se convierte en el Jugador Reactivo.

RESERVA DE ÓRDENES

Cada vez que comienza su *Turno Activo* lo primero que debe hacer el Jugador Activo es contar el número de tropas que conserva sobre la mesa. Ése será el número de Órdenes que tiene disponibles para ese *Turno Activo*, formando su *Reserva de Órdenes*.

Las Órdenes se utilizan de una en una para activar a las tropas. El jugador decide en qué tropa quiere consumir cada Orden en el momento de declarar su uso, sin limitación alguna. Puede consumir una Orden en cada tropa, todas en una sola o repartirlas entre varias de ellas, como prefiera.

Cuando el Jugador Activo ha consumido todas sus Órdenes, entonces finaliza su *Turno Activo*.

MARCADORES

Los Marcadores ayudan a recordar información importante a lo largo de la partida. En esta primera misión serán necesarios 3 Marcadores de Orden Regular (REGULAR) para cada jugador.

ÓRDENES

Durante su *Turno Activo*, el Jugador Activo va consumiendo sus Órdenes una a una para activar a sus tropas. Cada Orden permite a la tropa ejecutar una de estas combinaciones de Habilidades:

- » Mover + Ataque CD (Combate a Distancia)
- » Mover + Ataque CC (Cuerpo a Cuerpo)
- » Mover + Esquivar
- » Mover + Mover

ORAS

En el momento en el que el Jugador Activo declara la primera Habilidad de su Orden, pero antes de que declare la segunda, se debe comprobar si alguna de las tropas del Jugador Reactivo puede reaccionar con una ORA (Orden de Reacción Automática).

Todas las tropas del Jugador Reactivo que dispongan de *Línea de Tiro* (es decir, que puedan "ver") a la tropa que está ejecutando la Orden, pueden declarar una de estas ORAs:

- » Ataque CD
- » Ataque Cuerpo a Cuerpo
- » Esquivar

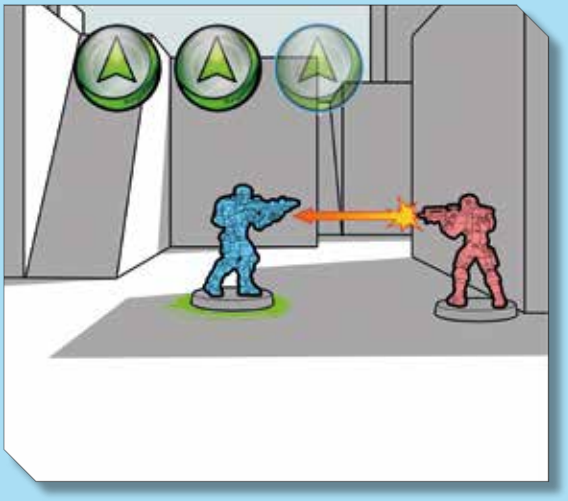
CÓMO CONSUMIR UNA ORDEN

PASO 1

El **Jugador Activo** declara su primera Habilidad de la Orden: *Mover*

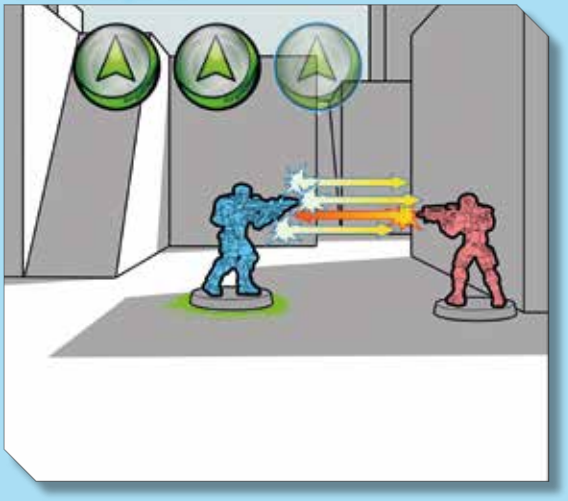
PASO 2

El **Jugador Reactivo** declara su ORA: *Ataque CD*



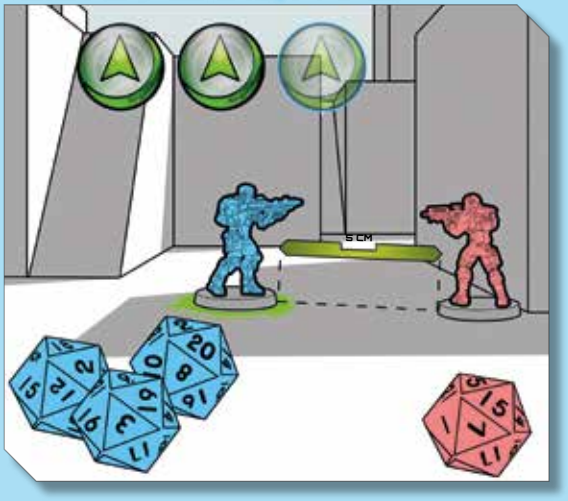
PASO 3

El **Jugador Activo** declara su segunda Habilidad de la Orden: *Ataque CD*



PASO 4

Ambos jugadores miden la distancia del *Ataque CD* y realizan las tiradas correspondientes.



HABILIDADES

MOVER

Al declarar Mover, la tropa puede desplazarse por la mesa de juego tantos centímetros como indica el primer valor de su Atributo MOV. Al moverse, puede cambiar libremente la dirección hacia la que está mirando.

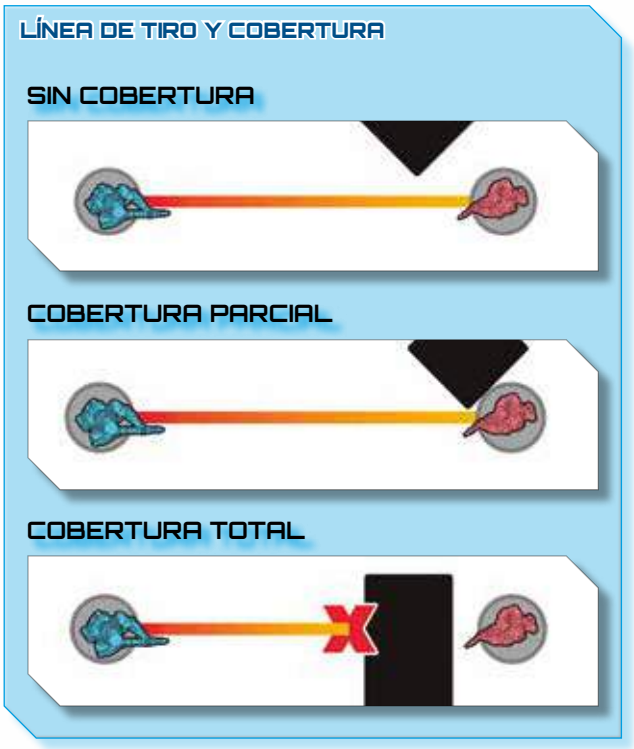
En el momento de declarar Mover, el Jugador Activo debe especificar el recorrido completo que realiza la tropa que ha activado.

El segundo valor del Atributo MOV indica el número de centímetros que puede mover una tropa cuando mueve por segunda vez si ha declarado una Orden de Mover + Mover.

ATAQUE CD

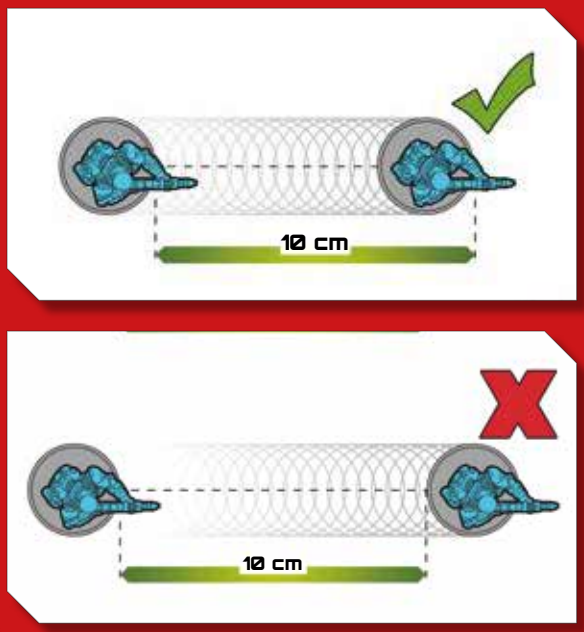
Para poder declarar un Ataque CD, la tropa debe disponer de *Línea de Tiro* hacia su objetivo y no puede encontrarse en contacto peana con peana con ninguna tropa enemiga.

Antes de hacer la Tirada del Ataque CD, debe medirse la distancia que hay entre la tropa y su objetivo y aplicar el *Modificador* correspondiente al Atributo *CD*.



IMPORTANTE

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



Tirada de Ataque CD y ráfaga

Cuando una tropa declara un Ataque CD, realiza una Tirada de *CD* para saber si ha tenido éxito o no. Si la tropa objetivo declara otro *Ataque CD* contra esta misma tropa, o *Esquivar*, se realizará una Tirada Enfrentada. Si no, se deberá realizar una Tirada Normal.

En el momento de declarar el *Ataque CD*, el Jugador Activo puede repartir tantos disparos como indica el valor de *Ráfaga (R)* de su arma (en este caso, el Fusil Combi). Esos disparos pueden repartirse entre varios objetivos o concentrarse en uno sólo, como el jugador elija.

El Jugador Activo tira tantos d20 como indique el valor de *Ráfaga* de su Fusil Combi y compara los resultados con el Atributo *CD* de su tropa, tal como se describe más arriba, en Tiradas.

En caso de que el Jugador Activo reparta su *Ráfaga* entre varios objetivos y éstos reaccionen en ORA, cada Tirada Enfrentada se resuelve de manera individual en el orden que señale el Jugador Activo.

Para el Jugador Reactivo, la *Ráfaga* siempre se reduce a 1.

Cobertura

Las Coberturas obstruyen la *Línea de Tiro* y proporcionan mayor protección a las tropas. Se considera que una tropa que sea objetivo de un *Ataque CD* se encuentra en Cobertura Parcial cuando está en contacto peana con peana con un elemento de escenografía que bloquea parte de la *Línea de Tiro* de su atacante.

Las tropas en Cobertura Parcial imponen un *Modificador* de -3 al Atributo *CD* de sus atacantes y obtienen un +3 a sus Tiradas de *BLI*.

ATAQUE CC

Para poder declarar un Ataque CC, la tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con su objetivo.

Tirada de Ataque CC

Cuando una tropa declara un Ataque CC, realiza una Tirada de *CC* para saber si ha tenido éxito o no. Si la tropa objetivo ha declarado otro *Ataque CC* o *CD* contra esta misma tropa, o *Esquivar*, entonces se realizará una Tirada Enfrentada. Si no, deberá realizarse una Tirada Normal.

El jugador tira un d20 y compara el resultado con el Atributo *CC* de su tropa, tal como se describe más arriba, en Tiradas.

CUCHILLO

Daño: FIS -1 **Ráfaga:** 1

ESQUIVAR

Para poder declarar Esquivar, la tropa deberá encontrarse en contacto peana con peana, o disponer de *Línea de Tiro* con la tropa enemiga que le está atacando.

Cuando se declara Esquivar, la tropa realiza una Tirada de *Físicas (FIS)* para evitar sufrir un Ataque *CC* o *CD*.

Además, las tropas del Jugador Reactivo que declaran Esquivar, pueden mover 5 cm si superan la tirada con éxito. Este movimiento no puede acabar en contacto peana con peana con ninguna tropa enemiga.

BLINDAJE Y DAÑO

Para evitar tener que retirar de la mesa a una tropa que ha sido objetivo de una Tirada de Ataque exitosa, su jugador debe superar una Tirada de Blindaje (*BLI*).

Para realizar una Tirada de *BLI*, el jugador tira un d20 y suma el valor de su Atributo de *BLI* de su tropa al resultado. Si la suma total es mayor que el valor de *Daño* del arma con la que se le ha atacado, la tropa ha superado la Tirada de *BLI*. En cambio, si la suma total es menor o igual que el valor de *Daño* del arma, entonces la tropa pierde un punto de su Atributo *Heridas*.

Si una tropa pierde tantos puntos de su Atributo *Heridas* como indica el valor de dicho Atributo, entonces debe retirarse de la mesa.

Si una tropa sobrevive a un *Ataque* realizado fuera de los 180º de su *LDT,* al final de esa Orden y sin hacer tirada, puede girarse para ponerse de cara al atacante, de modo que éste quede dentro de su *LDT.*

Cuando se obtiene un éxito *Crítico* en cualquier tirada de *Ataque* (sea *Ataque CD* o *Ataque CC*), el objetivo pierde un punto de su Atributo *Heridas* directamente, sin realizar Tirada de *BLI*.

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, junto con el siguiente, Combate, forman 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 más 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.

VOLUMEN Y PLANTILLAS DE SILUETA

En términos de juego, se considera que todas las tropas ocupan un volumen fijo en la mesa. Ese volumen fijo se determina por la peana de la miniatura y la altura de la tropa, formando un cilindro.

Las Plantillas de Silueta son un elemento de juego que ayudan al jugador a determinar el volumen de una tropa y le permiten establecer su límite de altura.

En caso de duda durante una partida respecto al volumen de una tropa, el jugador puede recurrir al uso de las Plantillas de Silueta para determinar el espacio que ocupa como cilindro en juego.

PLANTILLAS DE SILUETA

El límite en planta del volumen de una tropa lo determina el borde de su peana, de manera que cualquier parte de la figura que sobresalga de la peana no se considerará parte de su volumen, y no será tenida en cuenta en juego.

Dependiendo de la naturaleza o tipo de unidad a la que pertenezca, cada tropa dispone en su Perfil de un Atributo denominado Silueta que indica qué Plantilla de Silueta emplea.

LÍNEA DE TIRO (LDT)

La Línea de Tiro (***LDT***) sirve para determinar si una tropa puede ver a su objetivo o no (sea una miniatura, un Marcador, etc.). La LDT es necesaria en Infinity para poder realizar *Ataques CD* y otras muchas Habilidades Comunes y Especiales (*Descubrir, Esquivar*...).

La Línea de Tiro (***LDT***) es una línea recta imaginaria trazada desde un punto cualquiera del volumen que ocupa una miniatura o Marcador hasta un punto cualquiera del volumen que ocupa otra miniatura o Marcador.

En Infinity una tropa tiene un ángulo de LDT de 180º, establecido en la mitad frontal de su peana. El jugador debe señalar en la peana de la tropa, de una manera visible, cuáles son estos 180º para facilitar su jugabilidad.

Para poder determinar la LDT entre una tropa y su objetivo, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- El objetivo debe encontrarse en los 180º frontales de la tropa.
- La tropa ha de poder ver, al menos, una parte del volumen del objetivo de un tamaño equivalente al de su cabeza, o como mínimo de 3x3 mm aproximadamente (el tamaño del cuadrado negro de las Plantillas de Silueta).
- La LDT ha de poder trazarse libremente entre un punto cualquiera del volumen que ocupa la tropa atacante y un punto cualquiera del volumen que ocupa su objetivo.
- El trazado de la LDT no puede verse obstruido, ni por figuras –tanto enemigas como aliadas– ni por elementos de escenografía. A menos que se especifique lo contrario en casos concretos, los Marcadores no bloquean 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 figura resulta una buena solución para comprobar si hay o no LDT. Otra solución es la de colocar el metro entre ambas figuras, se considera que hay LDT cuando nada obstaculiza la línea trazada por la colocación del metro.

LDT Y PLANTILLAS DE SILUETA

Como las miniaturas de Infinity tienen poses dinámicas, a veces puede resultar difícil determinar la LDT. Para facilitar el trazado de la LDT Infinity dispone de las Plantillas de Silueta, que permiten establecer el volumen real de la tropa.

LDT DE UNA TROPA EN MOVIMIENTO

Una tropa que ha declarado un Movimiento dispondrá de una LDT de 360º durante todo su recorrido.

LDT DE UNA TROPA EN CC

Una tropa que se encuentra en *CC* dispondrá de una LDT de 360º pero únicamente aplicable al contacto peana con peana.

Las tropas que se encuentran en *CC* no pueden trazar LDT hacia tropas o elementos con los que no se encuentren en contacto peana con peana.

LDT Y FIGURAS ALIADAS

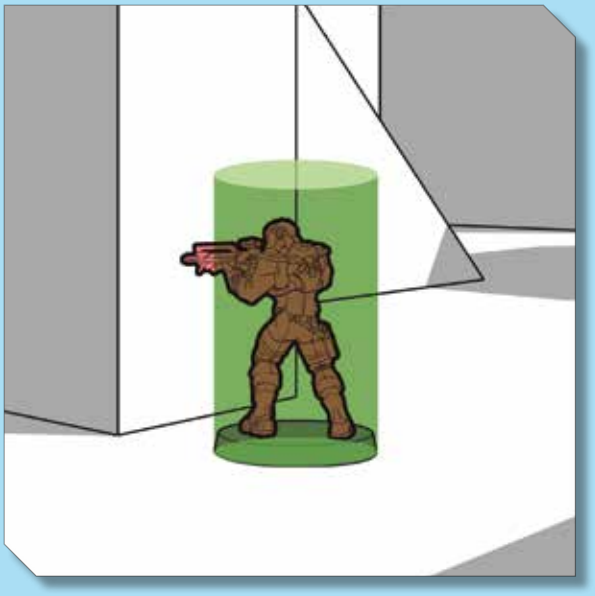
No debes olvidar que, a la hora de determinar una LDT, las miniaturas aliadas que se encuentren en medio de su trazado bloquean también la LDT. Recuerda que **no se puede atacar a tropas aliadas ni *Neutrales***, sean figuras o Marcadores.

"SI YO TE VEO, TÚ ME VES"

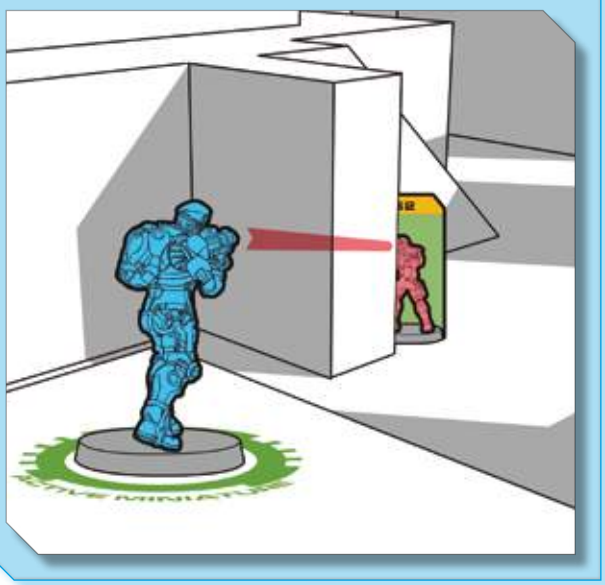
En Infinity la LDT se considera recíproca, aplicando la regla de "si yo te veo, tú me ves". Esto significa que, si una tropa puede trazar LDT hacia su objetivo, entonces éste podrá a su vez trazar LDT hacia la tropa atacante (siempre y cuando el atacante se encuentre dentro de los 180º frontales del objetivo).

VOLUMEN Y LÍNEA DE TIRO

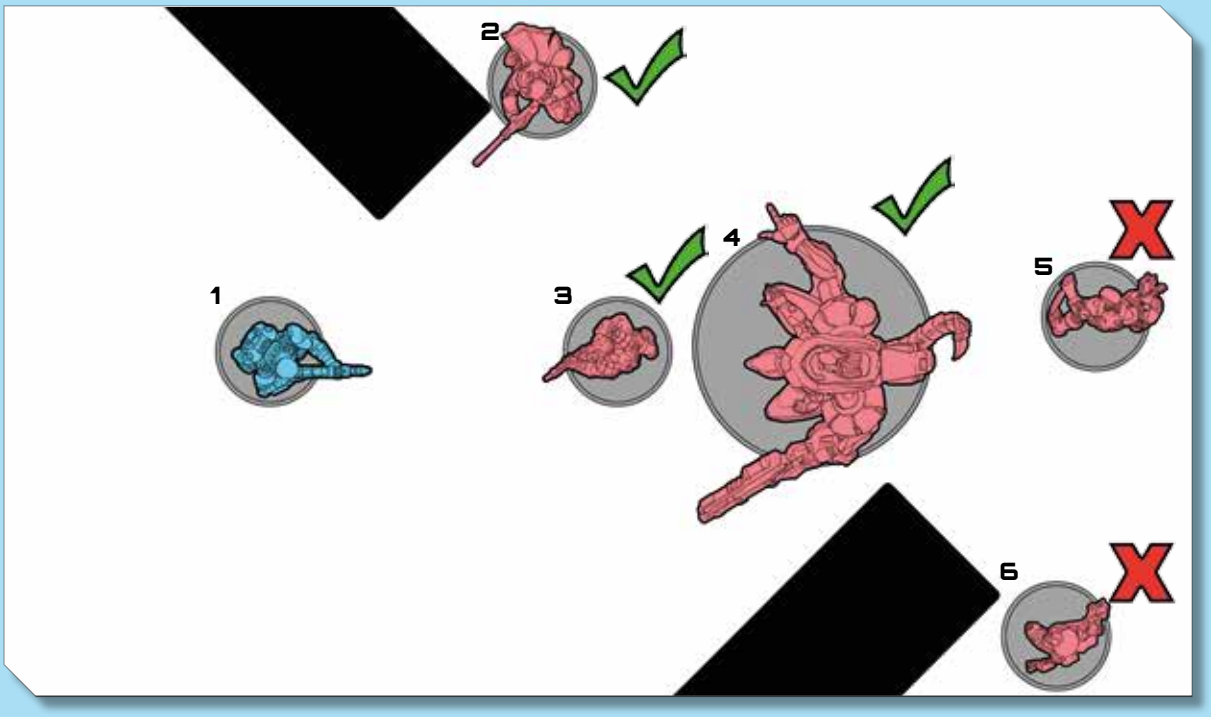
VOLUMEN DE UNA MINIATURA



USO DE LA PLANTILLA DE SILUETA PARA COMPROBAR LA LÍNEA DE TIRO



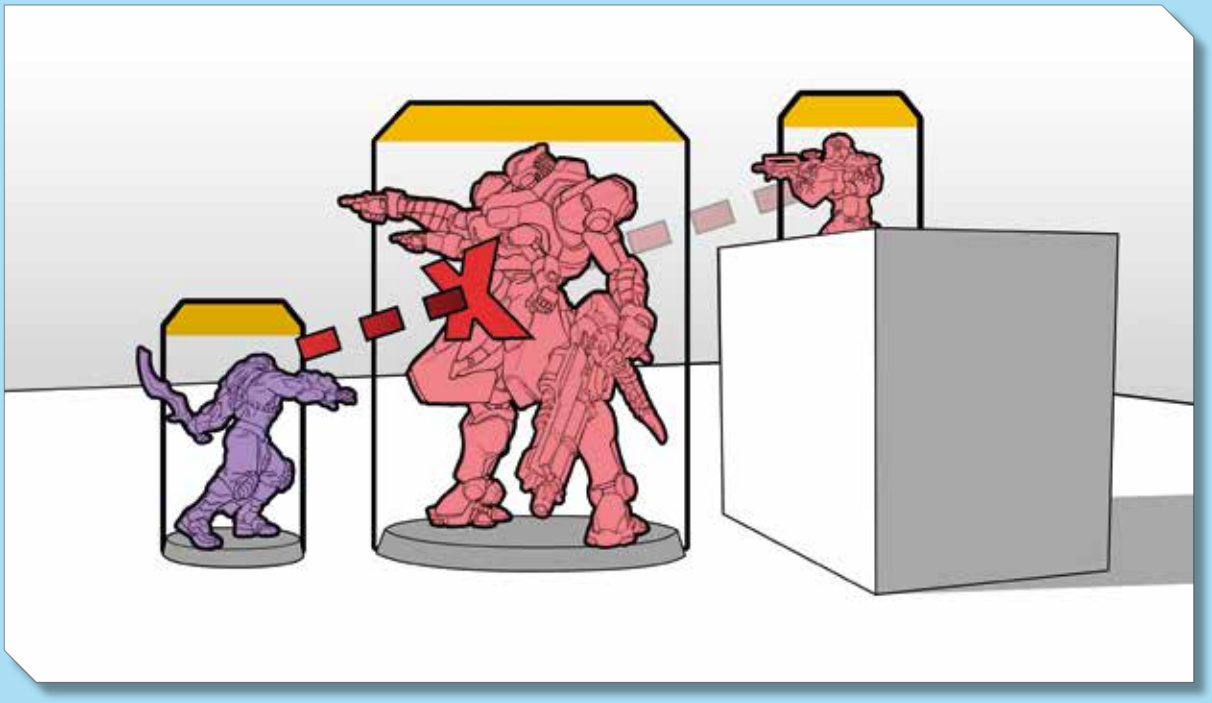
VOLUMEN Y LÍNEA DE TIRO



En este Gráfico se puede comprobar cómo el Fusilero (1) dispone de LDT hacia el Grenzer (2), el Alguacil (3) y el Iguana (4). Aunque el Iguana se encuentra tras el Alguacil, la altura de su Plantilla de *Silueta* es mayor que la de esta IL, por lo que el Fusilero puede trazar LDT hacia él, por encima del Alguacil.

Sin embargo, el Fusilero no podrá trazar LDT hacia el Spektr (5) ya que el Iguana, cuya Plantilla de *Silueta* tiene mayor altura que la del Spektr, está bloqueando su LDT.

El Fusilero tampoco podrá trazar LDT contra la Reverenda Sanadora (6) puesto que la LDT se ve obstruida por una pieza de escenografía.



En este Gráfico se puede apreciar cómo el Dāturazi no puede trazar LDT hacia el Alguacil que se encuentra sobre la pieza de escenografía, puesto que el Iguana bloquea su LDT.

DISTANCIAS Y MEDIDAS

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

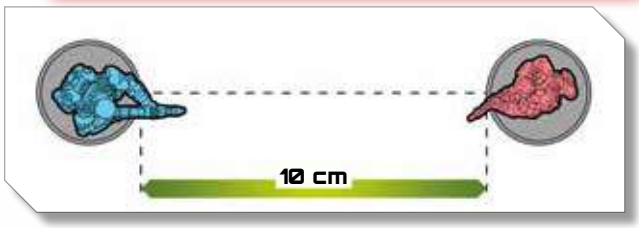
Para saber la distancia que media entre dos tropas se medirá **desde el borde de la peana** de una de ellas hasta el borde más cercano de la otra.

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**.

IMPORTANTE

En Infinity, como regla general, las Habilidades que componen la Orden deben declararse antes de efectuar las mediciones (ver *Secuencia de Orden*, pág. 32).



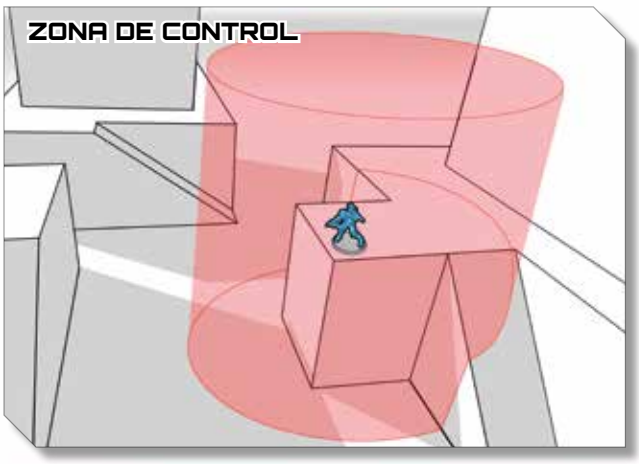
ZONA DE CONTROL

Los sensores posteriores, o incluso la percepción auditiva (aumentada o no) del soldado, le permite ser consciente de su entorno.

La ***Zona de Control*** es el área de **20 cm** alrededor de la tropa, medido en vertical u horizontal desde el borde de su peana. La proyección tridimensional de la Zona de Control es un cilindro de 20 cm de altura.

ZONA DE CONTROL EN ORA

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



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*.

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 *Atributo* adecuado. Si el resultado obtenido es **igual o menor que el** valor del *Atributo*, la *Habilidad* se ejecuta con éxito y la tropa logra su objetivo.

EJEMPLO

El Fusilero Angus tiene que hacer una *Tirada Normal de CD*, así que lanza el *d20* y obtiene un 8. Como el valor del Atributo de *CD* del Fusilero Angus es 12, la tirada es un éxito. Más adelante, el Fusilero Angus tiene que realizar otra *Tirada Normal de CD*, pero esta vez el resultado es 15. Como el Atributo de *CD* del Fusilero Angus es 12, falla la tirada.

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*s 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.

Los principales *MOD*s que se aplican en juego suelen ser:

- **Distancia:** modifica los Atributos de *CD* y de *VOL*.
- **Coberturas** (ver pág. 36)**:** modifican los Atributos de *CD* y de *BLI*.
- **Habilidades y Equipo:** modifican diversos Atributos.
- **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.

EJEMPLOS DE LA REGLA DE MODIFICADOR MÁXIMO

Un Comando Akal declara un *Ataque CD* con su Fusil Combi contra un Spektr que dispone de la Habilidad Especial *Camuflaje TO* y que se encuentra en *Cobertura Parcial*. Los *Modificadores* a aplicar a la Tirada de *CD* del Comando Akal serían: *Distancia* del arma (-6), *Camuflaje TO* (-6) y *Cobertura Parcial* (-3); lo que daría un total de -15. Sin embargo, el Comando Akal sólo aplicará el máximo de -12 a su Tirada de *CD*, descartando el *MOD* de *Cobertura Parcial*.

Supongamos que, además de su *Camuflaje TO* y de su *Cobertura Parcial*, el Spektr se encontrara al otro lado de una *Zona de Mala Visibilidad*, y en estado *Marcado*. En este caso tan extremo, los *MODs* negativos a aplicar a la Tirada de *CD* del Comando Akal serían: *Distancia* del arma (-6), *Camuflaje TO* (-6), *Cobertura Parcial* (-3) y *Zona de Mala Visibilidad* (-6); lo que daría un total de -21. El Comando Akal dispone de un *MOD* positivo, por el estado *Marcado* del Spektr (+3), lo que deja el total de *MODs* en -18. Sin embargo, al igual que antes, el Comando Akal sólo aplicará el máximo de -12 a su Tirada de *CD*.

IMPORTANTE

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

CRÍTICOS

Los ***Críticos*** reflejan acciones exitosas que han salido excepcionalmente bien. Cuando el resultado de una tirada coincide con el valor final del Atributo (Recuerda: con el valor del Atributo una vez se han aplicado todos los *MODs*), se llama éxito *Crítico*. Se ha logrado obtener el objetivo de la mejor forma posible, ¡felicidades, ha sido un éxito perfecto!

Atributos por debajo de 1

En ocasiones, al aplicar muchos MODs negativos a un Atributo, su valor final 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 por encima de 20

Otras veces es posible que al acumular *MODs* positivos a un Atributo, su *valor final* supere el 20. En este caso, se considera que el *valor final* del Atributo será 20. Sin embargo, el jugador sumará al resultado obtenido en el dado aquella cifra que superaba el 20 (por ejemplo, en 23 sumaría 3).

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

EJEMPLO

El legendario guerrero Miyamoto Mushashi tiene un valor de Atributo de *Cuerpo a Cuerpo (CC)* 25. Cada vez que realiza una tirada de *CC* suma 5 al resultado del dado. Por tanto, en una Tirada Normal, cualquier resultado será un éxito. Pero además, obtendrá un *Crítico* si el resultado es 15 (15 + 5 = 20), 16 (16 + 5 = 21), 17 (17 + 5 = 22)...

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.

CATEGORÍA DE FRACASO (CF)

La *Categoría de Fracaso* (***CF*** en adelante) es la cantidad en que una tirada sobrepasa al Atributo correspondiente. La *CF* sirve para determinar cuán mal ha resultado el fallo en la tirada.

Para calcular la *CF* de una tirada se debe **restar** el *valor final* del Atributo al **resultado** del dado.

EJEMPLO

El Fusilero Angus, con un Atributo *CD* de 12, debe realizar una Tirada de *CD*, pero obtiene un 18. En esta tirada, su *CF* sería 6 (18 - 12 = 6). En cambio, si esa misma tirada hubiera tenido un *MOD* de +3, la *CF* sería 3 (18 – 15 = 3).

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 Atributo 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.

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 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.

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.

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.

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 tropas.

RECUERDA

En una Tirada Enfrentada el ganador anula la acción del adversario, lo cual significa que, por ejemplo, sus disparos se pierden, y también que las armas y equipo *Desechable* o limitado (como Panzerfausts, Minas, E/Maulers...) se consumen.

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA: UNO CONTRA UNO

El Fusilero Angus dispara al Alguacil Ortega, quien le responde disparando a su vez. Angus dispone de un Atributo de *Combate a Distancia (CD)* de 12, mientras que Ortega tiene un Atributo *CD* de 11. Ambos tiran los dados y Angus saca un 4, mientras que Ortega obtiene un 7. Ambas tiradas son exitosas, pero es Ortega quien gana la Tirada Enfrentada porque su tirada es más alta y anula el éxito de Angus. ¡El pobre Angus recibe un disparo de Ortega antes de poder apretar el gatillo!

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA Y TIRADA NORMAL

El Fusilero Angus vuelve a intentar disparar a Ortega, quien de nuevo, le responderá disparando a su vez. Pero Angus no se ha dado cuenta de que tiene al Alguacil Díaz a su espalda, ni de que éste le va a disparar también. Como las acciones de Angus y Ortega se afectan entre sí, harán una Tirada Enfrentada. Sin embargo, como la acción de Angus no afecta a la de Díaz, la tirada de este Alguacil será una Tirada Normal. Es decir, Angus hará una Tirada Enfrentada contra Ortega y Díaz hará una Tirada Normal.

EJEMPLO DE DOS TIRADAS ENFRENTADAS

Angus logra sobrevivir al enfrentamiento anterior y corrige su fallo, situándose de manera que puede disparar tanto a Ortega como a Díaz. Por su parte, ambos Alguaciles le devuelven los disparos. Esta vez se realizarán dos Tiradas Enfrentadas: una de Angus contra Ortega y otra de Angus contra Díaz.

Angus dispone de un Fusil Combi, que es un arma que tiene Ráfaga 3, lo que le permite realizar 3 disparos. Angus dedica dos disparos a Ortega y el tercero a Díaz. En su Tirada Enfrentada contra Ortega, Angus obtiene un 9 y un 4, dos éxitos. Ortega, por su parte, obtiene un 5, un éxito también. Como el 5 de Ortega es superior al 4 de Angus, anula éste. Sin embargo, el 9 de Angus anula a su vez al 5, por ser un éxito inferior. De tal manera, Ortega recibe sólo un disparo, ya que logró anular el otro.

En su Tirada Enfrentada contra Díaz, Angus obtiene un 11, un éxito. Sin embargo, Díaz también obtiene un 11. Parece un empate, no obstante, resulta que el Atributo *CD* de Díaz es 11, lo que significa que ha obtenido un *Crítico*, anulando el éxito de Angus. Y así, nuestro Fusilero favorito recibe un disparo de nuevo.

DISPERSIÓN

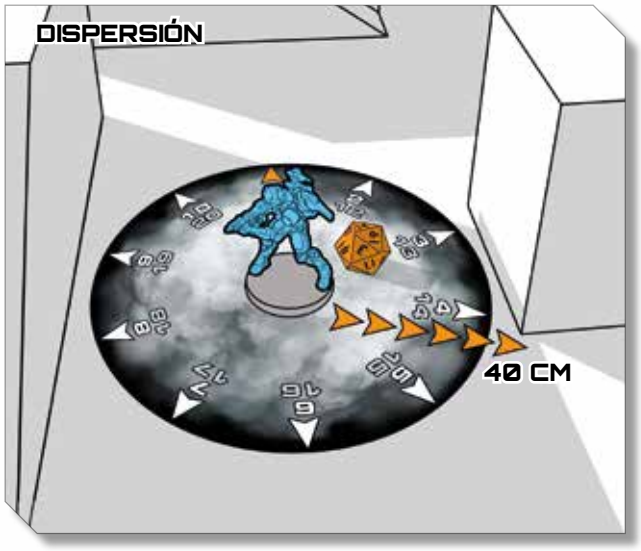
Algunas Habilidades Especiales y Equipo que funcionan gracias a un sistema de lanzamiento verán afectada su trayectoria, alterando el lugar de impacto o aterrizaje, si el jugador falla la tirada necesaria para utilizarlos.

» En términos de juego, respecto a aquellas Habilidades Especiales y Equipo en cuya descripción se señale que aplican Dispersión, cada vez que se falle la tirada requerida se deberá situar la *Plantilla Circular* centrada en el punto de impacto declarado por el jugador.

» Al colocar la *Plantilla Circular*, el número 1 deberá situarse apuntando hacia el centro de la mesa (como con Habilidades Especiales como *DA: Salto de Combate*).

» Una vez colocada la *Plantilla Circular*, el jugador deberá realizar una tirada d20 que servirá para determinar la dirección en que se realiza la *Dispersión* según se indica en propia *Plantilla Circular*.

» A continuación, el jugador desplazará el elemento que dispersa (tropa, Plantilla, elemento de escenografía...) 40 cm en la dirección indicada por el resultado del dado.



La Dispersión tiene un alcance **fijo e invariable de 40 cm.** medido desde el centro de la *Plantilla Circular*, a menos que alguna Habilidad Especial o las condiciones del escenario determinen un alcance distinto.

En el caso de Habilidades Especiales de Despliegue (*DA: Salto de Combate, Suplantación*...) si la Dispersión desplaza al poseedor de esta Habilidad Especial fuera de la mesa de juego, o lo ubicara en un lugar en el que no pudiera ser colocado, o en el interior de la *Zona de Despliegue* del adversario, entonces la tropa deberá ser situada dentro de la *Zona de Despliegue* de su jugador, con su peana en contacto con uno de los bordes de la mesa que decida el propio jugador.

Si, tras aplicar la regla de Dispersión, parte de la peana de la tropa quedara fuera de la mesa, en una posición en la que no pudiera situarse (una cornisa muy estrecha, en medio de un muro, etc.), o en el interior de una zona donde no pudiera ser desplegada, entonces se aplicará el caso anterior y deberá situarse en uno de los bordes de la mesa de la *Zona de Despliegue* de su jugador.

PERFIL DE UNIDAD

En Infinity, las tropas se agrupan en Unidades. Una Unidad es un conjunto de soldados de un mismo ejército, que han recibido el mismo tipo de entrenamiento y poseen el mismo tipo de Atributos, Habilidades, armamento y equipo básico. Cada Unidad dispone de un Perfil de Unidad que contiene todos los datos de juego de la tropa que la hacen única y la distinguen de todas las demás.

Los distintos elementos que componen el Perfil de una Unidad se detallan a continuación.

ISC (CÓDIGO ESTÁNDAR INTERNACIONAL)

Todas las unidades tienen su propio historial de batalla y una reputación asociada a su nombre. En algunas ocasiones, este nombre es un término internacional conocido en toda la Esfera Humana (como Line Kazak o Bagh-Mari, por ejemplo), y en otras, un término que se traduce en los diversos idiomas de la Esfera (como Tropas Orco o Hac Tao, por ejemplo). Con el fin de evitar errores y confusiones, O-12 ha establecido una nomenclatura de carácter internacional, conocida como ISC (Código Estándar Internacional) para sus informes y análisis de Inteligencia.

El ISC aparece reseñado en el encabezado del perfil de datos de cada tropa, en las holocards de los blisters o en las cajas de miniaturas.

TIPO DE TROPA

En Infinity las tropas se categorizan según una tipología determinada por la combinación de su capacidad de movimiento, blindaje y perfil operativo. Los diferentes Tipos de Tropa son los siguientes:

Infantería Ligera (IL)
Las más numerosas, forman la base de cualquier ejército. Tropas rápidas, con poco blindaje pero que disponen de un gran número de armas de apoyo.

Infantería Media (IM)
Las fuerzas especiales, con mejor entrenamiento y equipo, especializados en técnicas y tácticas especiales de combate.

Infantería Pesada (IP)
Tropas equipadas con armaduras pesadas, servopotenciadas o no, capaces de resistir el fuego enemigo, y muchas de ellas tan veloces como la infantería ligera.

Batidor (BAT)
Son un tipo de fuerzas especiales ligeras, especialistas en infiltración y sigilo.

Warband (WB)
Tropas ligeras de asalto especializadas en combate cuerpo a cuerpo.

Remoto (REM)
Unidades semiautónomas de apoyo, con escaso blindaje pero muy veloces y versátiles. Para poder alinear este Tipo de Tropa es necesario disponer de un Hacker o de un TAG en la Lista de Ejército.

TAG
Un TAG (Tactical Armored Gear) es un cruce entre una armadura pesada potenciada y un vehículo andador ligero artillado. Son unidades pesadamente blindadas, dotadas de una capacidad de movimiento superior. Permiten alinear REM en la Lista de Ejército.

Unidades Especiales (UE)
Aquellas unidades que no se ajustan a ninguno de los Tipos de Tropa anteriores.

CARACTERÍSTICAS DE TROPA

Señala el carácter y trasfondo de la tropa o unidad y su funcionamiento dentro del organigrama del ejército. La Característica de Tropa puede ser determinante en misiones o escenarios, o en Listas de Ejército alternativas en Torneos o Campañas.

Tropas de Guarnición (T. GUARNICIÓN)
Aquellas con menor entrenamiento y que suelen cumplir funciones de retaguardia y refuerzo.

Tropas de Línea (T. LÍNEA)
Las que conforman el cuerpo principal del ejército. Suelen ser de las más numerosas.

Tropas con Entrenamiento Especial (T. ENT. ESPECIAL)
Tropas de Línea que reciben un entrenamiento específico para cumplir determinado tipo de misiones.

Tropas Veteranas (T. VETERANAS)
Las que ya han participado en otras campañas, están fogueadas y se han labrado una buena reputación.

Tropas de Élite (T. ÉLITE)
Fuerzas Especiales. Las encargadas de realizar peligrosas operaciones especiales, y que poseen el mejor entrenamiento y equipo para llevarlas a cabo.

Tropas de Cuartel General (T. CUARTEL GENERAL)
La *crème de la crème* de las tropas de élite, que sólo se despliegan en circunstancias excepcionales.

Tropas Mecanizadas (T. MECANIZADAS)
Las que disponen de medios mecanizados para el combate. Pueden ser TAGs o vehículos blindados de transporte.

Tropas de Apoyo (T. APOYO)
Denominación genérica para referirse a aquellas tropas que cumplen un propósito específico en la batalla, dando apoyo a otras unidades.

Tropas Mercenarias (T. MERCENARIAS)
Aquellos profesionales de la guerra que alquilan sus servicios por un precio. Pueden sumarse a un ejército regular.

Los jugadores sólo podrán alinear Tropas Mercenarias en su *Lista de Ejército* por mutuo acuerdo entre ellos, o si dichas Tropas Mercenarias aparecen en el listado de tropas disponibles para su facción o en su *Lista de Ejército Sectorial* (ver Infinity. Human Sphere).

A menos que se especifique lo contrario, las Tropas Mercenarias no pueden ser alineadas por el Ejército Combinado u otro ejército alienígena.

ATRIBUTOS

Los Atributos son una serie de valores que definen los rasgos básicos de las tropas. A nivel 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.

Los Atributos son los siguientes:

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

Combate Cuerpo a Cuerpo (CC)
Señala la capacidad de lucha en cuerpo a cuerpo de la tropa.

Combate a Distancia (CD)
Indica la capacidad de combate con armas de disparo de la tropa.

Físicas (FIS)
Abarca todas las habilidades físicas de la tropa (por ejemplo: fuerza, destreza, lanzamiento de armas arrojadizas, esquiva...).

Voluntad (VOL)
Engloba todas las habilidades mentales de la tropa (por ejemplo: *Descubrir, Médico, Hackear*...).

Blindaje (BLI)
Es el valor que señala la armadura y el blindaje del que dispone la tropa. Cuanto mayor sea este valor, más pesada será la armadura y más reducirá el daño de las armas enemigas.

Protección Biotecnológica (PB)
Refleja la protección NBQ (Nuclear, Biológica, Química), Nanotecnológica, Electromagnética y contra Hackers que dispone la tropa.

Heridas (H)
Indica los niveles vitales de las tropas, el daño que pueden recibir antes de caer inconscientes o muertas.

Estructura (EST)
Representa la capacidad de resistencia al daño de una tropa mecanoide (TAG, REM...) o de un vehículo antes de quedar destruido.

EJEMPLO DE PERFIL DE TROPA

ISC: Jeanne d'Arc — Personaje

JUANA DE ARCO

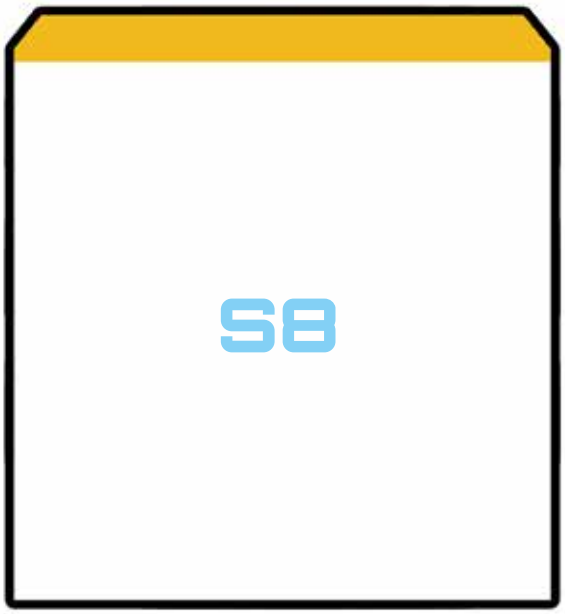
IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	15	15	15	5	6	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Liderazgo Inspirador · Tropa Religiosa · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
JUANA DE ARCO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	49
JUANA DE ARCO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	50
JUANA DE ARCO Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	+1	49
JUANA DE ARCO Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	+1	50

PLANTILLA DE SILUETA S8



Disponibilidad (DISP)
Representa la cantidad de tropas de esa Unidad que se pueden alinear en la Lista de Ejército.

Silueta (S)
Determina el volumen que ocupa la tropa en términos de juego. Este valor señala el tipo de Plantilla de Silueta que emplea esta tropa.

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.

Coste (C)
Es el valor en Puntos de Ejército de la tropa, sumadas sus Habilidades Especiales, Armas y Equipo. Es el valor a tener en cuenta en la creación de Listas de Ejército.

HABILIDADES ESPECIALES

En este apartado se enumeran las Habilidades Especiales que posee la tropa (ver *Habilidades Especiales*, pág. 68).

EQUIPO

Aquí se señalan las piezas de Equipo de las que pueda disponer la tropa (ver *Equipo*, pág. 140).

OPCIONES

Cada Perfil de Unidad dispone de una o más opciones de armamento, que aparecen organizados en filas en la zona inferior del perfil. Cada fila indica las armas, CAP y Coste específicos de esa opción. También puede señalar Habilidades Especiales o Equipo propios de dicha opción.

LISTA DE EJÉRCITO

La Lista de Ejército es el listado de tropas que forman la fuerza de combate que el jugador va a emplear en la partida.

Para poder jugar una partida de Infinity, el primer paso consiste en determinar la cantidad de Puntos de Ejército con la que formar la Lista de Ejército. Esta cantidad se decide de mutuo acuerdo entre los jugadores, o viene determinada por la organización, en caso de jugar un torneo.

La cuantía de Puntos de Ejército de una Lista de Ejército determina las tropas que podrá emplear el jugador durante la partida. Para poder jugar una partida equilibrada, ambos jugadores dispondrán de la misma cantidad, al menos aproximada, de Puntos de Ejército. Aunque puede haber pequeñas variaciones en esa cantidad de Puntos los jugadores lo valorarán y ajustarán de mutuo acuerdo, o aplicando las reglas del torneo, en caso de jugar uno. Cuanto mayor sea la cantidad de Puntos de Ejército permitida más versatilidad tendrán los jugadores para elaborar sus Listas de Ejército.

Una partida estándar de Infinity se organiza con 300 Puntos, que proporciona una cantidad adecuada de tropas para alinear y una partida de duración media. A modo de referencia, las partidas y misiones estándar de los Torneos Oficiales del ITS, el sistema de juego organizado de Infinity, están concebidas para jugar con 300 puntos.

En cambio, si se prefiere una partida rápida, entonces con 200 Puntos es suficiente, aunque la versatilidad de la Lista de Ejército del jugador se verá mucho más limitada.

Partidas superiores a 300 Puntos alargan el tiempo de duración del juego. Sin embargo, resultan ser las más adecuadas

cuando los jugadores han pactado alinear una cantidad elevada de tropas de alto valor de juego, como puedan ser los TAG, por ejemplo.

PUNTOS DE EJÉRCITO Y COSTE

Para crear una *Lista de Ejército*, el jugador debe seleccionar tropas de las disponibles en su facción (PanOceanía, Yu Jing, Ariadna...) y sumar su *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 disputar la partida.

DISPONIBILIDAD

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.

El *Perfil de Unidad* también incluye una sección donde se especifica la *Disponibilidad Sectorial* de la tropa. Este valor determina la cantidad máxima de tropas disponibles para un *Ejército Sectorial* de esa facción. Los *Ejércitos Sectoriales* son cuerpos o secciones específicas del ejército, o pequeños ejércitos territoriales propios de un área, región o planeta concreto de la facción a la que pertenecen. Si el valor aparece marcado con un color, significa que esa unidad puede formar *Fireteams* (para saber más, consulta *Infinity. Human Sphere*).

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 tienen 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. Las tropas que disponen de armamento básico tienen CAP 0. Por ejemplo, un Fusilero armado con Fusil Combi tiene CAP 0. Sin embargo, las tropas que disponen de Armas de Apoyo suelen poseer valores de CAP superiores.

El total de puntos disponibles para consumir en tropas equipadas con Armas de Apoyo está en relación con el total de *Puntos de Ejército* que componen la *Lista de Ejército*. En términos de juego, cada 50 *Puntos de Ejército* conceden 1 punto para consumir en alinear tropas que dispongan de Armas de Apoyo.

Por ejemplo, si se juega una partida de 300 Puntos, se dispondrá de 6 puntos 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.

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.

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.

TENIENTE

Es obligatorio que la *Lista de Ejército* disponga de una tropa con la Habilidad Especial *Teniente*.

Sin embargo, no está permitido alinear en la *Lista de Ejército* más de una única tropa con la Habilidad Especial *Teniente*, sin importar el Nivel de dicha Habilidad Especial.

REMOTOS

Para poder alinear una o más tropas del tipo Remoto (REM) es obligatorio que la *Lista de Ejército* disponga de, al menos, un TAG o una tropa con la Habilidad Especial *Hacker*.

Sin embargo, no es obligatorio que se encuentren en el mismo *Grupo de Combate*.

INFINITY ARMY

Infinity Army es la herramienta **oficial y gratuita** de creación de *Listas de Ejército* de Infinity.

El Infinity Army dispone una interfaz fácil e intuitiva que facilita al jugador la creación de sus propias *Listas de Ejército*. El software de gestión de este programa evalúa la legalidad de cada *Lista de Ejército* que elabora el jugador, según los criterios de creación de *Listas de Ejército* para partidas estándar, o según los diversos modelos de torneos ITS, a escoger por el propio jugador.

Además, el Infinity Army posee todos los *Perfiles de Unidad* disponibles en Infinity, completamente actualizados. Cualquier modificación o añadido de nueva unidad que se realice a través de la web oficial de Infinity, o con el lanzamiento de un nuevo libro o suplemento, se verá automáticamente reflejado en el Infinity Army.

Para facilitar su utilización y manejo, el Infinity Army dispone de un sistema tutorial en el que la asistente virtual Sibila guiará al jugador durante todo el proceso de creación de su *Lista de Ejército*.

El Infinity Army es la manera más rápida y sencilla de crear *Listas de Ejército* y se encuentra disponible de manera completamente gratuita en la página web oficial de Infinity: http://www.infinitythegame.com/army

INICIATIVA Y DESPLIEGUE

TIRADA DE INICIATIVA

Antes de comenzar la partida, los jugadores deben realizar una Tirada Enfrentada de la *VOL* de sus *Tenientes*. 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 fallen o empaten, se repetirá la Tirada de Iniciativa.

La *VOL* del *Teniente* se considera *Información Privada*.

Elegir Iniciativa

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

Decidir Despliegue

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

FASE DE DESPLIEGUE

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

La Fase de Despliegue se resuelve siguiendo los siguientes pasos:

1. **Despliegue del Jugador 1:** Siguiendo el orden establecido en la Tirada de Iniciativa por el jugador que ha escogido Despliegue, el primer jugador coloca todas sus tropas menos una en el interior de su *Zona de Despliegue*.

2. **Despliegue del Jugador 2:** Una vez ha terminado el Jugador 1, el Jugador 2 sitúa todas sus tropas menos una en el interior de su *Zona de Despliegue*.

3. **Última Figura del Jugador 1:** En este momento, el Jugador 1 coloca la tropa que se ha reservado en el primer paso.

4. **Última Figura del Jugador 2:** Por último, el Jugador 2 sitúa en la mesa la tropa que ha dejado en reserva.

RECUERDA

Algunas Habilidades Especiales, como *Infiltración* o *Despliegue Mecanizado*, permiten situar a la tropa fuera de la *Zona de Despliegue*.

Del mismo modo, algunas Habilidades Especiales, como *Despliegue Aerotransportado* o *Camuflaje TO*, permiten que la tropa no se sitúe en la mesa de juego durante la Fase de Despliegue.

Por último, la Habilidad Especial *Strategos*, modifica 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 peana con peana con tropas enemigas, tropas neutrales, Marcadores u Objetivos, independientemente de las Habilidades Especiales que tenga la tropa que está siendo desplegada.

- Si no se despliega al *Teniente* porque éste disponga de alguna Habilidad Especial que se lo permite, por ejemplo *Despliegue Aerotransportado*, y al comienzo de su primer *Turno de Jugador* éste carece de *Teniente* en mesa, entonces comenzará dicho primer *Turno de Jugador* en situación de *Pérdida de Teniente* (ver *Pérdida de Teniente*, pág. 33).

- 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 Marcador de 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.

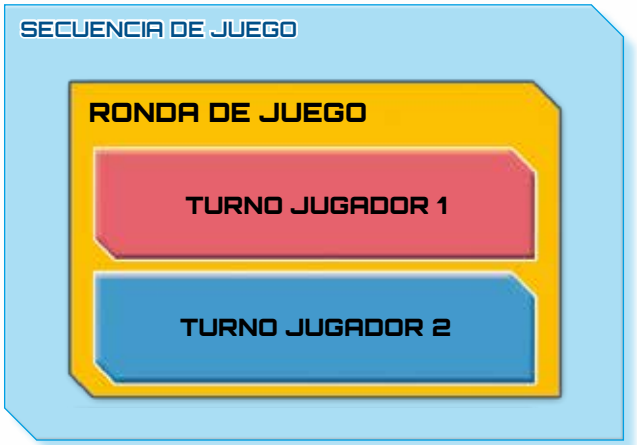
SECUENCIA DE JUEGO

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 *Ronda* se establece el orden de los *Turnos de Jugador* siguiendo el orden determinado en la *Fase de Iniciativa* (ver *Iniciativa*, pág. 27).

Al final de la *Ronda* finalizan todos los efectos de juego (por Habilidades Especiales, Armas, Equipo...) que tengan una duración de *Ronda*.



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 32).

Cada Turno de Jugador se compone de las siguientes partes:

1. Inicio del *Turno:* Fase Táctica
   - 1.1. Comprobación de ¡¡¡Retirada!!!
   - 1.2. Comprobación de Pérdida de Teniente
   - 1.3. Recuento de Órdenes
2. Fase Impetuosa
3. Fase de Órdenes
4. 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 tropas.

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 Partida*, pág 153).

RECUERDA
Los *Puntos de Victoria* del *Jugador Activo* son la suma del *Coste* de todas sus tropas que no se encuentren en estado *Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...)*.

Comprobación de Pérdida de Teniente

El *Jugador Activo* comprueba si se encuentra en situación de *Pérdida de Teniente* (ver pág 33).

Recuento de Órdenes

El *Jugador Activo* contabiliza las Órdenes que va a tener disponibles durante ese *Turno*, atendiendo al número, tipo y estado de tropas de las que dispone. También ha de tener en cuenta los efectos de la situación de ¡¡¡Retirada!!! o de Pérdida de Teniente en caso de que sea necesario. Puedes saber más sobre los tipos de Órdenes y su uso en la pág. 30.

Órdenes Regulares

Por cada tropa Regular desplegada en la mesa y que no se encuentre en estado Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...), el *Jugador Activo* añade un Marcador de Orden Regular (REGULAR) a su Reserva de Órdenes.

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

Orden Especial del Teniente
El *Jugador Activo,* si no se encuentra en situación de *¡¡¡Retirada!!!* o en *Pérdida de Teniente*, sitúa en la mesa un Marcador de Orden Especial del Teniente (LIEUTENANT). No es necesario situar el Marcador junto al *Teniente*.

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

Órdenes Impetuosas
Por último, el *Jugador Activo* sitúa un Marcador de Orden Impetuosa (IMPETUOUS) junto a cada una de sus tropas Impetuosas que no se encuentre en un estado Nulo.

TROPAS NO DESPLEGADAS

Las tropas que aún no se han desplegado en la mesa (por ejemplo, porque tienen la Habilidad Especial *Despliegue Aerotransportado*) 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 los Marcadores de Orden de las tropas aún no desplegadas.

FASE IMPETUOSA

Durante esta fase, el *Jugador Activo* está obligado a emplear **todas** las Órdenes Impetuosas que tenga disponibles (ver *Orden Impetuosa*, pág 30).

RECUERDA
La *Fase Impetuosa* no se aplica si durante la *Comprobación de ¡¡¡Retirada!!!* se establece una situación de ***¡¡¡Retirada!!!***

FASE DE ÓRDENES

Esta es la fase principal del *Turno de Jugador*. Durante esta fase es cuando el *Jugador Activo* puede emplear sus *Reservas de Órdenes*, sus Órdenes Irregulares y la *Orden Especial del 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 podrá acumularse para el *Turno* siguiente.

FIN DEL TURNO

Una vez el *Jugador Activo* ha agotado todas sus *Órdenes,* o ha decidido no utilizar más, se acaban todos los efectos iniciados por el *Jugador Activo* que tuvieran una duración de *Turno*, retirando Marcadores y Plantillas que representen dichos efectos. También deben retirarse aquellos Marcadores de Orden que pudieran quedar en la mesa.

Por último, si el *Turno de Jugador* transcurrió en situación de *Pérdida de Teniente*, el *Jugador Activo* podrá nombrar un nuevo *Teniente* (sin olvidar que es *Información Privada*) y se da por terminado el *Turno*.

ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES

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 miniatura para combatir con ella. Cuanto mayor sea el número de Órdenes de un ejército, mayor será su capacidad de actuación.

Cada una de las tropas alineadas por el jugador que **no** se encuentre en ninguno de los estados considerados *Nulos* (*Inconsciente*, *Muerto, Sepsitorizado*, *HuevaEmbrión*...) aporta una Orden durante el *Turno Activo*.

COMPOSICIÓN DE LA ORDEN

La Orden sirve para activar a una miniatura en juego y permitirle ejecutar diferentes Habilidades (*Mover, Saltar, Atacar en CC*...) en combate. Para representar su mayor o menor complejidad, las Habilidades se dividen en:

- **Habilidades Cortas de Movimiento:** Se pueden repetir o combinar con otra Habilidad Corta de Movimiento en una misma Orden (en una Orden podrías *Mover* y *Descubrir*, por ejemplo). También son combinables con una Habilidad Corta.
- **Habilidades Cortas:** En una misma Orden sólo se pueden combinar con una Habilidad Corta de Movimiento. No se pueden repetir ni combinar con otras Habilidades Cortas.
- **Habilidades de Orden Completa** (o simplemente Orden Completa, para abreviar). Consumen la Orden por completo y no son combinables de ninguna manera.

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

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

RECUERDA
Aunque se declaren de manera secuencial, las dos Habilidades de la Orden se pueden realizar simultáneamente. Por ejemplo, si se declara *Mover* + *Ataque CD*, que 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 final del mismo.

TIPOS DE ÓRDENES

ORDEN REGULAR

Las Órdenes Regulares son aquellas que aportan las tropas que poseen la Característica de Instrucción *Regular*.

La Orden Regular que aporta cada tropa se puede asignar a cualquier tropa que forme parte de su mismo *Grupo de Combate*.

Marcador

Las Órdenes Regulares se representan mediante el Marcador de Orden Regular (REGULAR).

El estado y el uso de cada Orden Regular se considera *Información Pública*. El jugador debe situar los Marcadores de Orden Regular en un lugar de la mesa que resulte visible para su adversario.

ORDEN IRREGULAR

Las Órdenes Irregulares son aquellas que aportan las tropas que poseen la Característica de Instrucción *Irregular*.

Las Órdenes Irregulares sólo se pueden asignar a la tropa a la que pertenecen y no pueden emplearse para activar a ninguna otra tropa.

Marcador

Las Órdenes Irregulares se representan mediante un Marcador de Orden Irregular (IRREGULAR).

El estado y el uso de cada Orden Irregular se considera *Información Pública*. El jugador debe situar los Marcadores de Orden Irregular en un lugar de la mesa que resulte visible para su adversario.

ORDEN IMPETUOSA

Las Órdenes Impetuosas son aquellas que aportan las tropas que poseen la Característica de Furia *Impetuoso* o *Impetuoso Extremo*.

La Orden Impetuosa es una Orden adicional de uso exclusivo que sólo se puede asignar a la tropa a la que pertenece y no puede emplearse para activar a ninguna otra tropa.

Las Órdenes Impetuosas sólo pueden usarse durante la *Fase Impetuosa* del *Turno Activo* y tienen un funcionamiento muy específico que se explica en la sección *Furia: Impetuoso Extremo* (ver pág. 49).

Marcador

La Orden Impetuosa se representa situando el Marcador de Orden Impetuosa (IMPETUOUS) en la mesa de juego **junto a la tropa** a la que pertenece. El estado y el uso de cada Orden Impetuosa se considera *Información Pública*.

ORDEN ESPECIAL DEL TENIENTE

El *Teniente* posee una Orden extra, que sólo puede gastar en sí mismo. Esta Orden no forma parte de la *Reserva de Órdenes*, es una Orden adicional de uso exclusivo para el *Teniente*.

IMPORTANTE

La Orden Especial del Teniente es una Orden excepcional, pero su uso identifica automáticamente al *Teniente* de tu *Lista de Ejército*, convirtiéndolo en un blanco potencial para tu adversario. Por tanto, como jugador deberás sopesar los pros y los contras de su utilización.

RECUERDA

Sólo aquellas unidades y Personalidades que incluyan la opción *Teniente* en su perfil de tropa podrán ser seleccionados como *Teniente* al crear la Lista de Ejército.

Algunas Personalidades proporcionan puntos de CAP extra (+1, +2) sólo cuando son alineadas como *Teniente*.

Marcador

La Orden Especial del Teniente se representa mediante el Marcador de Orden Especial del Teniente (LIEUTENANT).

El estado y el uso de la Orden del Teniente se considera *Información Pública*. El jugador debe situar el Marcador de Orden del Teniente en un lugar de la mesa que resulte visible para su adversario.

MARCADORES DE ORDEN Y TROPAS NO DESPLEGADAS

El estado y uso de las Órdenes de las tropas que no han sido desplegadas se considera *Información Privada*.

En caso de que la tropa disponga de una Habilidad Especial que le permita no ser desplegada durante la *Fase de Despliegue*, su jugador podrá mantener fuera de la vista de su adversario el Marcador de Orden (Regular, Irregular, Impetuoso, Especial del Teniente...) que aporta dicha tropa.

RESERVA DE ÓRDENES

La Reserva de Órdenes es el conjunto de Órdenes Regulares de las que dispone un *Grupo de Combate* durante el *Turno Activo*. Cuantas más tropas con la Característica *Regular* disponga un *Grupo de Combate*, 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.

Por tanto, cada *Grupo de Combate* sólo podrá disponer de las Órdenes Regulares de su propia Reserva de Órdenes, y no podrá hacer uso de las Órdenes Regulares de las Reservas de otros *Grupos de Combate*.

No hay límite al número de Órdenes Regulares que se pueden asignar para activar a una misma tropa durante el *Turno Activo*, más allá del número de Órdenes del que disponga la Reserva de Órdenes de su *Grupo de Combate*.

La asignación de Órdenes Regulares de la Reserva de Órdenes se puede alternar entre las distintas tropas que formen parte de ese *Grupo de Combate*, no es necesario que se asignen de manera continua a la misma tropa.

El jugador no está obligado a hacer uso de todas las Órdenes Regulares que forman la Reserva de Órdenes.

La Reserva de Órdenes se recalcula siempre al inicio de cada *Turno Activo*, en la *Fase Táctica*. Cada vez que el jugador sufra una baja, esto es, que una de sus tropas pase a un estado *Nulo* (*Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado*...) perderá su Orden para los Turnos restantes.

Composición de la Reserva de Órdenes

Sólo las Órdenes Regulares forman parte de la Reserva de Órdenes. Las Órdenes Irregulares, Impetuosas y la Orden Especial del Teniente no forman parte de la Reserva de Órdenes.

IMPORTANTE

El estado y el uso de cada Reserva de Órdenes se considera *Información Pública*. El jugador debe situar los Marcadores de Orden de cada una de sus Reservas de Órdenes en un lugar de la mesa que resulte visible para su adversario.

TROPAS NO DESPLEGADAS Y RESERVA DE ÓRDENES

Sólo las tropas situadas en la mesa de juego, ya sea con una miniatura o representadas por un Marcador (Camuflaje, TO, Suplantación...) suman su Orden a la Reserva de Órdenes de su ejército. Aquellas tropas Regulares que, gracias a una Habilidad Especial como *Despliegue Aerotransportado* o *Camuflaje TO*, no se encuentren presentes en la mesa, 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.

La excepción a esta regla se produce con las tropas que disponiendo de una Habilidad Especial como *Despliegue Aerotransportado* o *Camuflaje TO*, sean desplegadas mediante *Orden Impetuosa* (ver pág. 30).

El estado y uso de las Órdenes de las tropas que no han sido desplegadas se considera *Información Privada*. El jugador podrá mantener fuera de la vista de su adversario los Marcadores de Orden Regular de las tropas aún no desplegadas.

EJEMPLO DE RESERVA DE ÓRDENES

El jugador dispone de una *Lista de Ejército* formada por 12 tropas, todas ellas *Regulares*, repartidas en dos *Grupos de Combate*, uno formado por 8 tropas y el otro por 4. Por tanto, dispone de 2 Reservas de Órdenes, una de 8 Órdenes Regulares y otra de 4 Órdenes Regulares respectivamente.

En el Grupo de Combate 1, con una Reserva de 8 Órdenes Regulares, podría asignar 1 Orden a cada una de las tropas de dicho Grupo, activándolas todas una única vez. También podría asignar todas las Órdenes a una única tropa, activándola 8 veces. O podría asignar 4 Órdenes a una tropa, 3 Órdenes a otra y 1 a otra distinta...

Igualmente, con su Grupo de Combate 2, que dispone de una Reserva de 4 Órdenes Regulares, podría hacer lo mismo. Lo que no podría hacer es emplear Órdenes de su Grupo de Combate 1 en el Grupo de Combate 2.

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 miniaturas y Marcadores cada vez que éste active a una de sus tropas mediante el consumo de una Orden.

Las tropas del *Jugador Reactivo* tienen derecho a declarar ORA en los casos siguientes:

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

Es obligatorio que el *Jugador Reactivo* declare todas las ORAs de aquellas tropas que cumplan las condiciones para poder hacerlo, inmediatamente después de que el *Jugador Activo* declare la Orden Completa o la primera Habilidad Corta de la Orden que va a realizar (ver: *Secuencia de gasto de una Orden*, pág. 32). En caso contrario, dichas tropas perderán su derecho a ORA frente a esa Orden. Si, al declarar la segunda Habilidad Corta de la Orden, la tropa activa concede oportunidad de ORA a tropas enemigas que carecieran de ella en la primera Habilidad Corta de la Orden, entonces éstas obtienen automáticamente derecho a declarar ORA.

Cada vez que el *Jugador Activo* activa una tropa consumiendo una Orden concede **una única ORA** a cada tropa enemiga, independientemente del número de Habilidades que el Jugador Activo declare durante dicha Orden.

Las ORAs deben seleccionar como **objetivo a la tropa que ha sido activada con la Orden** a la que se está reaccionando.

No se puede reaccionar a una ORA, sólo las Órdenes del *Jugador Activo* conceden ORAs, y únicamente el *Jugador Reactivo* puede declarar ORAs.

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 son utilizables en ORA.

TODO OCURRE A LA VEZ

En Infinity, Órdenes y ORAs 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 ORAs se ejecutan de manera simultánea entre sí. De tal modo, si un Marcador de Camuflaje consume una Orden para *Mover*, su adversario puede declarar *Descubrir* con las tropas que dispongan de *LDT*, pero no podrá declarar *Descubrir* con una de sus tropas y *Ataque CD* con las demás, aguardando que la Tirada de *Descubrir* de la primera resulte exitosa (ver: *Camuflaje y Ocultación*, pág. 70).

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

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

1. **Activación:** El *Jugador Activo* declara qué tropa va a activar.
2. **Consumo de la Orden:** El *Jugador Activo* retira de la mesa el Marcador de Orden que va a consumir para activar a su tropa.

3. **Declaración de la Primera Habilidad:** El *Jugador Activo* declara la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa 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.

4. **Declaración de ORAs:** El *Jugador Reactivo* comprueba cuáles de sus tropas cumplen los requisitos para poder reaccionar a la tropa activada y declara cuáles son sus ORAs. Si una tropa puede declarar una ORA y no lo hace en este momento, la pierde.

   Si se declaran movimientos, se mide la distancia declarada y se indica dónde se situaría la tropa en el punto final de dicho movimiento.

5. **Declaración de la Segunda Habilidad:** El *Jugador Activo* declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, en caso de haberla.

   Si se declaran movimientos, se mide la distancia desplazada y se sitúa la tropa en el punto final de dicho movimiento.

6. **Declaración de ORAs:** El *Jugador Reactivo* comprueba si hay nuevas ORAs disponibles y las declara. Si se declaran movimientos, se mide la distancia declarada y se indica dónde se situaría la tropa en el punto final de dicho movimiento.

7. **Resolución:** Se realizan las mediciones necesarias, se comprueban los *MOD*s a aplicar, y ambos jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes.

8. **Efectos:** Se aplican los Efectos de las Órdenes declaradas por ambos jugadores que hayan tenido éxito, como, por ejemplo, las Tiradas de *BLI/PB*.

9. **Conclusión:** Se efectúan las Tiradas de Agallas que fueran necesarias y se realiza el movimiento asociado a ellas.

IMPORTANTE

Los jugadores deben declarar a su adversario todos los detalles relevantes para la ejecución de una Habilidad Corta, Corta de Movimiento o una Orden Completa en el mismo momento en el que se declara. Por ejemplo, si se declara un movimiento, debe señalarse el recorrido completo que realiza la tropa., o si la Habilidad declarada es un *Ataque CD*, hay que señalar el Arma utilizada, cuáles van a ser sus objetivos, cómo se reparte la Ráfaga del arma entre ellos, etc.

No está permitido declarar una Habilidad si no se cumplen los *Requisitos* necesarios para poder ejecutarla. Por ejemplo, no se puede declarar un *Ataque CC* contra una miniatura que no se encuentre en contacto peana con peana con la atacante.

Si se declara una Habilidad y al aplicar sus *Efectos* se constata que incumple algún *Requisito*, ésta se anula, aunque la tropa que la ha declarado sigue generando ORA por ella, como si hubiera declarado una *Inacción*, y pierde la munición o Equipo empleados si declaró el uso de un arma o pieza de Equipo *Desechable*.

PÉRDIDA DE TENIENTE

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

ACTIVACIÓN

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

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*.

COMBATE

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.

La mecánica del Combate a Distancia, o *CD*, se estructura dentro de la secuencia de gasto de la Orden y se basa en los diferentes tipos de Tiradas de Infinity.

DECLARACIÓN DE ATAQUE CD

REQUISITOS

Para que una tropa, tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, pueda declarar un *Ataque CD*, es necesario:

» Disponer de un Arma CD, una Habilidad o una pieza de Equipo que permita efectuar un *Ataque CD*.

» Disponer de *Línea de Tiro (LDT)* hacia el objetivo del *Ataque CD*, a menos que el Arma CD, la Habilidad o el Equipo no requieran de *LDT*.

» No estar en contacto peana con peana con ninguna tropa enemiga durante la fase de Activación de la Orden.

Debe comprobarse que se cumplen estos requisitos al efectuar la Activación de la tropa que va a declarar el *Ataque CD*.

RÁFAGA

Una tropa puede efectuar tantos disparos como indique el valor de *Ráfaga (R)* de su *Arma CD* cada vez que declara un *Ataque CD*.

Durante la declaración de un *Ataque CD* se puede repartir el valor de la *Ráfaga* entre uno o varios objetivos, siempre y cuando se encuentren en *LDT* (en caso de que sea necesaria).

MOVER + ATAQUE CD (O VICEVERSA)

Como las Habilidades de la Orden son simultáneas, se puede declarar el *Ataque CD* en cualquier punto del recorrido de la Habilidad *Mover*. En caso de dividir la *Ráfaga* entre varias tropas enemigas, 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...

IMPORTANTE

El jugador debe especificar en el momento de declarar el *Ataque CD* qué *Arma CD*, Equipo o Habilidad Especial va a utilizar. Además, si el *Arma CD*, Equipo o Habilidad Especial dispone de diferentes Municiones u opciones, debe declarar en ese mismo momento cuál de ellas va a emplear.

Ráfaga en Turno Reactivo (ORA)

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

Modificadores a la Ráfaga

En algunas situaciones, el valor de *R* puede verse modificado. Los Modificadores a la *Ráfaga* se aplican al declarar el *Ataque CD*.

RESOLUCIÓN DE ATAQUE CD

Una vez se ha declarado el *Ataque CD* se comprueban qué *MOD*s se deben aplicar, se realizan las mediciones que sean necesarias, y se realizan las Tiradas de *Ataque CD*.

MODIFICADORES (MOD)

Antes de efectuar la Tirada, o Tiradas, del *Ataque CD*, el jugador debe comprobar todos los *MOD*s que deba aplicar. Los más habituales, aunque no los únicos, son los siguientes:

Distancia

Cada Arma CD, Equipo o Habilidad Especial que permite realizar un *Ataque CD* impone una serie de *MOD*s de *Distancia* que, como bien indica su nombre, dependen de la distancia que haya entre el atacante y su objetivo (ver *Distancia*, pág. 20).

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.).

Cobertura

Si el objetivo se encuentra en *Cobertura Parcial*, el atacante aplicará un *MOD* de -3 a su Tirada de *Ataque CD* (ver *Cobertura*, pág. 36).

Visibilidad

Si la *LDT* cruza una zona de terreno con *Condiciones de Visibilidad* especiales, el atacante verá modificada su Tirada (ver *Condiciones de Visibilidad*, pág. 172).

Habilidades Especiales y Equipo

Determinadas Habilidades Especiales y Equipo imponen *MOD*s a las tiradas de *Ataque CD*.

TIRADA DE ATAQUE CD

Una vez se han establecido todos los *MOD*s, los jugadores realizan las Tiradas de *Ataque CD* empleando el Atributo correspondiente, que, por lo general, aunque no exclusivamente, es *CD*. El orden en el que se realizan las Tiradas de *Ataque CD* es indiferente.

Tirada Normal

Si las Habilidades declaradas por el objetivo no afectan al *Ataque CD*, el jugador realizará una Tirada Normal (ver *Tiradas*, pág. 20).

El jugador realizará tantas Tiradas como disparos de la *Ráfaga* haya asignado a cada objetivo.

Tirada Enfrentada

Si las Habilidades declaradas por el objetivo afectan al *Ataque CD* (declarando también *Ataque CD*, por ejemplo), entonces se realizará una Tirada Enfrentada (ver *Tiradas*, pág. 20).

Ambos jugadores realizarán tantas Tiradas como disparos de *Ráfaga* hayan asignado al enfrentamiento.

EFECTOS DEL ATAQUE CD

Por cada éxito obtenido en las Tiradas de *Ataque CD*, el objetivo deberá realizar una Tirada de *BLI/PB* (ver pág. 44).

Críticos

Un *Crítico* es un éxito automático. Generalmente, cada *Crítico* obtenido en la Tirada de *Ataque CD* provoca la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ Estructura*, sin que el objetivo pueda realizar Tirada de *BLI/PB* para evitarlo.

RECUERDA

Algunas Municiones Especiales que cargan determinadas armas modifican los efectos del *Ataque CD*, provocando más de una Tirada de *BLI* o *PB* por cada éxito obtenido, reduciendo el valor de *BLI* o *PB* del objetivo... Esto afecta también al funcionamiento del *Crítico*.

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*.

La Cobertura resulta esencial en Infinity. Es recomendable que la mesa de juego disponga de elementos de escenografía que permitan que las tropas dispongan de posiciones desde donde cubrirse para poder avanzar y maniobrar. Los elementos de escenografía oficiales de Infinity están diseñados específicamente para encajar con las reglas de *Cobertura* y mejorar la experiencia de simulación táctica del juego.

Hay dos categorías diferentes de Cobertura en Infinity: Cobertura Parcial y Cobertura Total.

COBERTURA PARCIAL

Cobertura Parcial es aquella que no permite que el atacante obtenga una visión completa del objetivo de su *Ataque CD*.

Requisitos

» Es obligatorio que el objetivo del *Ataque CD* se encuentre en contacto peana con peana con un elemento de escenografía.

Para que se considere una *Cobertura* válida, dicho elemento de escenografía deberá cubrir al menos a un tercio del objetivo. Esto supone que ha de tener una altura mínima igual o superior a un tercio de la altura del objetivo, y deberá cubrir un mínimo del equivalente a un tercio de su peana.

En caso de duda, se puede comprobar el Atributo de *Silueta (S)* con su *Plantilla de Silueta* correspondiente, para saber cuál es dicha altura y anchura mínima.

» El atacante, al trazar la *LDT*, ha de poder ver una parte del objetivo de un tamaño equivalente al de su cabeza, aproximadamente unos 3x3 mm (el tamaño del cuadrado negro de las *Plantillas de Silueta*).

Efectos

» La tropa que ha declarado el *Ataque CD* debe aplicar un *MOD* de -3 a su Atributo *CD*.

» El objetivo del *Ataque CD* puede aplicar un *MOD* de +3 a su Atributo de *BLI/ PB* en la Tirada de *BLI/ PB*, si ésta fuera necesaria.

COBERTURA TOTAL

Cobertura Total es aquella que impide completamente la visión de una tropa, bloqueando totalmente la *LDT* hacia ella.

Requisitos

Para que una tropa se considere que se encuentra en Cobertura Total debe cumplirse alguno de estos dos supuestos:

» El elemento de escenografía debe obstruir por completo la *LDT* de la tropa enemiga.

» El adversario carece de *LDT* hacia su objetivo.

Efectos

No se permite declarar *Ataques CD* con armas, Habilidades Especiales o Equipo que requieran *LDT* para su uso contra un objetivo que se encuentra en Cobertura Total.

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** al Atributo *CD* por cada una de las tropas aliadas trabadas en dicho *CC* (además de los *MOD*s por *Distancia, Cobertura, Camuflaje*... que correspondan).

Si se falla la tirada y la *Categoría de Fracaso (CF)* es igual o inferior al *MOD* por tropa aliada (sea éste -6,-12... dependiendo del número de tropas aliadas que se encuentren trabadas en el *CC*), entonces será esta tropa aliada la que reciba el impacto, obligándole a realizar una Tirada de *BLI/ PB*. 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.

EJEMPLO

El Fusilero Angus ve como su camarada la Fusilera Bipandra está siendo atacada en *CC* por el Alguacil Ortega. Angus, siempre caballeroso, decide ayudar y declara que realizará ORA con un *Ataque CD*, un disparo. Para impactar en Ortega, Angus deberá obtener un 9 o menos en 1d20 [*CD*: 12 +3 (*MOD* por *Distancia*) –6 (*MOD* por su camarada) = 9]. Sin embargo, obtiene un 12. Ha fallado la tirada, y precisamente a causa del *MOD* que se aplica por tener un camarada trabado en el *CC* (de 10 a 15). Esto significa que su *CF* es 3 (12-9=3) un valor inferior al *MOD* por tropa aliada (-6), así que quien recibe el impacto es Bipandra. Ahora Bipandra deberá realizar una Tirada de *BLI* y, si la supera, tendrá una conversación con su camarada Angus.

ARMAMENTO DUAL

Cuando la tropa dispone de 2 Armas *CD* exactamente iguales puede aplicar esta Regla, que refleja su mayor potencia de fuego.

ARMAMENTO DUAL — AUTOMÁTICA

Opcional, Turno Activo

REQUISITOS

» Disponer de 2 Armas *CD* exactamente iguales (dos Fusiles, dos Fusiles Combi, dos Escopetas de Abordaje, dos Lanzallamas Ligeros, etc.)

EFECTOS

» Aquellas tropas que poseen 2 Armas *CD* iguales pueden utilizar el perfil de dicha arma aplicando un Bono de +1 a su valor de Ráfaga (R).

» En ***Turno Activo***, y gracias a este Bono, una tropa con ***2 Armas de Plantilla Directa* exactamente iguales** (2 Chain Rifles, 2 Lanzallamas Ligeros...) puede situar la Plantilla 2 veces, contra objetivos distintos si se quisiera.

» Para ***Esquivar*** un Ataque con **varias Plantillas Directas** en la misma Orden, debe superarse una única Tirada Normal de *FIS* (o *FIS*-3) que permite esquivar todas las Plantillas.

» Aunque el arma disponga de varios *Modos de Disparo* distintos, todos los disparos de la *Ráfaga* se realizarán con el mismo *Modo de Disparo*.

» No se puede aplicar el Bono de +1 a R cuando el *Ataque* es una Habilidad Larga que consume una Orden completa (Ataque Intuitivo, Disparo Especulativo...).

» Si se utiliza la regla de Armamento Dual con **Armas *Desechables*, con munición limitada** (como el Panzerfaust, por ejemplo) entonces, aplicar el Bono de +1 a *R* implica siempre el consumo de un proyectil más.

» Por ejemplo, una figura con 2 Panzerfaust (arma de dos disparos y con *R* 1) que aplique el Bono podrá efectuar un ataque con *R* 2, consumiendo así, en una única Orden, un proyectil de los 2 que dispone cada uno de los Panzerfaust, de modo que en el siguiente *Ataque CD* que se declare con estas dos armas, quedarán descargadas.

RECUERDA

La regla de Armamento Dual no se aplica si ambas armas no son exactamente iguales. Por ejemplo, si la figura dispone de un Fusil Combi y un Fusil MULTI, o de un Chain Rifle y un Nanopulser, **no** podrá aplicar esta regla.

Esta regla sólo se aplica en ***Turno Activo***.

ARMAS Y EQUIPO DE PLANTILLA

Las Armas CD y el Equipo de Plantilla de *Área de Efecto* son aquellas que afectan no sólo a la miniatura objetivo, sino a un área de la mesa de juego, que es determinada por la propia Plantilla.

Hay dos tipos de Armas CD y Equipo de Plantilla, diferenciadas por el modo en que se sitúa la Plantilla: *Directa* y *Terminal*.

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*.

Efectos

» Cuando se emplea un Arma o Equipo de Plantilla, cualquier tropa cuya peana o Plantilla de Silueta se encuentre en contacto con la Plantilla, o situada total o parcialmente bajo ésta, debe considerarse afectada por dicha arma o pieza de Equipo.

» Cualquier tropa afectada por un Arma o Equipo de Plantilla tiene derecho a declarar ***Esquivar*** como segunda Habilidad Corta de la Orden u ORA, **aunque no disponga de *LDT*** con la tropa que declara el *Ataque*.

» Como regla general, para ***Esquivar*** un *Ataque* con un Arma de Plantilla se debe superar una **Tirada de *FIS***.

» Como excepción a esta regla, se deberá superar una **Tirada de *FIS*-3** para *Esquivar* un *Ataque* con un Arma de Plantilla en los casos siguientes:

» Si el objetivo del *Ataque* con un Arma de Plantilla **carece de *LDT*** con el atacante.

» Si el Arma de Plantilla es un ***Arma Posicionable*** (Minas, E/Maulers...).

» Una tropa afectada por un Arma de Plantilla que haya declarado ***Encarar*** realizará una **Tirada de *FIS*-3**.

IMPORTANTE

Las tropas afectadas por un Arma de Plantilla no se benefician del *MOD* de +3 a *BLI/PB* por ***Cobertura Parcial***.

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 figuras aliadas.

Armas de Plantilla y tropas Aliadas y Neutrales

No está permitido declarar *Ataques* contra tropas aliadas o *Neutrales*, ni tampoco *Ataques* que las afecten. Por tanto, si al declarar un *Ataque* con un Arma de Plantilla, una tropa aliada o *Neutral* se encontrara dentro o en contacto con el Área de Efecto del arma, 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 enemigas 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, 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 puede ver en los gráficos.

Las diferentes Plantillas de Infinity poseen un ***Punto de Origen*** que sirve para determinar si una tropa se ve afectada por la Plantilla o no en caso de que hubiera algún elemento de escenografía que pudiera plantear dudas. En tal situación, debe trazarse *LDT* entre el *Punto de Origen* de la Plantilla y la tropa en cuestión. Si hubiera *LDT*, entonces la tropa sí se ve afectada por la Plantilla. En cambio, si no se pudiera trazar *LDT* a causa del elemento de escenografía, entonces se considera que la tropa se encuentra en *Cobertura Total* frente a la Plantilla y, por tanto, no se ve afectada por ella.

El *Punto de Origen* (reseñado como 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.

Tipos de Plantillas

En este Reglamento Básico 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 Especiales que especifiquen otra cosa, como el *Humo*, pág. 117, por ejemplo). Para saber cuál es el Área de Efecto de una Plantilla en tres dimensiones (3D), se puede efectuar un corte por el centro de una, e insertar otra igual, de manera que ambas formen un aspa.

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA

Tal y como indica su nombre, son las que sitúan la Plantilla directamente a partir de la propia tropa que la está empleando.

Efectos

» No precisan efectuar Tirada de *CD* para impactar.

» Debe situarse la Plantilla **al realizar la declaración del *Ataque*** para poder determinar qué tropas se ven afectadas por dicho *Ataque* y se especifiquen la segunda Habilidad Corta de su Orden o las posibles ORAs.

» **Plantilla Directa de Lágrima** (Chain Rifle, Lanzallamas, etc.): Debe colocarse el vértice de la Plantilla de Lágrima (*Punto de Origen/Blast Focus*) en contacto con el borde de la peana o de la plantilla de Silueta de la tropa que declara el *Ataque*, y todas las tropas que se vean afectadas por la Plantilla sufrirán también el *Ataque* (ver Gráfico).

» **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).

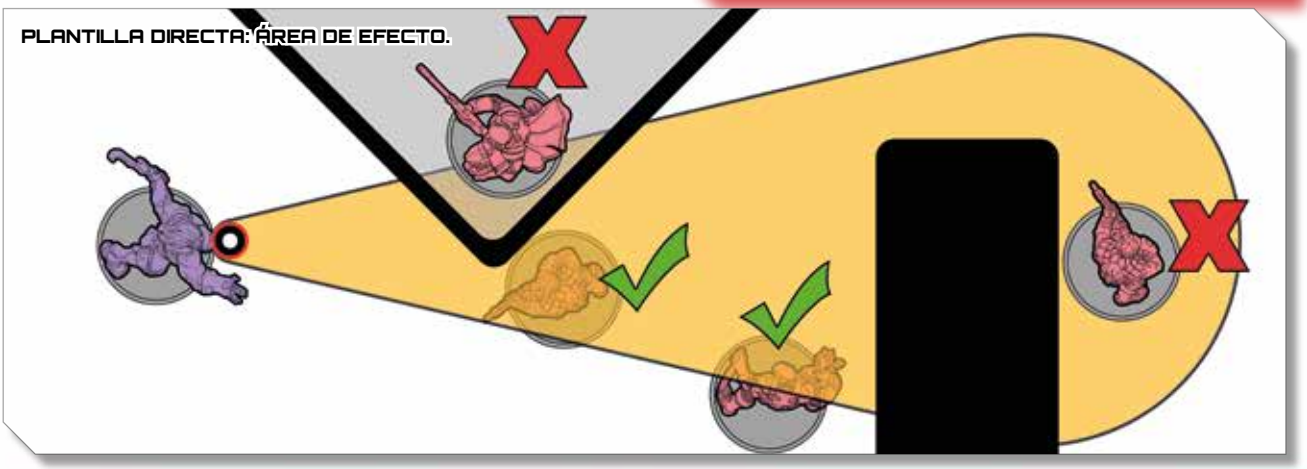
» Si una tropa afectada por un Arma de Plantilla Directa declara un *Ataque* como segunda Habilidad Corta de la Orden u ORA, entonces deberá realizar una Tirada Normal del Atributo correspondiente para impactar (si el arma, Habilidad Especial, etc. empleada requiere de Tirada) y, al final de la Orden, una Tirada de *BLI* o *PB*, según corresponda, ya que este tipo de Arma de Plantilla aplica su *Daño* de forma directa.

» 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. Para más información, ver *Armamento Dual*, pág. 37.

» Las Armas de Plantilla Directa permiten efectuar la Habilidad ***Ataque Intuitivo***.

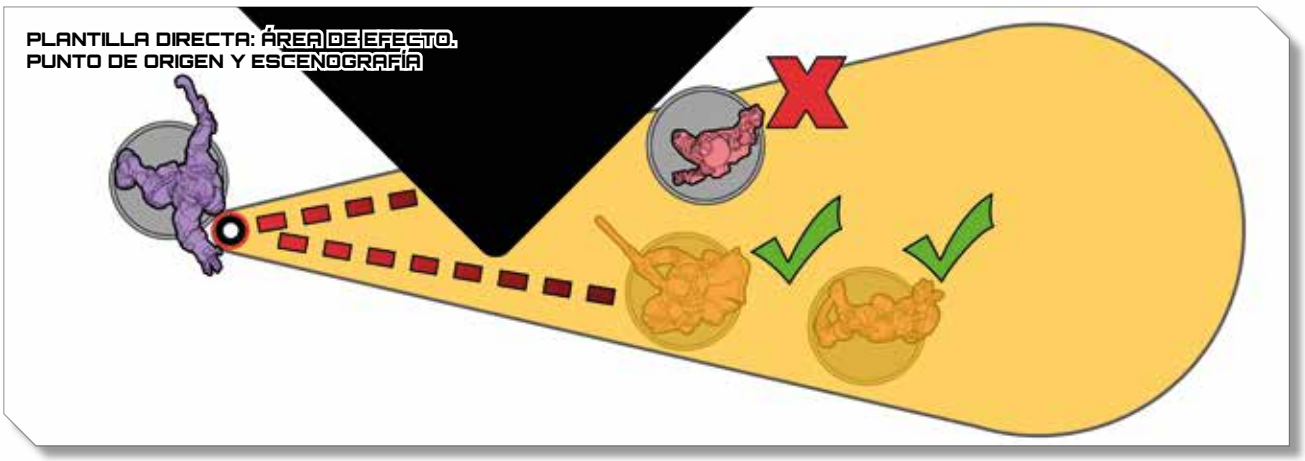
IMPORTANTE

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.

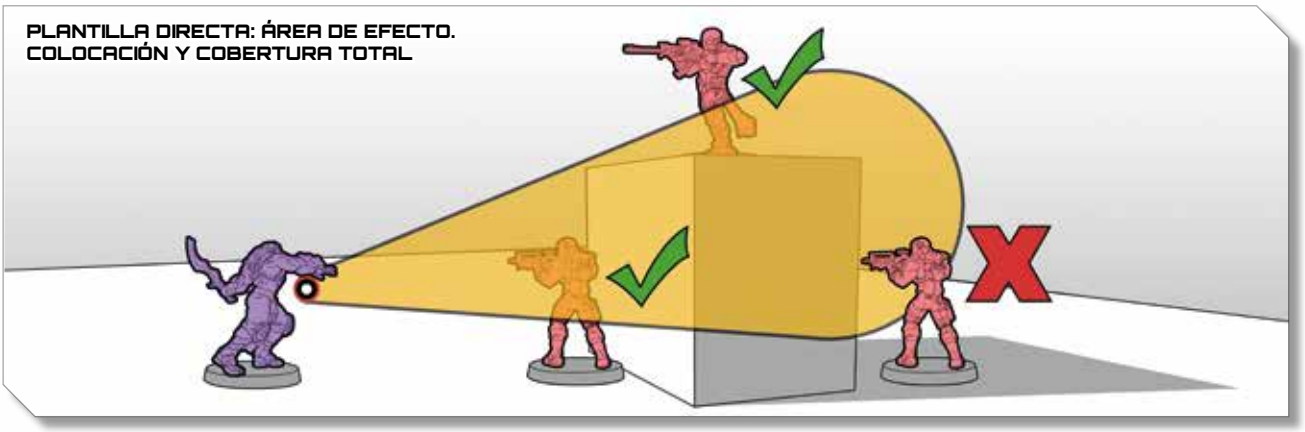


PLANTILLA DIRECTA: ÁREA DE EFECTO.

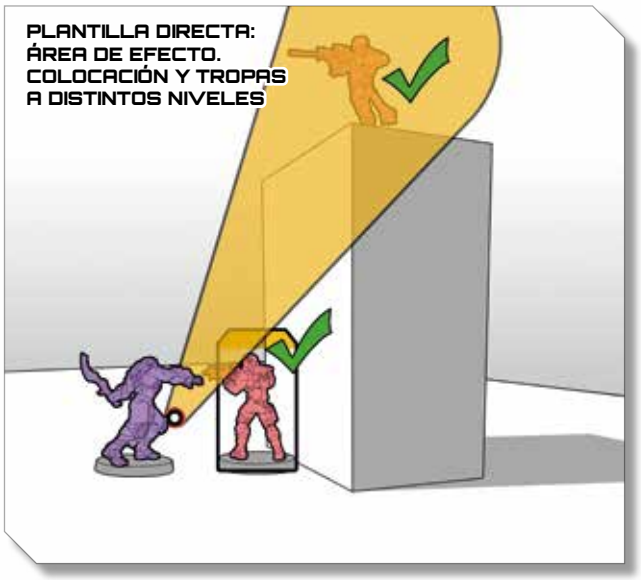
PLANTILLA DIRECTA: ÁREA DE EFECTO.
PUNTO DE ORIGEN Y ESCENOGRAFÍA



PLANTILLA DIRECTA: ÁREA DE EFECTO.
COLOCACIÓN Y COBERTURA TOTAL

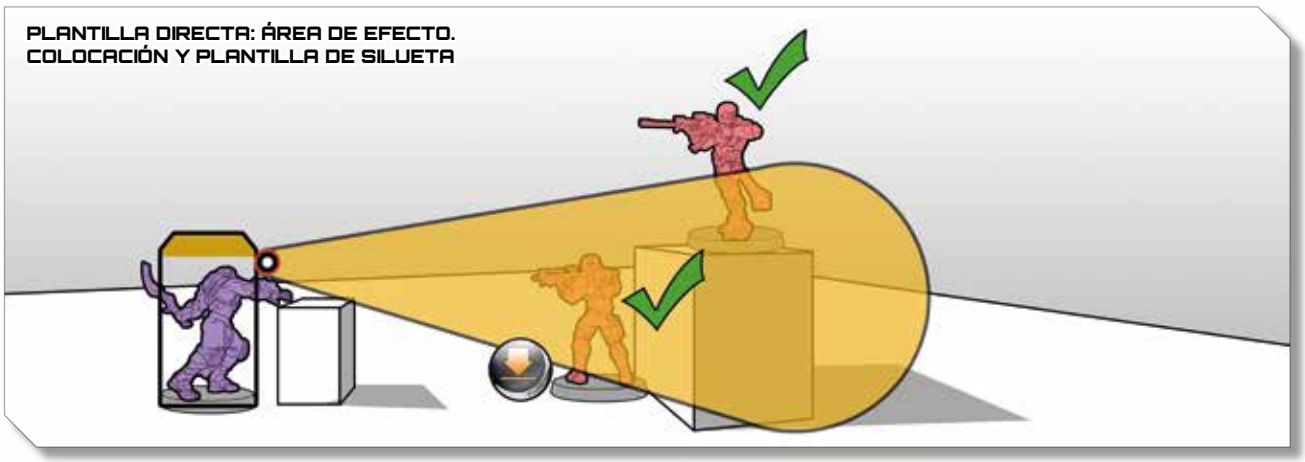


PLANTILLA DIRECTA:
ÁREA DE EFECTO.
COLOCACIÓN Y TROPAS
A DISTINTOS NIVELES



PLANTILLA DIRECTA:
ÁREA DE EFECTO.
COLOCACIÓN Y TROPA
CUERPO A TIERRA

PLANTILLA DIRECTA: ÁREA DE EFECTO.
COLOCACIÓN Y PLANTILLA DE SILUETA



ARMAS DE PLANTILLA TERMINAL

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

Requisitos

» **Precisan efectuar Tirada** de *CD*, o del Atributo correspondiente, para impactar.

» Es obligatorio designar un objetivo válido principal, a partir del cual se situará la Plantilla.

» Debe situarse la Plantilla **al realizar la declaración del *Ataque*** para poder determinar qué tropas se ven afectadas por dicho *Ataque* y se especifiquen la segunda Habilidad Corta de su Orden o las posibles ORAs.

Efectos

» La Plantilla sólo aplica su efecto en cada tropa afectada si se supera la Tirada correspondiente.

» La tropa que ha declarado el *Ataque* enfrentará su Tirada con la de cada enemigo afectado por la Plantilla, pero de manera independiente e individual. Esa Tirada para impactar del usuario 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).

» El atacante debe designar un objetivo principal, a partir del cual se determinan los *MOD* que se aplican a su Tirada que se enfrentará de uno en uno con los demás enemigos afectados por la Plantilla.

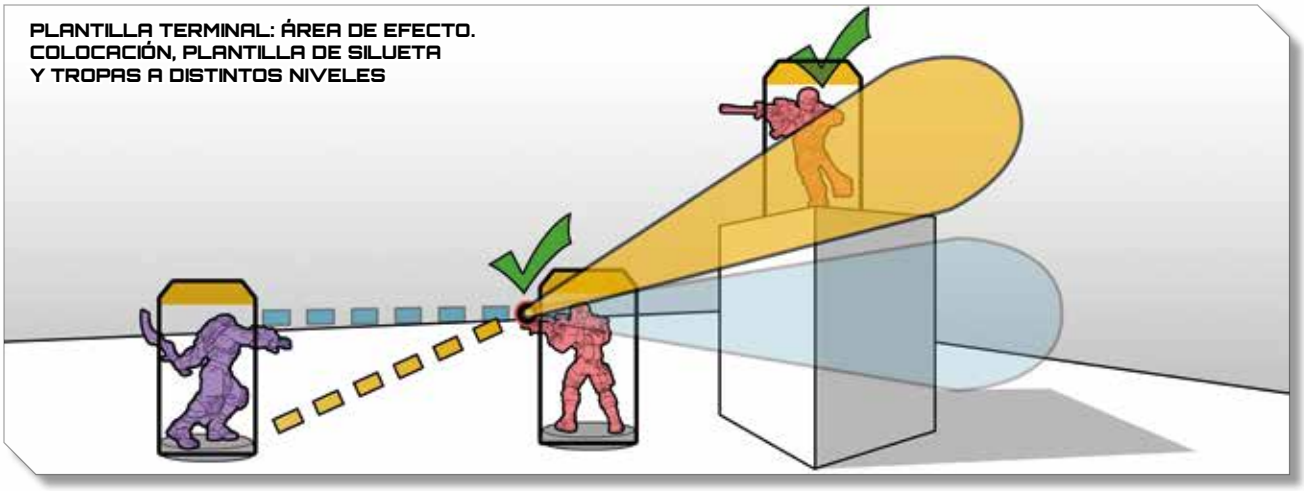
Plantilla Terminal de Lágrima (Escopetas, Fusil de Plasma, etc.): Debe colocarse el vértice de la Plantilla de Lágrima (*Punto de Origen/Blast Focus*), siguiendo siempre la Línea de Tiro, en el borde de la peana de la tropa designada como objetivo principal del *Ataque* (ver Gráfico).

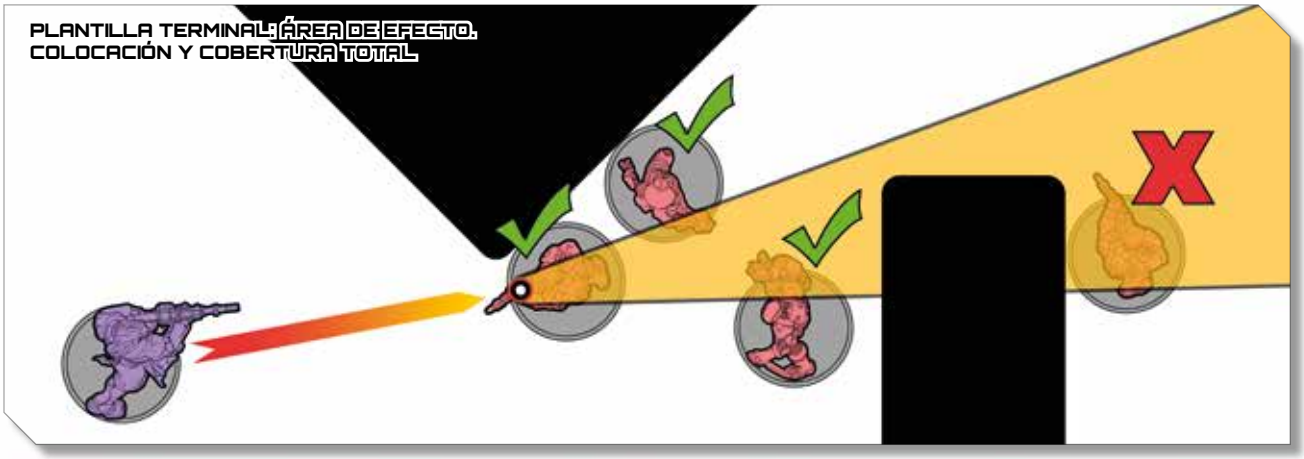
Como se puede apreciar en el gráfico, el borde de la peana en el que se sitúa el vértice de la Plantilla (*Punto de Origen/Blast Focus*) ha de ser siempre **el más próximo** a la tropa que declara el *Ataque*, de manera que la **Plantilla también afecte al objetivo principal**.

Todas las demás tropas que se vean afectadas por la Plantilla sufrirán también la declaración del *Ataque*.

Plantilla Terminal Circular (Granadas, Lanzagranadas, etc.): Debe colocarse el centro de la Plantilla Circular (*Punto de Origen/Blast Focus*) sobre el centro de la peana de la tropa designada como objetivo principal del *Ataque*. Todas las demás tropas que se vean afectadas por la Plantilla sufrirán también la declaración del *Ataque*.

Para ***Esquivar*** un *Ataque* con un Arma de Plantilla Terminal tanto la tropa designada como **objetivo como todas las demás tropas afectadas** por la Plantilla Terminal deben superar una **Tirada Enfrentada de sus *FIS*** (o *FIS*-3 en los casos antes mencionados) contra el Atributo correspondiente que haya empleado su adversario.





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 (y sólo ella) recibe *Daño* automáticamente, perdiendo un punto de su Atributo *Heridas* sin posibilidad de Tirada de *BLI* o *PB*, y se aplica lo que especifique su Munición.

Aunque hubiera más tropas afectadas por la Plantilla, sólo aquella designada como objetivo sufre el efecto del *Crítico*, para las demás éste será considerado como un *Ataque* normal de un Arma de 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** o por haber declarado un ***Ataque Intuitivo***, y éste afecta a varias tropas enemigas, **todas y cada una** de ellas podrán realizar una Tirada Enfrentada contra el portador del Arma de Plantilla.

Plantilla Terminal Circular: Casos Especiales

Recuerda que, cuando se declara un *Ataque Especulativo*, pág.54, con un Arma de Plantilla Terminal Circular no es necesario situar la Plantilla sobre el centro de la tropa designada como objetivo.

Si se emplea Munición Especial *Humo* no es necesario designar a una tropa enemiga como objetivo, puede ser un punto de la mesa de juego.

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

En su *Turno Activo*, un Hellcat equipado con una Escopeta de Abordaje, un Arma de Plantilla Terminal de Lágrima Pequeña, declara un *Ataque CD* contra tres Fusileros que se encuentran alineados en línea recta frente a él. Como la Escopeta de Abordaje tiene *R2*, el Hellcat puede realizar dos *Ataques CD* con Plantilla de Lágrima Pequeña, en caso de superar la Tirada de *CD*.

Para ver el *Área de Efecto* de su arma, su jugador sitúa el vértice de la Plantilla (*Punto de Origen/Blast Focus*) sobre el borde del primer Fusilero, y ambos jugadores comprueban que la Plantilla de Lágrima afecta a los otros dos Fusileros que se encuentran tras el primero de ellos.

El primer Fusilero, el único que dispone de *LDT* con el Hellcat, declara un *Ataque CD* como ORA, será una Tirada Enfrentada de su Atributo *CD* contra dos Tiradas de *CD* del Hellcat por la *R2* de su arma.

Los otros dos Fusileros, carecen de *LDT* con el Hellcat, ya que el primer Fusilero la está bloqueando. Pero como son objeto de un *Ataque* con un Arma de Plantilla, tienen derecho a declarar una ORA de *Esquivar*. Para evitar sufrir el *Daño* de la Plantilla, cada Fusilero deberá superar una Tirada Enfrentada de *FIS-3* (ya que el *Ataque* se produce fuera de su *LDT)* contra las dos Tiradas de *CD* que efectúa el Hellcat.

En caso de que el Fusilero ganara su Tirada Enfrentada contra el Hellcat, entonces, el *Ataque* con Arma de Plantilla Terminal contra él no tendría éxito. Sin embargo, cada uno de los dos otros Fusileros debe igualmente ganar su correspondiente Tirada Enfrentada de *FIS-3* para evitar sufrir *Daño*.

EJEMPLO DE ARMA DE PLANTILLA TERMINAL DE LÁGRIMA. OBJETIVO PRINCIPAL REACCIONA CON ESQUIVA

En el mismo caso anterior, supongamos que el Fusilero designado como objetivo principal hubiera declarado *Esquivar* como ORA, será una Tirada Enfrentada de su Atributo *FIS* (sin *MOD* negativo ya que dispone de *LDT* con el atacante) contra dos Tiradas de *CD* del Hellcat por la *R2* de su arma.

Al igual que en el caso anterior, los otros dos Fusileros, si quieren *Esquivar*, deberán superar cada uno de ellos una Tirada Enfrentada de *FIS-3* contra dos Tiradas de *CD* del Hellcat para evitar sufrir el *Daño* de la Plantilla.

EJEMPLO DE ARMA DE PLANTILLA TERMINAL DE LÁGRIMA. TODOS LOS OBJETIVOS REACCIONAN CON ATAQUE CD

En el mismo caso anterior, supongamos que los tres Fusileros disponen ahora de *LDT* y los tres reaccionaran declarando *Ataque CD*. En este caso, cada uno de ellos realizará Tirada Enfrentada de su Atributo *CD* contra dos Tiradas de *CD* del Hellcat por la *R2* de su arma.

El resultado que obtenga cada uno de ellos no influirá en las Tiradas Enfrentadas de sus compañeros contra el Hellcat. Supongamos que el Fusilero que ha sido designado como objetivo principal gana su Tirada Enfrentada contra el Hellcat. Entonces el *Ataque* contra él no tendría éxito, y el Hellcat se vería obligado a realizar una Tirada de *BLI*.

No obstante, el triunfo del Fusilero designado como objetivo principal no cancela el *Ataque* del Hellcat. Cada uno de los otros dos Fusileros debe igualmente enfrentar su Tirada de *Ataque CD* contra las dos Tiradas de *Ataque CD* del Hellcat. El Fusilero 2 gana la Tirada Enfrentada contra el Hellcat, que se verá obligado a realizar otra Tirada de *BLI* al final de la Orden. Pero el Fusilero 3 pierde la Tirada Enfrentada, siendo él el obligado a realizar una Tirada de *BLI*.

EJEMPLO DE ARMA DE PLANTILLA TERMINAL DE LÁGRIMA. DISPARO ANULADO

En el mismo caso, supongamos que los tres Fusileros se encuentran más separados, por lo que el Hellcat decide repartir su *R* entre dos de ellos. Al situar la Plantilla del primer disparo, comprueba que el tercer Fusilero se encuentra dentro del Área de Efecto de la Plantilla. Sin embargo, al colocar la Plantilla de su segundo disparo de la *R*, comprueba que el Área de Efecto de la Plantilla también se encuentra un Alguacil. Al ser el Alguacil una tropa aliada, ese disparo se anula. Sin embargo, el Fusilero tiene derecho a ORA, y declara un *Ataque CD*. Este Fusilero realizará una Tirada Normal de *CD* contra el Hellcat.

No obstante, el Hellcat debe solucionar la Tirada Enfrentada de su otro disparo, que ha sido válido, contra los otros dos Fusileros.

COMBATE CUERPO A CUERPO

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, con los adversarios muy próximos, donde no hay espacio para empuñar un fusil ni una ametralladora con efectividad. En tales situaciones, el soldado recurre a sus armas de combate cuerpo a cuerpo: tanto a las armas cortas (pistolas) como a las armas blancas (cuchillos, machetes, sables, espadas, garras, etc...).

La mecánica del Combate a Cuerpo a Cuerpo, o *CC*, se estructura dentro de la secuencia de gasto de la Orden y se basa en los diferentes tipos de Tiradas de Infinity.

DECLARACIÓN DE ATAQUE CC

REQUISITOS

Para que una tropa, tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, pueda declarar un *Ataque CC*, es necesario:

- Disponer de un Arma CC, una Habilidad o una pieza de Equipo que permita efectuar un *Ataque CC*.
- Encontrarse en contacto peana con peana con una tropa enemiga.

Debe comprobarse que se cumplen estos requisitos **antes** de efectuar la Activación de la tropa que va a declarar el *Ataque CC*.

RÁFAGA

En *Turno Activo*, una tropa puede efectuar tantos ataques como indique el valor de *Ráfaga (R)* de su *Arma CC* cada vez que declara un *Ataque CC*. En *Turno Reactivo*, en cambio, el valor de *Ráfaga* es 1. Por lo general, la *R* de las *Armas CC* es 1, aunque algunas Reglas y Habilidades Especiales pueden modificar este valor.

Durante la declaración de un *Ataque CC* el jugador puede repartir el valor de la *Ráfaga* entre uno o varios objetivos, siempre y cuando se encuentren en contacto peana con peana con el atacante.

Modificadores a la Ráfaga

En algunas situaciones, el valor de *Ráfaga* puede verse modificado. En tales casos, los *MOD*s a la *Ráfaga* se aplican al declarar el *Ataque CC*.

IMPORTANTE

El jugador debe especificar en el momento de declarar el *Ataque CC* qué *Arma CC*, Equipo o Habilidad Especial va a utilizar. Además, si el *Arma CC*, Equipo o Habilidad Especial dispone de diferentes Municiones u opciones, debe declarar en ese mismo momento cuál de ellas va a emplear.

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:

- Una tropa activa declara, con su primera Habilidad Corta de la Orden, un Movimiento que termina en contacto peana con peana con un enemigo.
- El objetivo declara su ORA, que podría ser un *Ataque CD*, un *Ataque CC*, *Esquivar (o Reset)*, un *Programa de Hackeo* (si fuera posible), o un Habilidad Especial que le permitiera reaccionar en esta situación.
- La tropa activa declara su segunda Habilidad Corta de la Orden, que podría ser un *Ataque CD*, un *Ataque CC*, *Esquivar (o Reset)*, un *Programa de Hackeo* (si fuera posible), o un Habilidad Especial que le permitiera actuar en esta situación.
- En cualquier caso, a continuación ambas tropas realizarían una Tirada Enfrentada (a menos que alguna de las Habilidades señale lo contrario).

RESOLUCIÓN DE UN ATAQUE CC

Una vez se ha declarado el *Ataque CC* se comprueban qué *MOD*s deben aplicarse y se realizan las Tiradas de *Ataque CC*.

MODIFICADORES (MOD)

Antes de efectuar la Tirada, o Tiradas, del *Ataque CC*, el jugador debe comprobar todos los *MOD*s que deba aplicar. Los más habituales, aunque no los únicos, son los siguientes:

Habilidades Especiales y Equipo

Determinadas Habilidades Especiales y Equipo imponen *MOD*s a las tiradas de *Ataque CC* (ver *Habilidades Especiales de CC*, pág. 103).

Combate CC contra varios enemigos

Aquella tropa o tropas que declaren un *Ataque CC* obtendrán un *MOD* de +1 a *R* por cada tropa aliada que no sea activada por Orden u ORA y se encuentre en contacto peana con peana con su adversario, y en estado *Trabado*.

El número máximo de tropas que pueden estar en contacto peana con peana con una figura que disponga de una peana de 25 mm es 4.

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

TIRADA DE ATAQUE CC

Una vez se han establecido todos los *MOD*s, los jugadores realizan las Tiradas de *Ataque CC* empleando el Atributo correspondiente, que, por lo general, aunque no exclusivamente, es *CC*. El orden en el que se realizan las Tiradas de *Ataque CC* es indiferente.

Tirada Normal

Si las Habilidades declaradas por el objetivo no afectan al *Ataque CC*, el jugador realizará una Tirada Normal (ver *Tiradas*, pág. 20).

El jugador realizará tantas Tiradas como ataques de la *Ráfaga* haya asignado a cada objetivo.

Tirada Enfrentada

Si las Habilidades declaradas por el objetivo afectan al *Ataque CC* (declarando también *Ataque CC*, por ejemplo), entonces se realizará una Tirada Enfrentada (ver *Tiradas*, pág. 20).

Ambos jugadores realizarán tantas Tiradas como ataques de la *Ráfaga* hayan asignado al enfrentamiento.

EFECTOS DEL ATAQUE CC

Por cada éxito obtenido en las Tiradas de *Ataque CC*, el objetivo deberá realizar una *Tirada de BLI/PB* (ver pág. 44).

Críticos

Un *Crítico* es un éxito automático. Generalmente, cada *Crítico* obtenido en la Tirada de *Ataque CC* provoca la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ Estructura*, sin que el objetivo pueda realizar Tirada de *BLI/PB* para evitarlo.

RECUERDA
Algunas Municiones Especiales que cargan determinadas armas modifican los efectos del *Ataque CC*, provocando más de una Tirada de *BLI* o *PB* por cada éxito obtenido, reduciendo el valor de *BLI* o *PB* del objetivo... Esto afecta también al funcionamiento del *Crítico*.

INTERACCIÓN CON UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Cualquier tropa que entre en contacto con una figura trabada en Combate Cuerpo a Cuerpo 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 que requieran contacto peana con peana que no estén relacionadas con *CC*, como *Médico* o *Ingeniero*.

DAÑO

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

Sin embargo, este *Daño* no se suele aplicar directamente al objetivo, pues éste, generalmente, tiene derecho a realizar una Tirada de *BLI/ PB* para saber si su blindaje o protecciones le salvan de sufrir dicho Daño.

Cada éxito obtenido en una Tirada de *Ataque* obliga al objetivo a realizar, generalmente, una Tirada de *BLI/ PB*.

En el texto de descripción de la Munición, *Ataque*, Habilidad Especial, Equipo, *Programa de Hackeo*... empleado en el *Ataque* se indica si el objetivo debe realizar una Tirada de *BLI* o una Tirada de *PB*.

TIRADA DE BLI

La Tirada de *BLI* funciona de un modo diferente al de las restantes Tiradas de la mecánica de juego de Infinity. La Tirada de *BLI* consiste en una Tirada Modificada por el Atributo de *BLI*.

Para realizar una Tirada de *BLI*, el jugador lanza un d20, suma el valor del Atributo de *BLI* de la tropa que ha sufrido el *Ataque* y compara el resultado con el valor de *Daño* del *Ataque*.

La Tirada de *BLI* se considerará exitosa si su resultado es mayor que el valor de *Daño* del *Ataque*. En tal caso, el objetivo no recibe *Daño* y no ve alterado ni su perfil de Atributos ni su estado.

En cambio, la Tirada de *BLI* se considerará fallida si el resultado es igual o inferior al valor del *Daño* del *Ataque*. En consecuencia, el objetivo pierde, generalmente, un punto de su Atributo *Heridas/ Estructuras*, o ve alterado su estado, dependiendo del arma o Munición empleada.

TIRADA DE PB

Determinadas Municiones Especiales, *Ataques*, Equipo, *Programas de Hackeo*... obligan al objetivo a emplear el valor de su Atributo de *PB* en vez de *BLI*.

La Tirada de *PB*, emplea el mismo mecanismo que la Tirada de *BLI*, con la excepción de que se suma al dado el valor del Atributo *PB* en vez del Atributo *BLI*.

La Tirada de *PB* se considerará exitosa si su resultado es mayor que el valor de *Daño* del *Ataque*. En tal caso, el objetivo no recibe Daño y no ve alterado ni su perfil de Atributos ni su estado.

No obstante, la Tirada de *PB* se considerará fallida si el resultado es igual o inferior al valor del *Daño* del *Ataque*. En consecuencia, el objetivo pierde, generalmente, un punto de su Atributo *Heridas/ Estructuras*, o ve alterado su estado, dependiendo del arma o Munición empleada.

HERIDAS

Generalmente, cada Tirada de *BLI/ PB* que resulte fallida reduce en 1 punto el Atributo *Heridas/ Estructura* de la tropa objetivo del *Ataque*. Para representarlo, se sitúa a su lado un Marcador de Herida (WOUND) con un valor numérico que indique cuántos puntos de *Heridas/ Estructura* ha perdido, o un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) si la tropa ha perdido tantos puntos de *Heridas/ Estructura* que pasa a dicho estado.

DAÑO: EXCEPCIONES

Determinadas Municiones Especiales, Ataques, Equipo, Programa de Hackeo, etc. exigen la realización de más de una Tirada de *BLI/ PB* por cada éxito obtenido en la Tirada de Ataque. Otros, en cambio, causan la pérdida de más de 1 punto de *Heridas/ Estructura* al fallar la Tirada de *BLI/ PB*, o un cambio en el estado del objetivo, etc. En tales casos, estos efectos especiales se indicarán en la propia regla de la Munición, Ataque...

INCONSCIENCIA Y MUERTE

Si el valor del Atributo *Heridas/ Estructura* de una tropa llega a 0, entonces la tropa pasa inmediatamente a estado *Inconsciente* (ver *Estados*, pág. 189).

En cambio, si el Atributo *Heridas/ Estructura* llega a cualquier **valor por debajo de 0**, la miniatura pasa a estado *Muerto* (ver *Estados*, pág. 191).

EJEMPLO DE DAÑO, TIRADA DE BLI, INCONSCIENCIA Y MUERTE

El Fusilero Angus se enfrenta en un tiroteo mortal a su archienemigo el Alguacil Ortega. En una Tirada Enfrentada de *Ataque CD*, Angus logra dos éxitos, lo que supone que Ortega deberá realizar dos Tiradas de *BLI*, ya que Angus ha empleado su Fusil Combi, que dispara Munición Normal. El *Daño* del Fusil Combi es 13, mientras que Ortega dispone de un Atributo de *BLI* de 1. Esto significa que Ortega sumará a cada resultado en el dado un +1, y que para que sea un éxito deberá obtener más de 13, el valor de *Daño* del Fusil Combi. Se lanzan los dados, y Ortega obtiene en el dado 14 y un 13. A cada valor le suma 1, por lo que los resultados finales de sus Tiradas de *BLI* son 15 y 14, ambos valores superiores al valor de *Daño* del Fusil Combi, por lo que las dos Tiradas de *BLI* son un éxito, y Ortega no sufre *Daño*, esto es, no pierde ningún punto de su Atributo de *Heridas*.

Se produce un cambio de *Turno de Jugador* y, en una nueva Orden, continúa el enfrentamiento entre ambos enemigos. Pero esta vez, es Ortega el que obtiene dos éxitos en la Tirada Enfrentada, por lo que ahora será Angus quien deba realizar dos Tiradas de *BLI*. Ortega también dispone de un Fusil Combi, y el *BLI* de Angus es el mismo que el de Ortega, 1, por lo que los cálculos son los mismos que antes. Angus sumará +1 al valor obtenido en cada dado, y el resultado final deberá ser superior a 13. Angus obtiene en el dado un 18 y un 9, sumando el valor de *BLI*, el resultado final es 19 y 10, lo que supone un éxito y un fallo. De tal modo, Angus pierde 1 punto de su Atributo de *Heridas*, como éste es de 1, pasa a tener 0, lo que significa pasar a estado *Inconsciente*. Se sitúa un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la peana del desafortunado Angus.

Si Angus hubiera fallado ambas Tiradas de *BLI*, entonces hubiera perdido 2 puntos de su Atributo de *Heridas*, lo que significaría que pasaría a tener -1 puntos en dicho Atributo, lo que le haría entrar en estado *Muerto*, y su figura debería ser retirada de la mesa de juego.

EJEMPLO DE TIRADA DE PB

Una Reverenda Sanadora declara un *Ataque CD* con su Nanopulser contra un Neoterra Bolt panoceánico. El Bolt declara *Esquivar*, pero falla su Tirada, por tanto deberá realizar una Tirada de *PB*. El Nanopulser es un arma que carga Munición Especial *Nanotec*, que obliga a Tirada de *PB*, en vez de *BLI*.

El *Daño* del Nanopulser es 13, mientras que el Neoterra Bolt dispone de un Atributo de PB de 6. Esto significa que el Bolt sumará al resultado en el dado un +6, y para tener éxito en la Tirada de *PB* deberá obtener más de 13, el valor del *Daño* del Nanopulser. Se lanza el dado, y el Neoterra Bolt obtiene en el dado un 8, al que le suma +6, por lo que el resultado final de su Tirada de *PB* es 14, un valor superior al valor de *Daño* del Nanopulser, por lo que la Tirada de *PB* es un éxito, y el Neoterra Bolt no sufre *Daño*, esto es, no pierde ningún punto de su Atributo de *Heridas*.

DAÑO POR CAÍDAS

Durante la batalla una tropa puede sufrir una caída, ya sea a causa de la Habilidad *Saltar* (ver pág. 64) o por alguna otra situación de juego. En tal caso debe determinarse cuál es el Daño que podría recibir por dicha caída, para poder realizar la Tirada de *BLI* pertinente.

Para ello, se mide la altura o la distancia de la caída, y se empleará el primer valor de su Atributo de *MOV* para dividir esta altura en tramos. Cada tramo (incluso incompleto) supone un valor de *Daño* de 10, este valor es acumulativo con los de los demás tramos.

En caso de fallar la Tirada de *BLI*, la tropa sufre la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST* y deberá continuar realizando Tiradas de *BLI* hasta llegar a estado *Muerto*, o hasta superar una Tirada de *BLI*.

EJEMPLO DE DAÑO POR CAÍDAS

El Fusilero Angus, en otro alarde de torpeza, sufre una caída durante el combate. Para saber cuánto Daño deberá aplicar en la subsiguiente Tirada de *BLI* se mide la Distancia de la caída: 12 cm. Como el primer valor de *MOV* de Angus es 10, esto supone que el Fusilero cae dos tramos (10 cm y 2 cm), lo que implica un valor total de Daño 20 (10 + 10 = 20). Angus realiza su Tirada de *BLI* y falla, por lo que pierde 1 punto de su Atributo de *Heridas* y pasa a estado *Inconsciente*. Pero, al haber fallado la tirada, Angus deberá realizar una nueva Tirada de *BLI*, y si no la superara, pasaría entonces a estado *Muerto* y su figura debería ser retirada de la mesa de juego.

TIRADA DE AGALLAS

Cuando una tropa supera la Tirada de *BLI* o de *PB* 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.

REQUISITOS

Hay varios casos que obligan a una tropa a realizar una Tirada de Agallas:

- Superar una, o varias, Tiradas de *BLI* o de *PB*.
- Fallar una, o varias, Tiradas de *BLI* o de *PB*, pero sin terminar en un estado *Nulo* o *Inmovilizado*.
- Sobrevivir a uno, o varios, Ataques exitosos realizados con armas, Equipo o *Programas de Hackeo* que posean la Propiedad *No Letal,* o que no requieran de Tirada de *BLI* o *PB*.

REGLA DE TIRADA DE AGALLAS (TURNO ACTIVO/ REACTIVO)

RESUMEN RÁPIDO

En caso de sobrevivir a un *Ataque*, al final de la Orden, la tropa deberá realizar una Tirada Normal de *VOL*. En caso de fallar, dicha tropa debe salir de la zona de peligro o mejorar su *Cobertura* –de carecer de ella pasar a *Cobertura Parcial*, o de *Cobertura Parcial* a *Cobertura Total*– moviendo hasta 5 cm. Si no fuera posible, entonces la tropa deberá declarar *Cuerpo a Tierra*. Si no se cumplen estos supuestos, la tropa no hará nada.

» La Tirada de Agallas se realiza siempre al final de la Orden, en su *Conclusión*, tras haber realizado las Tiradas de *BLI/ PB*.

» La Tirada de Agallas consiste en una única Tirada Normal de *VOL*, independientemente del número de *Ataques* a los que haya sobrevivido en esa Orden.

» Si se supera la Tirada de Agallas, la tropa no está obligada a hacer nada y puede permanecer donde está, o puede mantener dicha posición pero girando sobre sí misma para ponerse de cara a una tropa enemiga, de modo que ésta quede dentro de su *LDT*.

» Si se falla esta tirada, la tropa deberá declarar *Cuerpo a Tierra* o mover hasta 5 cm para tratar de salir de la zona de peligro, obtener *Cobertura*, o mejorar la *Cobertura* que ya tuviera.

» Este movimiento no se puede realizar desplazándose hacia el enemigo que ha declarado el *Ataque*, ni puede emplearse para establecer contacto peana con peana con ninguna tropa enemiga.

» El jugador puede decidir libremente no realizar esta Tirada de Agallas, en cuyo caso se considera un fallo automático, debiendo realizar el movimiento pertinente.

» En Combate *CC* no se realiza Tirada de Agallas.

¿Cómo se realiza el movimiento de la Tirada de Agallas?

» Si la tropa carece de *Cobertura*, deberá mover hasta 5 cm, o declarar *Cuerpo a Tierra*, para obtener *Cobertura Parcial* o *Total* respecto a la tropa enemiga (o al menos una de ellas) que declaró el *Ataque* contra ella.

» Si la tropa dispone de *Cobertura Parcial,* deberá mover hasta 5 cm, o declarar *Cuerpo a Tierra*, para obtener *Cobertura Total* respecto a la tropa enemiga (o al menos una de ellas) que declaró el *Ataque* contra ella.

» Si la tropa se encuentra en una zona de peligro, como el *Área de Efecto* de una Habilidad Especial o de arma de Plantilla o que no requiera *LDT*, deberá mover hasta 5 cm para salir de la zona de peligro, o declarar *Cuerpo a Tierra,* si ello logra evitar un posible nuevo *Ataque*.

» Si los casos anteriores no se pudieran aplicar (porque en un movimiento de 5 cm no se pudiera mejorar la Cobertura, porque la tropa no pudiera declarar Cuerpo a Tierra, o porque el movimiento no fuera suficiente para salir de la zona de peligro...) entonces la tropa no hará nada, y el movimiento de la Tirada de Agallas no se realizará.

» El movimiento derivado de la Tirada de Agallas debe emplearse para obtener la mejor de las *Coberturas* que éste pueda proporcionar (debe optarse por una *Cobertura Total* antes que una *Cobertura Parcial*, o salir de la zona de peligro antes que obtener una *Cobertura Total*, por ejemplo).

» La tropa que falla la Tirada de Agallas **no puede emplear este movimiento de 5 cm para aproximarse al enemigo** que ha declarado el Ataque contra ella, aunque ello le permitiera mejorar su Cobertura.

» El movimiento derivado de la Tirada de Agallas **no permite establecer contacto peana con peana** con tropas enemigas u objetivos.

TIRADA DE AGALLAS: EJEMPLO DE JUEGO-1

El Alguacil Ortega, en *Turno Activo*, se enfrenta al Fusilero Angus y a la Fusilera Silva, en *Turno Reactivo* ambos. Tras resolver las correspondientes Tiradas de *CD* y las posteriores de *BLI*, Ortega y Angus deberán realizar una Tirada de Agallas cada uno.

Ortega falla su Tirada de Agallas, ya que se encuentra en *Cobertura Parcial* y no dispone de ninguna *Cobertura Total* en un radio de 5 cm, declara *Cuerpo a Tierra*, con lo que sale de la *LDT* de sus enemigos, ganando así *Cobertura Total* respecto a ellos.

El Fusilero Angus, que, por su parte, se encuentra sin *Cobertura*, falla también su Tirada de Agallas, por lo que debe realizar el movimiento pertinente para obtener una *Cobertura*. Sin embargo, no hay ninguna *Cobertura* en un radio de 5 cm, por lo que Angus se ve obligado a declarar *Cuerpo a Tierra*.

TIRADA DE AGALLAS: EJEMPLO DE JUEGO-2

En su *Turno Activo,* el feroz Irmandinho Fendetestas declara un *Ataque CD* empleando su Chain Rifle, arma de *Plantilla Directa,* contra el Fusilero Angus. Éste, por su parte, declara una ORA de *Ataque CD*, por lo que recibe automáticamente el impacto del arma de *Plantilla Directa*. Tras superar la Tirada de *BLI*, Angus deberá realizar la correspondiente Tirada de Agallas. Pero Angus se encuentra sin *Cobertura,* por lo que decide no efectuar la Tirada de Agallas. Como esto supone un fallo automático, Angus debe realizar el movimiento pertinente para obtener una *Cobertura*. Sin embargo, no hay ninguna *Cobertura* en radio de 5 cm que se encuentre fuera del *Área de Efecto* del arma de *Plantilla Directa*, por lo que Angus se ve obligado a declarar un movimiento que lo aleja de su adversario y que hace que salga de la zona de peligro que supone el arma de *Plantilla Directa*, aunque este movimiento termine en un punto en el que carece de *Cobertura*.

TIRADA DE AGALLAS: EJEMPLO DE JUEGO-3

Un T.A.G. de la Guardia Maghariba haqqislamita, en *Turno Activo*, se encuentra en *Cobertura Parcial* cuando recibe una serie de impactos que le obligan a realizar una Tirada de Agallas. El Maghariba falla su Tirada Normal de *VOL*, sin embargo no hay ninguna *Cobertura Total* disponible en radio de 5 cm, y como es un T.A.G. no puede ponerse en *Cuerpo a Tierra*, por tanto, al no poder mejorar su *Cobertura*, el Maghariba no se mueve y mantiene su posición.

¡ALARMA!

En combate todas las tropas se encuentran conectadas con sus compañeros de armas, de manera que si uno de ellos sufre un ataque aquellos próximos a él se pondrán en alerta y tratarán de averiguar el origen de la agresión.

REQUISITOS

Para que una tropa pueda realizar una ¡Alarma! deben cumplirse las siguientes condiciones:

» 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*.

REGLA DE ¡ALARMA! (TURNO ACTIVO/ REACTIVO)

» ¡Alarma! se realiza siempre al final de la Orden, en su *Conclusión*, tras haber realizado las Tiradas de *BLI/ PB*.

» ¡Alarma! permite a la tropa girar sobre sí misma, sin desplazarse, para modificar el ángulo de su *LDT* según prefiera su jugador.

» Este es un movimiento automático que no requiere Tirada.

» Al producirse en la fase de *Conclusión* de la Orden, ¡Alarma! no genera ORAs.

¡ALARMA! EJEMPLO DE JUEGO:

El infausto Fusilero Angus recibe un impacto de un Grenzer Francotirador lejano. Tras realizar, y fallar, la pertinente Tirada de *BLI*, Angus pasa a estado *Inconsciente*. Pero Angus se encuentra dentro de la *Zona de Control* de su inseparable Fusilera Bipandra, que no había podido reaccionar al *Ataque* del Grenzer pues se encontraba de espaldas. Por tanto, antes de que finalice esa Orden, Bipandra tiene derecho a una ¡Alarma! y girar sobre sí misma, para situar al Grenzer dentro de su *LDT*.

HABILIDADES

CARACTERÍSTICAS

Las Características son rasgos de tropa distintivos, muy relacionados con el entrenamiento, estilo de combate, el trasfondo o la personalidad de las tropas.

Las Características son siempre ***Obligatorias***, y el jugador no puede obviarlas. Hay siete en total, y se identifican mediante iconos en el *Perfil de Tropa*. Seis de estas Características están agrupadas en tres bloques diferenciados, (*Back-up, Instrucción* y *Furia*), mientras que la séptima, *Hackeable,* es independiente.

BACK-UP

Esta Característica indica si la tropa dispone de algún tipo de salvaguarda de personalidad y recuerdos que permita recuperarlos después de fallecer.

BACK-UP: PETACA

Indica si la tropa posee 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, si murieran podrían ser recuperadas para cumplir misiones futuras. Esta posibilidad se plantea únicamente en las *Reglas de Campaña* de Infinity (ver libro *Infinity. Campaign: Paradiso*).

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.

INSTRUCCIÓN

Esta Característica señala el tipo de entrenamiento militar que ha recibido la tropa.

INSTRUCCIÓN: IRREGULAR

Esta tropa aprendió a combatir de forma desorganizada y sin disciplina, preocupándose sobre todo de sí mismo.

Efectos

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

INSTRUCCIÓN: REGULAR

Esta tropa ha recibido instrucción militar reglada y sabe obedecer órdenes, mantener la disciplina bajo fuego enemigo, trabajar en equipo y coordinar sus acciones con las de sus compañeros.

Efectos

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

FURIA

La Característica de Furia, en sus diferentes niveles, señala la fogosidad de la tropa a la hora de entrar en combate, desdeñando, o no, cualquier preocupación por su seguridad con tal de poder destruir al enemigo. Los cuatro niveles de Furia son Impetuoso Extremo, Impetuoso, Frenesí y No Impetuoso.

IMPETUOSO EXTREMO

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

Efectos

» Las tropas Impetuosas Extremas **no** se benefician de los *MOD*s por ***Cobertura Parcial***.

» Impetuoso Extremo proporciona a su poseedor una *Orden Impetuosa*. Esta *Orden Impetuosa* es adicional a la Orden propia de la tropa.

» El poseedor de esta Característica está obligado a consumir su *Orden Impetuosa*, siguiendo todas sus reglas, durante la *Fase Impetuosa*.

ORDEN IMPETUOSA

Requisitos

» La Orden Impetuosa debe consumirse durante la *Fase Impetuosa*.

» La Orden Impetuosa sólo permite una serie fija de combinaciones de Habilidades Comunes, tal y como se puede ver en la Tabla de Orden Impetuosa. En una Orden Impetuosa no se permite realizar ninguna otra Habilidad o combinación de Habilidades que no sean las listadas en la Tabla de Orden Impetuosa.

» Tal y como se indica en dicha Tabla, no importa el orden en que se declaren las Habilidades señaladas (*Mover* puede ser la primera o la segunda Habilidad Corta que se declare).

ORDEN IMPETUOSA Combinaciones de Habilidades Permitidas
Despliegue Aerotransportado
Mover + Activar (Activar + Mover)
Mover + Ataque (Ataque + Mover)
Mover + Esquivar (Esquivar + Mover)
Mover + Inacción (Inacción + Mover)
Mover + Mover
Saltar
Trepar

» En la Orden Impetuosa es obligatorio ejecutar siempre la Habilidad Común ***Mover***, que tiene un funcionamiento específico y limitado.

» En la Orden Impetuosa, al declarar *Mover* se moverá **siempre el total del valor de *MOV*** correspondiente.

» Por tanto, si una tropa Impetuosa (o Impetuosa Extrema) declara *Mover* una única vez en la Orden Impetuosa, entonces se moverá siempre el total de su primer valor de *MOV*. Si repite la declaración de *Mover* en su Orden Impetuosa, además se moverá siempre el total de su segundo valor de *MOV*.

» En la Orden Impetuosa, la tropa sólo podrá desplazarse menos distancia si se traba en contacto peana con peana 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*.

Dirección del Movimiento en Orden Impetuosa

Al ejecutar una Orden Impetuosa, la tropa debe dirigirse siempre hacia la miniatura enemiga más próxima: aquella que se encuentra a la menor distancia a recorrer, en el menor espacio de tiempo posible y con el menor consumo de Órdenes, en cualquier dirección, aunque no se encuentre en *LDT*. Se emplearán las Habilidades *Saltar* o *Trepar* si con ello se acorta la ruta por consumo de Órdenes y distancia recorrida.

Si no hubiera ninguna figura enemiga en la mesa, la tropa deberá considerar el punto más cercano de la *Zona de Despliegue* del adversario como el enemigo más próximo y mover hacia él tal y como se ha especificado anteriormente.

En Orden Impetuosa, **los Marcadores y figuras en un estado definido como *Nulo*** *(Inconsciente, Sepsitorizado...)* no se consideran objetivo asignable.

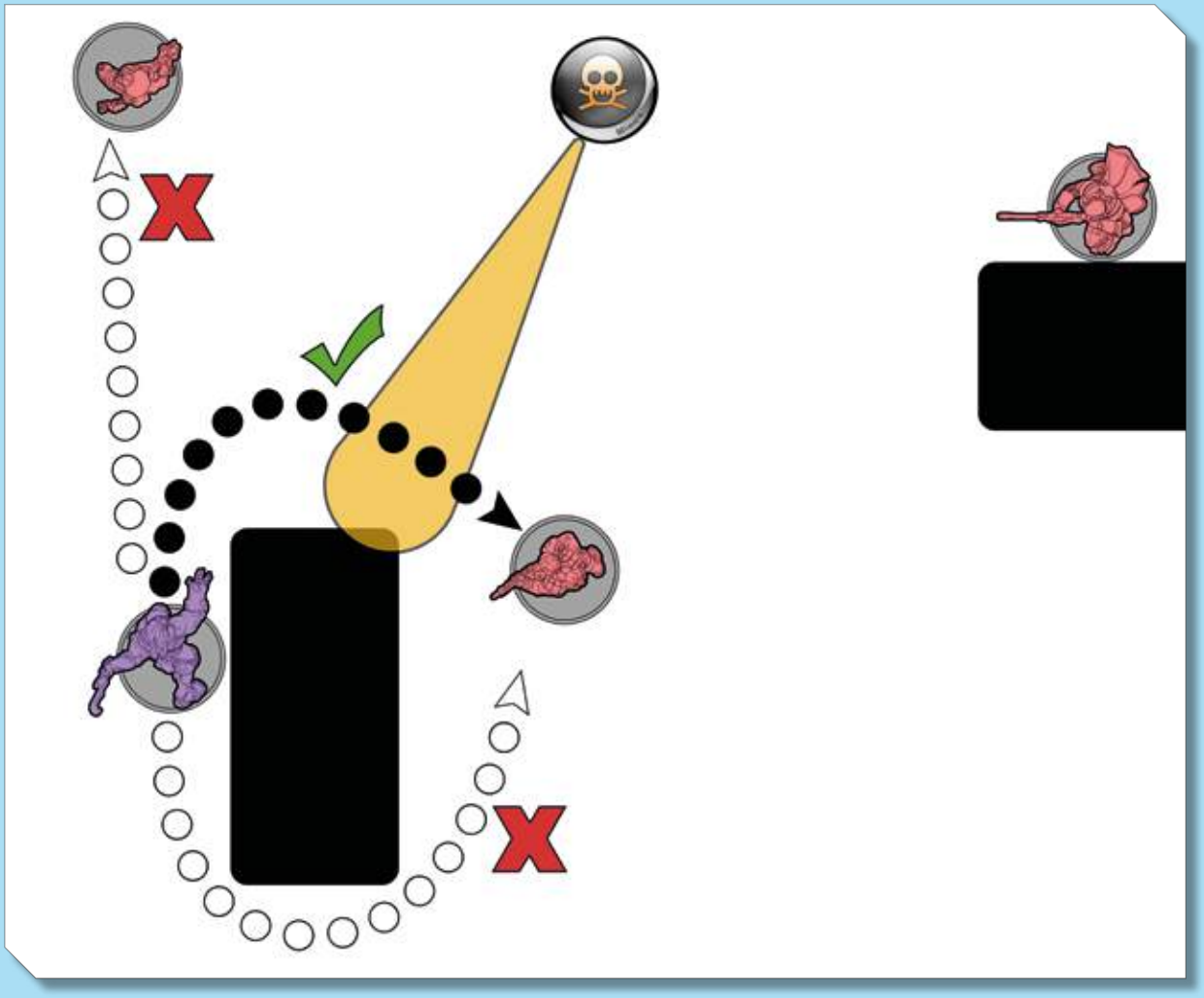
Si la tropa Impetuosa ya se encontrara en la *Zona de Despliegue* enemiga y no hubiera ninguna figura enemiga en la mesa, entonces la Orden Impetuosa no se ejecuta y se pierde.

En Orden Impetuosa no se permite *Mover* en estado *Cuerpo a Tierra*. Si la tropa Impetuosa se encontrara en estado *Cuerpo a Tierra*, al declarar la Habilidad Común obligatoria *Mover* de su Orden Impetuosa (o *Saltar* o *Trepar*) se cancela automáticamente dicho estado.

Como se puede ver en la *Tabla de Orden Impetuosa* (ver pág. 49), una tropa Impetuosa (o Impetuosa Extrema) puede sustituir la combinación de Habilidad Común obligatoria *Mover* + [Habilidad permitida] por la Orden Completa *Trepar* o *Saltar* si fuera necesario para cumplir con la obligatoriedad de avanzar hacia la miniatura más cercana.

En tal caso, al igual que en *Mover*, el movimiento declarado en *Trepar* y *Saltar* deberá ser el total del primer valor de *MOV*,

MOVIMIENTO EN ORDEN IMPETUOSA



y deberá dirigirse hacia la miniatura enemiga más próxima, o hacia la *Zona de Despliegue* del enemigo sin retroceder, a menos que la escenografía le obligue a ello.

Una tropa Impetuosa (o Impetuosa Extrema) que no haya sido desplegada en la mesa de juego a causa de la Habilidad Especial *Despliegue Aerotransportado* deberá emplear su Orden Impetuosa para realizar el despliegue durante la *Fase Impetuosa* de su *Turno de Jugador*.

Cancelar la Orden Impetuosa

Durante la *Fase Impetuosa*, el jugador podrá **cancelar la Orden Impetuosa de una tropa Impetuosa Extrema consumiendo una Orden Regular de la *Reserva de Órdenes***. En tal caso, el jugador retira de la mesa el Marcador de Orden Impetuosa situado al lado de la tropa que ya no podrá realizar dicha Orden Impetuosa.

La cancelación de la Orden Impetuosa no anula el rasgo de no poder aprovechar los *MOD*s de *Cobertura Parcial* propio de la tropa Impetuosa Extrema.

Orden Impetuosa y Despliegue

Si se usa la Orden Impetuosa para realizar un Despliegue fuera de la *Fase de Despliegue* de la partida (empleando alguna Habilidad Especial como *Despliegue Aerotransportado*, por ejemplo), la tropa Impetuosa (o Impetuosa Extrema) aportará su Orden al jugador en el momento en que se sitúe en la mesa de juego, sumándola a la Reserva de Órdenes si es Regular, o para la propia tropa si es Irregular.

RECUERDA
La Orden Impetuosa no se puede emplear en situación de ***¡¡¡Retirada!!!***

IMPETUOSO

La tropa que es Impetuosa está siempre deseosa de enzarzarse en combate con el enemigo.

Efectos

» Las tropas Impetuosas funcionan exactamente igual que las tropas *Impetuosas Extremas*, con la salvedad de que no están obligadas a consumir su Orden Impetuosa, pudiendo renunciar a ella sin necesidad de consumir 1 Orden Regular.

» En tal caso, el jugador retirará el Marcador de Orden Impetuosa de la mesa, anunciando a su adversario que renuncia a ella.

RECUERDA
Las tropas Impetuosas no se benefician de los *MOD*s por ***Cobertura Parcial***.

La renuncia a la Orden Impetuosa no anula el rasgo de no poder aprovechar los *MOD*s de *Cobertura Parcial* propio de la tropa Impetuosa.

FRENESÍ

La tropa posee un ansia apenas contenida de matar. Una vez pruebe sangre, se convertirá en un torbellino de muerte.

Requisitos

» Para activar Frenesí, su poseedor debe haber causado la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas* o de 1 punto de *EST* a una tropa enemiga.

Efectos

» Desde el momento en que se despliega, una tropa con Frenesí se considera *No Impetuosa*. Sin embargo, si causa la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas* o *EST* a una tropa enemiga entonces, **en su siguiente *Turno Activo*** deberá considerarse ***Impetuosa***.

» A partir del momento en que la tropa con Frenesí se considera *Impetuosa*, pierde las ventajas que proporcionan las Habilidades Especiales del tipo *CO: Camuflaje*, *CO: Camuflaje TO* (reduciendo en ambos casos el nivel de su Habilidad Especial a *CO: Mimetismo*), *Suplantación*, *Holoproyector* (ver Infinity. Human Sphere), etc.

HACKEABLE

Esta Característica identifica a las tropas altamente tecnificadas que son susceptibles de sufrir ataques o apoyos de sistemas de infoguerra y hackeo.

Efectos

» Una tropa con la Característica Hackeable puede ser objetivo de ciertos *Programas de Hackeo* tanto aliados como enemigos.

HABILIDADES

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 tropa.

Etiquetas

Las ***Etiquetas*** señalan características definitorias de la Habilidad a modo de referencia rápida. Las principales son las siguientes.

- **Ataque.** El uso de esta Habilidad se considera un *Ataque*. Recuerda que **no se puede atacar a tropas aliadas ni *Neutrales***, sean figuras o Marcadores.
- **Combate Avanzado: Hackear.** Esta Habilidad está en relación con las reglas avanzadas de *Hackeo*.
- **Movimiento.** El uso de esta Habilidad se considera un *Movimiento*.
- **Sin LDT.** Esta Habilidad no requiere *LDT* para su uso.
- **Sin Tirada.** Esta Habilidad no requiere de la realización de una Tirada para su uso.

Las distintas Habilidades, sean Comunes o 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*. 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 de Habilidad Corta

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

Habilidades de Habilidad Corta de Movimiento

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

Habilidades de Orden Completa

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

Habilidades de ORA

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

HABILIDADES COMUNES

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 Tropa.

ACTIVAR

Habilidad Común que permite encender o apagar piezas de escenografía, además de abrir o cerrar aquellas puertas, ventanas y otros elementos móviles de escenografía que se puedan encontrar en la mesa de juego.

ACTIVAR — H. MOVIMIENTO, ORA

Movimiento, Sin Tirada

REQUISITOS

- Encontrarse en contacto peana con peana con un elemento, generalmente de escenografía, que se pueda activar, abrir o cerrar.

EFECTOS

- Permite Abrir, Cerrar o Activar elementos de escenografía y similares que no hayan recibido un perfil de uso antes de comenzar la partida, sin necesidad de realizar Tirada.
- Ante elementos de escenografía con un perfil de uso concreto definido por la misión o escenario a jugar, o por mutuo acuerdo entre ambos jugadores antes de comenzar la partida, se deberán aplicar las condiciones que dicho perfil exija.

ALERTAR

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

ALERTAR — ORA

Sin Tirada

REQUISITOS

» Disponer de *LDT* con una tropa enemiga que declara una Orden durante su *Turno Activo*.

EFECTOS

» Al emplear esta Habilidad se permite a las demás tropas de su mismo jugador declarar *Encarar* hacia el enemigo que ha declarado una Orden, aunque carezcan de *LDT* con él, o se encuentre fuera de su *Zona de Control*.

» El *Encaramiento* de las demás tropas se realiza en la misma Orden en que la tropa emplea la Habilidad Alertar.

» El *Jugador Reactivo* debe señalar qué tropas declaran *Encarar* tras haber hecho la declaración de su ORA Alertar.

» Dicho *Encaramiento* supone el consumo de 1 ORA, lo cual significa que las tropas que se *Encaran* no podrán declarar ninguna otra ORA en la Orden en la que han declarado el *Encaramiento*.

Maniobra Especial: Alertar y Encarar

En Infinity, la maniobra especial Alertar y *Encarar* permite que **en la misma Orden** que una tropa declara Alertar, otras tropas aliadas puedan declarar *Encarar* cuando carecían de *LDT* con un adversario que se halla fuera de su *Zona de Control* o si se encontraban en cualquier otra situación de juego que les impidiera declarar *Encarar*.

Al ocurrir en la misma Orden, la tirada para *Encarar* podrá ser una Tirada Enfrentada contra la tropa en *Turno Activo* si ésta ha declarado un *Ataque* contra las tropas que declaran *Encarar*.

EJEMPLO DE ALERTAR

Durante su *Turno Reactivo*, la Fusilera Bipandra obtiene *LDT* con el Alguacil Ortega, que ha declarado *Mover* como primera Habilidad de la Orden, lo que le permite aproximarse hacia el Fusilero Angus, su archienemigo declarado, el cual se encuentra de espaldas, sin *LDT* hacia él.

Como Ortega se encuentra demasiado lejos para que Bipandra pueda realizar un disparo efectivo, la Fusilera decide declarar una ORA de *Alertar*.

Gracias a la declaración de *Alertar* de Bipandra, Angus puede declarar una ORA de *Encararse* hacia Ortega. El Alguacil, por su parte, declara Ataque CD contra Angus. De este modo, si Angus supera su Tirada Enfrentada de *FIS*-3, además de *Esquivar* el Ataque, se encarará hacia Ortega. En la siguiente Orden que declare el Alguacil, Angus ya dispondrá de *LDT* para reaccionar declarando un *Ataque* contra su odiado archienemigo.

ASOMARSE

Esta Habilidad Común representa el movimiento de balanceo de ida y vuelta que realiza una tropa para asomarse y disparar hacia una posición verticalmente inferior contra la que no tendría *LDT* desde la posición en la que se encuentra. Asomarse resulta de utilidad para disparar desde azoteas hacia enemigos que se encuentren situados en la base del edificio.

ASOMARSE — O. COMPLETA

Ataque

REQUISITOS

» La tropa que declara esta Habilidad Común debe encontrarse en contacto peana con peana con el borde de una posición elevada (una azotea, un balcón, una ventana, etc.).

» En caso de que hubiera algún elemento de escenografía al borde de dicha posición elevada (un parapeto, una balconada, el marco de una ventana...) éste **no** puede tener una anchura superior a 2'5 cm, ni una altura superior a la mitad de la altura de la tropa que pretende Asomarse.

EFECTOS

» Asomarse es una *Orden Completa* de *Mover* + *Ataque CD*.

» De manera excepcional, el jugador puede adelantar la tropa (o la Plantilla de Silueta, si se prefiere), sosteniéndola en el aire, en contacto peana con peana con el borde del elemento escenográfico sobre el que se encontraba, para poder trazar *LDT* y efectuar un *Ataque CD*. La base de la peana (o de la Plantilla de Silueta) deberá encontrarse por completo en el aire para facilitar el trazado de las *LDT*s (ver gráfico).

» Al final de esta Orden la tropa se sitúa de nuevo en el mismo lugar en el que se encontraba al declarar Asomarse.

» Al declarar Asomarse, la tropa adquiere ***LDT*** hacia objetivos que se encuentren en una posición verticalmente inferior, en la base del elemento escenográfico sobre la que se halla. Igualmente, estas tropas enemigas obtendrán *LDT* hacia la tropa activa (si se encuentra dentro del arco frontal de su *LDT*, por supuesto).

» Asomarse también se puede declarar si la tropa se encuentra en contacto peana con peana con una **ventana o un parapeto**, considerándose que la tropa se asoma a través de ella. En tal situación, esta Habilidad Común funciona exactamente de mismo modo con la salvedad de que la tropa adquiere ***Cobertura Parcial*** (siempre y cuando el elemento de escenografía tenga las dimensiones adecuadas).

» Si la tropa se encuentra en estado ***Cuerpo a Tierra*** cuando declara Asomarse, aplicará los *MOD*s de ***Cobertura Parcial*** contra aquellos adversarios que se encuentren en una posición inferior.

RECUERDA

Cuando se declara la parte de la Orden Completa correspondiente a *Mover* se debe especificar el recorrido completo y exacto que esa tropa va a realizar para que el jugador contrario pueda declarar sus ORAs.

Durante todo su recorrido, una tropa dispone de una *LDT* de 360º.

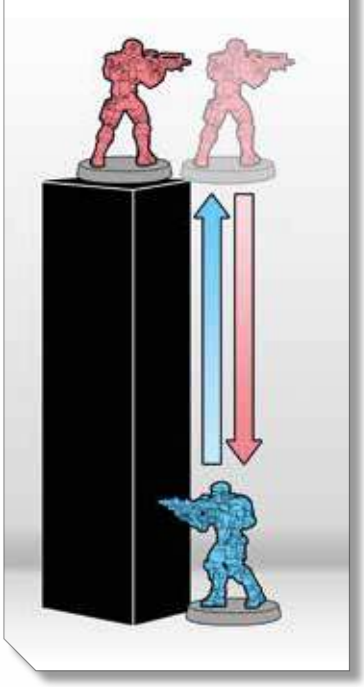
EJEMPLO DE ASOMARSE

Durante su *Turno Activo*, el Alguacil Ortega que se encuentra en el borde de la azotea de un edificio sin parapeto decide vengarse de su archienemigo el Fusilero Angus, situado por debajo de él, pegado a la base de ese mismo edificio.

Como desde su posición en el borde de la azotea Ortega carece de *LDT* hacia Angus declara Asomarse como Orden Completa. El jugador sostiene la figura de Ortega en el aire, en contacto peana con peana con el borde de la azotea del elemento escenográfico, de manera que pueda determinar la *LDT* de su figura y de las tropas enemigas. Una vez comprobadas, la figura vuelve a su posición original. De este modo, la figura se mueve, adquiriendo *LDT* momentáneamente hacia Angus y realizando un *Ataque CD*, para terminar su movimiento en su posición original. El Fusilero, que también obtiene *LDT* hacia Ortega declara su ORA: *Ataque CD*.

En esta situación, Angus no debe aplicar *MOD*s a su Tirada de *CD* por *Cobertura Parcial* pues la azotea no posee parapeto, ni ningún elemento que proporcione *Cobertura Parcial*. En cambio, si la azotea dispusiera de algún elemento escenográfico del tamaño adecuado o si Ortega se encontrara *Cuerpo a Tierra*, entonces Angus sí que debería aplicar *MOD*s por *Cobertura Parcial*.

ASOMARSE



ATAQUE CC

Habilidad que permite combatir en *Cuerpo a Cuerpo*, golpeando al adversario que se encuentra en contacto peana con peana.

ATAQUE CC — H. CORTA, ORA

Ataque

REQUISITOS

» Es obligatorio el contacto peana con peana con una tropa enemiga.

EFECTOS

» Permite emplear el Atributo *CC* para combatir en *Cuerpo a Cuerpo (CC)*.

» Al declarar un Ataque CC las tropas cambian automáticamente a sus *Armas CC*, pudiendo el jugador escoger cuál de ellas emplear de las disponibles en el perfil de esa tropa. 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.

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 — H. CORTA, ORA

Ataque

REQUISITOS

» Es obligatorio disponer de *LDT* con el objetivo, excepto que se vaya a emplear un *Arma CD*, Habilidad Especial o Equipo que no requiera de *LDT* para su uso.

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 puede escoger qué *Arma CD*, Habilidad Especial o Equipo, que permitan efectuar *Ataques*, 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.

» Igualmente, al declarar un Ataque CD, debe indicar qué tipo de Munición va a emplear, en caso de que el arma escogida disponga de varios tipos diferentes.

ATAQUE ESPECULATIVO

Habilidad Común con la que se puede realizar un *Ataque CD* contra un objetivo fuera de *LDT*, o hacer que dicho objetivo no sea el centro del ataque, siempre que se disponga del arma adecuada.

ATAQUE ESPECULATIVO — O. COMPLETA

Ataque

REQUISITOS

» Disponer de un *Arma CD* que posea la Propiedad *Ataque Especulativo*.

EFECTOS

» Permite realizar un único *Ataque CD* contra un objetivo que se encuentre fuera de *LDT*.

» 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 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 la Tirada *CD*, o del Atributo correspondiente. Este *MOD* es acumulable con cualquier otro que requiera el *Ataque CD* (*Distancia, Cobertura* si es aplicable, etc.).

Ataque Especulativo y Ráfaga

Cuando se declara un Ataque Especulativo sólo se puede realizar un único *Ataque CD*, **la *R* del *Arma CD* se considerará siempre 1**, sin importar su valor real de *R*, ni los *MOD*s a la *R* que se pudieran aplicar (como por *Armamento Dual*, por ejemplo).

Ataque Especulativo y Zonas de Visibilidad

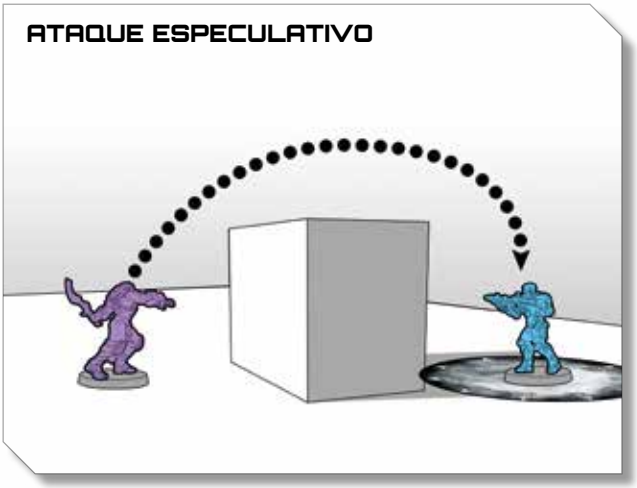
Cualquier Ataque Especulativo cuyo objetivo se encuentre dentro de una *Zona de Visibilidad* (sea Baja, Mala o Nula) no aplicará el *MOD* negativo que impone dicha *Zona de Visibilidad*, pues ya lo suple el *MOD* de -6 propio de Ataque Especulativo.

ATAQUE ESPECULATIVO: CONSEJO TÁCTICO

Declarar un Ataque Especulativo con un Arma de Plantilla permite evitar *MOD* por *Cobertura Parcial*, la Habilidad Especial *Camuflaje y Ocultación*, *DDO*... simplemente no centrando la Plantilla sobre el objetivo.

Puedes emplear un Ataque Especulativo para atacar a una tropa que disponga de *CO: Camuflaje TO* o *DDO* y se encuentre tras una *Cobertura Parcial*. Situando el centro de la Plantilla detrás de la tropa, en vez de sobre ella, evitarás tener que aplicar a tu Tirada los *MOD*s por *Cobertura Parcial* (-3) y *TO* o *DDO* (-6), aplicando sólo el de Ataque Especulativo (y los de *Distancia*, si fueran necesarios).

ATAQUE ESPECULATIVO



EJEMPLO DE ATAQUE ESPECULATIVO

Durante su *Turno Activo*, el salvaje Dāturazi Jedak pretende destrozar en *CC* al Fusilero Angus que se encuentran tras un muro. Para evitar que Angus pueda dispararle durante su avance, Jedak decide lanzar una Granada de Humo sobre el Fusilero. Como Angus se encuentra fuera de la *LDT* del Dāturazi, y las Granadas de Humo tienen la Propiedad *Ataque Especulativo*, Jedak puede declarar un Ataque Especulativo.

Jedak consume una Orden Completa y declara que realiza un Ataque Especulativo, situando la Plantilla Circular de manera que afecta a Angus. Al ser la Granada de Humo un arma de Plantilla Terminal, Angus tiene derecho a declarar una ORA de *Esquivar* (con *FIS*-3) aunque el Ataque Especulativo se realiza desde fuera de su *LDT*. Al emplear Jedak un arma que carga Munición Especial *Humo* y declarar Angus una ORA de *Esquivar*, ambos realizarán una Tirada Normal. Jedak realizará una Tirada Normal de *FIS*-3 (+3 por el *MOD* de Distancia de la Granada de Humo -6 por el *MOD* de Ataque Especulativo= -3) y Angus una Tirada de *FIS*-3.

ATAQUE INTUITIVO

El Ataque Intuitivo representa ese momento en el que el soldado atisba un leve movimiento por el rabillo del ojo y efectúa un ataque instintivamente, cubriendo con su arma una amplia área en la que cree que se podría encontrar un enemigo oculto.

ATAQUE INTUITIVO — O. COMPLETA

Ataque

REQUISITOS

» Disponer de un *Arma CD* que posea la Propiedad *Ataque Intuitivo*.

EFECTOS

» Permite realizar un único *Ataque CD* directamente contra un objetivo enemigo que se encuentre en un estado que no permita que se efectúen *Ataques* contra él sin haberlo *Descubierto* previamente, como los estados de *Camuflado, Camuflado TO*, etc.

» También se puede emplear cuando la *LDT* se encuentra bloqueada por una *Zona de Visibilidad Nula*.

» 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 (*Camuflaje, TO*...), Equipo (*DDO*...), etc.

» Si el objetivo reacciona declarando un *Ataque* o *Esquivar*, su reacción será simultánea, por lo que se efectuará una *Tirada Enfrentada*.

» 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. Únicamente el objetivo principal sufrirá el *Crítico*.

» Si la tropa obtiene un ***Crítico*** al realizar la Tirada de *VOL*, entonces el objetivo sufre la pérdida directa de un punto del Atributo *Heridas* o de un punto de *EST*, sin posibilidad de realizar Tirada de *BLI*, o de *PB*, según correspondiera. Únicamente el objetivo principal sufrirá el Crítico.

Ataque Intuitivo y Ráfaga

Cuando se declara un Ataque Intuitivo sólo se puede realizar un único *Ataque CD*, la *R* del *Arma CD* se considerará siempre 1, sin importar su valor real de *R*, ni los *MOD*s a la *R* que se pudieran aplicar (como por *Armamento Dual*, por ejemplo).

EJEMPLO DE ATAQUE INTUITIVO CONTRA UN MARCADOR DE CAMUFLAJE

Durante su *Turno Activo*, el Irmandinho Fendetestas, armado con su Chain Rifle, arma de *Plantilla Directa*, decide declarar un Ataque Intuitivo contra un Marcador de Camuflaje enemigo que se encuentra a pocos centímetros de él.

El Marcador de Camuflaje temeroso del arma de Fendetestas, declara una ORA de *Ataque CD*. Se produce así una Tirada Enfrentada entre la *VOL* del Irmandinho contra el *CD* de la tropa oculta bajo el Marcador de Camuflaje. Aquel que gane la Tirada Enfrentada logrará impactar en el otro y evitará su *Ataque*.

Si el Marcador de Camuflaje hubiera declarado *Esquivar* como ORA, entonces se produciría una Tirada Enfrentada entre la *VOL* de Fendetestas y las *FIS* de la tropa oculta bajo el Marcador de Camuflaje. Si el Irmandinho pierde la Tirada Enfrentada, entonces su adversario evitará el Ataque Intuitivo.

EJEMPLO DE ATAQUE INTUITIVO, ZONA DE VISIBILIDAD NULA Y VARIOS OBJETIVOS

Durante su *Turno Activo*, el Irmandinho Fendetestas, que se encuentra en el interior de una Plantilla de Humo, una *Zona de Visibilidad Nula* y armado con su fiable Chain Rifle, decide declarar un Ataque Intuitivo contra un par de Fusileros que se encuentran a pocos centímetros de él, en el exterior de la *Zona de Visibilidad Nula*.

El primer Fusilero declara una ORA de *Ataque CD*, mientras que el segundo Fusilero declara una ORA de *Esquivar*.

Por tanto, el Irmandinho realiza una única Tirada de *VOL* que será Enfrentada, por un lado contra la Tirada de *CD-6* (el *MOD* que impone la *Zona de Visibilidad Nula* por responder a un *Ataque CD* declarado desde fuera de *LDT)* del primer Fusilero, y contra la Tirada de *FIS-3* (el *MOD* por *Esquivar* un *Arma de Plantilla* sin *LDT)* del segundo Fusilero.

Si Fendetestas gana la Tirada Enfrentada contra cada uno de los Fusileros, entonces ambos deberán realizar una Tirada de *BLI*.

Si el primer Fusilero, que declaró *Ataque CD*, gana la Tirada Enfrentada, entonces Fendetestas deberá realizar una Tirada de *BLI*. Sin embargo, el éxito del primer Fusilero no evita que el segundo Fusilero pueda recibir Daño, éste debe ganar su Tirada Enfrentada contra el Irmandinho.

Si el segundo Fusilero gana su Tirada Enfrentada contra el Irmandinho, entonces no sufre Daño y puede moverse los 5 cm que le permite su ORA de *Esquivar*.

EJEMPLO DE ATAQUE INTUITIVO CON UN ARMA POSICIONABLE

Durante su *Turno Activo*, un Spektr armado con Minas Antipersona, decide declarar un Ataque Intuitivo para poder situar una Mina de manera que dentro de su *Área de Efecto* se encuentre un Marcador de Camuflaje TO.

Si el Marcador decide no declarar ninguna ORA, el Spektr deberá superar una Tirada Normal de *VOL* para poder situar la Mina. Si falla, la Mina no queda colocada sobre la mesa de juego, y el Spektr deberá restar 1 Mina del total de las que disponga.

Si el Marcador de Camuflaje TO decide declarar una ORA, *Ataque CD*, por ejemplo, se producirá una Tirada Enfrentada entre la *VOL* del Spektr y el Atributo *CD* de la tropa oculta bajo el Marcador de Camuflaje TO.

Si el Spektr gana la Tirada Enfrentada, sitúa la Mina (en forma de Marcador de Camuflaje) en la mesa de juego. El *Ataque CD* de la tropa oculta bajo el Marcador de Camuflaje TO se pierde, pero la Mina no detona.

Si la tropa oculta bajo el Marcador de Camuflaje TO gana la Tirada Enfrentada, entonces el Spektr no sitúa la Mina y además deberá realizar una Tirada de *BLI*.

COUP DE GRÂCE

Habilidad que permite rematar en *Cuerpo a Cuerpo* a un adversario que se encuentra en estado *Inconsciente*.

COUP DE GRÂCE — H. CORTA

Ataque, Sin Tirada

REQUISITOS

» Es obligatorio el contacto peana con peana con una tropa enemiga en estado *Inconsciente*, señalado con Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) o de HuevaEmbrión (SPAWN-EMBRYO).

EFECTOS

» Coup de Grâce es un *Ataque CC* que no requiere Tirada de *CC*.

» Declarando Coup de Grâce el objetivo pasa automáticamente de estado *Inconsciente* a estado *Muerto* sin que pueda realizar Tirada de *BLI* o de *PB*.

DESCUBRIR

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

DESCUBRIR — H. MOVIMIENTO, ORA

Movimiento

REQUISITOS

» Es necesario disponer de *LDT* con el objetivo.

EFECTOS

» Si la tropa supera una Tirada Normal de *VOL*, su objetivo se ve obligado a sustituir su Marcador (de *Camuflaje, Camuflaje TO, Suplantación*...) por la figura o el Marcador de Arma o Equipo que corresponda.

» A esta Tirada de *VOL* se aplican los mismos *MOD*s que a *Combate a Distancia* (*Cobertura, Distancia, Camuflaje, Camuflaje TO, DDO, Suplantación*...).

» La Habilidad Descubrir posee su propia Tabla de *MOD*s por *Distancia*, al igual que si se tratara de un *Arma CD*.

Modificadores por Distancia

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

» Si una tropa falla la Tirada de *VOL* al tratar Descubrir a un Marcador, **no podrá intentarlo de nuevo hasta el siguiente *Turno de Jugador*.** Sin embargo, durante el mismo *Turno de Jugador*, esa tropa puede intentar Descubrir a otro Marcador distinto. Su jugador también podría tratar de Descubrir al primer Marcador empleando otra tropa distinta a aquella que falló la Tirada de *VOL*.

Maniobra Especial: Descubrir + Ataque CD

En Infinity, la maniobra especial Descubrir + *Ataque CD* permite, en una misma Orden, tratar de Descubrir a una tropa enemiga y efectuar un *Ataque CD* contra ella, pero sólo en caso de haber superado la Tirada de Descubrir. La secuencia de juego de esta maniobra especial es la siguiente:

1. El *Jugador Activo* declara Descubrir a una tropa enemiga como primera Habilidad Corta de la Orden.

2. Su adversario declara las ORAs correspondientes. Si el objetivo declara una ORA que lo revela, entonces el *Jugador Activo* podrá declarar el *Ataque CD* como segunda Habilidad Corta de la Orden, ya sin necesidad de realizar la Tirada de Descubrir.

3. Si el objetivo no declara una ORA que lo revele, entonces el *Jugador Activo* podrá declarar *Ataque CD*. No obstante, deberá realizar la Tirada de Descubrir, y si la supera, entonces podrá realizar la Tirada requerida por el *Ataque CD*. En cambio, si el *Jugador Activo* fallara la Tirada de Descubrir, entonces ya no podría realizar la Tirada del *Ataque CD* y se consideraría una *Inacción*.

EJEMPLO DE DESCUBRIR EN TURNO ACTIVO

En su *Turno Activo*, el Fusilero Angus tiene un Marcador de Camuflaje enemigo que se encuentra tras *Cobertura Parcial* en su *LDT*. Como Angus pretende acabar con él, declara la primera Habilidad Corta de su Orden: Descubrir. El Marcador enemigo, confiando en su Habilidad Especial *CO: Camuflaje* y en la protección que obtiene por encontrarse tras la *Cobertura Parcial*, no declara ORA ninguna. Angus, entonces, declara su segunda Habilidad Corta de la Orden: *Ataque CD* con su Fusil Combi.

Para que Angus pueda efectuar el *Ataque CD* que ha declarado es imprescindible que primero supere la Tirada de *VOL* necesaria para Descubrir. En este caso, Angus debe aplicar a su tirada una serie de *MOD*s a su Atributo de *VOL*: por Distancia un *MOD* de +3, por la *Cobertura Parcial* un *MOD* de -3, y por la Habilidad Especial *CO: Camuflaje* un *MOD* de -3. El total (+3-3-3=-3) se trata de una Tirada de *VOL*-3.

Si Angus supera la Tirada de Descubrir *VOL*-3, entonces podrá efectuar su *Ataque CD*. En cambio, si no supera su Tirada de *VOL*, entonces no podrá realizar el *Ataque CD*.

Angus realiza la Tirada de *VOL*-3 y obtiene un éxito, lo que obliga a su adversario a sustituir el Marcador por la figura. Ahora, Angus ya puede realizar la *Tirada de CD* necesaria para efectuar el *Ataque CD* que había declarado.

Si Angus hubiera fallado la Tirada de *VOL*-3, entonces ya no podría realizar el *Ataque CD*, perdiendo la segunda Habilidad Corta de la Orden y dando la Orden por finalizada ya.

EJEMPLO DE DESCUBRIR EN TURNO REACTIVO

En su *Turno Activo*, un Marcador de Camuflaje enemigo declara una Habilidad Corta de Movimiento en la *LDT* del Fusilero Angus y de la Fusilera Bipandra.

Las únicas opciones de ORA que poseen estos dos soldados panoceánicos son *Esquivar* (para aprovechar y moverse) o Descubrir (para poder realizar un *Ataque* en la próxima Orden que declare la tropa oculta bajo el Marcador). Lo que no podrían hacer es declarar uno de ellos Descubrir y el otro *Ataque CD* ya que las ORAs son simultáneas y es necesario Descubrir primero antes de poder realizar un *Ataque CD*.

Una tercera opción sería retrasar la declaración de su ORA a que el Marcador de Camuflaje declare su segunda Habilidad Corta de la Orden, arriesgándose a que dicha Habilidad no lo revele, con lo que perderían su derecho a ORA.

La ORA de Angus será Descubrir, mientras que Bipandra opta por retrasar su ORA. El Marcador de Camuflaje, consciente de la legendaria mala suerte de Angus, declara *Mover* con su segunda Habilidad Corta de la Orden, con lo que no se revela. De este modo, Bipandra pierde la oportunidad de reaccionar a esta Orden. Ahora todo depende de que Angus logre superar su Tirada Normal de *VOL* para Descubrir a este Marcador de Camuflaje. Si falla, además, Angus ya no podrá volver a intentar Descubrir a este Marcador hasta el siguiente *Turno de Jugador*.

ENCARAR

Reacción mediante la cual la tropa realiza una esquiva girándose hacia un enemigo que se encontraba fuera de su *LDT*.

ENCARAR ORA

Movimiento, Sin LDT

REQUISITOS

Una tropa sólo puede declarar esta ORA en alguno de los siguientes casos:

» Si una tropa aliada ha declarado una ORA de *Alertar*.

» Si una tropa enemiga declara o ejecuta una Orden dentro de la *Zona de Control* de la figura reactiva.

EFECTOS

» Encarar funciona como la Habilidad *Esquivar* en *Turno Reactivo*, pero la Tirada a realizar es de ***FIS*-3**, y no permite *Mover*, sólo girarse para ponerse de cara a una tropa enemiga, de modo que ésta quede dentro de su *LDT*.

» Cualquier regla, Propiedad, Habilidad Especial, etc. que especifique que aplica *MOD*s a *Esquivar* se aplicará también a esta Habilidad Común.

Encarar y Armas de Plantilla

Una tropa afectada por un Arma de Plantilla que haya declarado ***Encarar*** realizará una **Tirada de *FIS*-3**. No se aplica el *MOD* de -3 adicional por carecer de *LDT* que imponen las Armas de Plantilla puesto que ya está incorporado en la propia Tirada de *FIS*-3 de Encarar.

EJEMPLO DE ENCARAR Y MODS ACUMULATIVOS

Durante su *Turno Activo*, un Akal, un Comando Sij, armado con una Escopeta de Abordaje declara *Mover* como primera Habilidad Corta de la Orden, entrando en la *Zona de Control* de un Raicho, un TAG Morat, pero manteniéndose fuera de su *LDT*. Como el *Movimiento* se produce desde fuera de *LDT*, pero dentro de la *Zona de Control* del Raicho, éste tiene derecho a declarar una ORA de Encararse. El Akal, por su parte, como segunda Habilidad Corta de su Orden declara un *Ataque CD*. Sin embargo, gracias a haber declarado Encararse, el Raicho tiene una oportunidad de evitar el *Ataque*. Para ello deberá superar una Tirada Enfrentada contra el *Ataque CD* del Akal. Aunque el *Ataque* se realiza con un Arma de Plantilla sin *LDT*, la Tirada para Encararse del Raicho es igualmente de *FIS*-3. Pero no se debe olvidar que un TAG tiene un *MOD* a *Esquivar* de -6, que también se aplicaría en este caso. Por tanto, sumando todos los *MOD*s aplicables, el Raicho deberá realizar una Tirada de *FIS*-9.

Supongamos ahora que el atacante en *Turno Activo* es un Spektr con Escopeta de Abordaje. Igualmente declara *Mover* como primera Habilidad Corta de la Orden, entrando en la *Zona de Control* de un Raicho, un TAG Morat, pero manteniéndose fuera de su *LDT*. Al poseer Camuflaje TO, el Spektr también dispone de la Habilidad Especial *Sigilo*, que anula la capacidad de ORA de la tropa enemiga si declara un *Movimiento* dentro de su *Zona de Control* pero fuera de *LDT*. Por tanto, el Raicho no puede declarar ORA ante la primera Habilidad Corta de la Orden. El Spektr, por su parte, como segunda Habilidad Corta de su Orden declara un *Disparo Sorpresa*. Al declarar un *Ataque* la Habilidad Especial de *Sigilo* ya no funciona y el Raicho puede declarar ORA, que será Encararse, lo que le permite una oportunidad de evitar el *Ataque*. Para ello deberá superar una Tirada Enfrentada contra el *Ataque CD* del Spektr. Aunque el *Ataque* se realiza con un Arma de Plantilla sin *LDT*, la Tirada para Encararse del Raicho es igualmente de *FIS*-3. Pero, deberá añadir también el *MOD* de -3 a *FIS* impuesto por *Disparo Sorpresa*. Y no se debe olvidar que un TAG tiene un *MOD* a *Esquivar* de -6, que también se aplicaría en este caso. Por tanto, el total de *MOD*s a aplicar es de -12.

ESQUIVAR

Esta Habilidad Común permite a una tropa evitar un *Ataque* que se haya declarado contra ella. Además, también le permite desplazarse durante su *Turno Reactivo*.

ESQUIVAR H. CORTA, ORA

Movimiento

REQUISITOS

» Es necesario disponer de *LDT* con el objetivo.

EFECTOS

» Permite realizar una Tirada Enfrentada para evitar uno o varios *Ataques* del enemigo.

» 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, VOL...)*.

» En ***Turno Activo***, la Tirada de Esquivar sirve para enfrentar a todas las ORAs que haya generado la tropa activa.

» En ***Turno Reactivo***, la Tirada de Esquivar sirve para enfrentar a todos los disparos de la *Ráfaga (R)* o a todas las acciones de las tropas que actúen en *Orden Coordinada* (por ejemplo, Esquivar todos los golpes en un Combate Cuerpo a Cuerpo, los disparos de varios oponentes...).

» En *Turno Reactivo*, Esquivar permite **mover** hasta un máximo de 5 cm, o realizar cualquier otra Habilidad Corta de Movimiento que no requiera tirada.

» El desplazamiento declarado en una Esquiva en *Turno Reactivo* **no permite entrar en contacto peana con peana con una tropa enemiga**, para ello el jugador debe declarar *Trabar*.

» En *Turno Reactivo*, Esquivar aplica las *Condiciones generales de Movimiento*, así como el Sidebar *Mover y medir*, de la Habilidad Común *Mover*.

IMPORTANTE

Las Motos y los Remotos (REM) deben aplicar siempre un ***MOD de –3*** a su Atributo de *FIS* para poder Esquivar.

Los TAG deben aplicar siempre un ***MOD de –6*** a su Atributo de *FIS* para poder Esquivar.

Esquivar y Tiradas Enfrentadas

No se debe olvidar que ganar la Tirada Enfrentada de Esquivar contra un *Ataque* no anula dicho *Ataque*, sólo evita que la tropa que Esquiva reciba *Daño*.

Por tanto, ganar una Tirada Enfrentada con Esquivar no evita las consecuencias de ese *Ataque* contra otras tropas que pudieran verse afectadas por el mismo.

Por ejemplo, si el *Ataque* se produce con un *Arma de Plantilla* y la tropa designada como objetivo del *Ataque* gana la Tirada Enfrentada, ésta no recibe *Daño*, pero la Plantilla se sitúa igual, por lo que las demás tropas afectadas por la Plantilla deberán también superar la Tirada de Esquivar para evitar recibir *Daño*.

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.

Esquivar en CC: Destrabarse

En *CC*, además de evitar el *Ataque*, Esquivar permite *Destrabarse*, esto es, salir del *CC*. En *Turno Activo*, en caso de éxito, el jugador separará la miniatura un milímetro, de modo que deje de estar en contacto peana con peana con la tropa enemiga. En *Turno Reactivo*, podrá mover hasta un máximo de 5 cm.

Ésta es la única manera en que una tropa puede salir de un Combate Cuerpo a Cuerpo con un tropa enemiga activa sin declarar un *Ataque*.

Esquivar y Armas de Plantilla

Las *Armas de Plantilla* se pueden *Esquivar* superando una Tirada de *FIS*.

Se puede *Esquivar* un *Arma de Plantilla* aún **careciendo de *LDT*** hacia el atacante, para lo que hay que superar una **Tirada de *FIS-3***.

También se deberá superar una **Tirada de *FIS-3*** en caso de que el Arma de Plantilla que se quiera *Esquivar* sea un ***Arma Posicionable*.**

Esquivar frente a Programas de Hackeo y Ataques de Comunicaciones

Esquivar no permite evitar *Ataques* provocados por *Programas de Hackeo* ni *Ataques de Comunicaciones*, para ello es necesario declarar *Reset* (ver pág. 63).

EJEMPLO DE ESQUIVAR EN TURNO ACTIVO

En su *Turno Activo*, el Irmandinho Fendetestas declara *Mover* como primera Habilidad Corta de la Orden para poder llegar a una *Cobertura Total* y ponerse a salvo. Pero a su movimiento reaccionan en ORA cuatro tropas enemigas declarando todas ellas *Ataque CD*. Fendetestas, que no puede responder a los *Ataques CD* pues sólo cuenta con su Chain Rifle, declara Esquivar como segunda Habilidad Corta de la Orden.

Se produce así una Tirada Enfrentada entre la Tirada de *FIS* del Irmandinho y la Tirada de *CD* de cada una de las tropas enemigas. Fendetestas debe superar su Tirada de *FIS* con un resultado superior al que obtengan sus adversarios para evitar todos los Ataques.

Fendetestas lanza el dado primero ya que así ya marca la dificultad a los demás. Obtiene un 9, un valor por debajo de su Atributo de *FIS*, con lo que la tirada es un éxito. Ahora sus adversarios deben obtener un resultado superior a 9, pero inferior a su Atributo de *CD* para lograr impactar en el escurridizo Fendetestas. Sus adversarios lanzan los dados y obtienen 3, 5, 17 y 12. Los resultados 3 y 5 son un éxito, pues están por debajo del valor de su Atributo de *CD*, pero también se encuentran por debajo del resultado obtenido por Fendetestas, por lo que éste les gana, y no logran impactar en él. El resultado de 17 es un fracaso pues está por encima de la suma del valor del Atributo de *CD* + el *MOD* por *Distancia* del arma (11+3=14), por lo que ya no se tiene en cuenta. En cambio, el resultado de 12 es un éxito pues está por debajo de la suma del valor del Atributo de *CD* + el *MOD* por *Distancia* del arma (11+3=14) y además supera el resultado de Fendetestas.

Por tanto, Fendetestas ha logrado Esquivar dos *Ataques CD*, el tercero falla y recibe el impacto de un cuarto, por lo que deberá realizar 1 Tirada de *BLI*.

EJEMPLO DE ESQUIVAR EN TURNO ACTIVO: ESQUIVAR ATAQUES CD Y PLANTILLA

En su *Turno Activo*, el Fusilero Angus declara *Mover* como primera Habilidad Corta de la Orden. En consecuencia, un Morat de la Infantería de Vanguardia declara como ORA un *Ataque CD*, mientras que el brutal Dāturazi Jedak declara un *Ataque CD* con su Chain Rifle, un Arma de Plantilla Directa.

Angus, que no las tiene todas consigo, declara Esquivar como segunda Habilidad Corta de la Orden. El Fusilero realiza una Tirada de *FIS* que será Enfrentada contra el Morat de la Inf. de Vanguardia, y Normal contra el Arma de Plantilla Directa del Dāturazi. Angus obtiene un 3, lo que supone un éxito contra el Arma de Plantilla, que logra esquivar y no recibe *Daño*. No obstante, el Morat de la Inf. de Vanguardia obtiene en su Tirada de *CD* un 9, un valor más alto que el de Angus, con lo que gana la Tirada Enfrentada y su Ataque *CD* tiene éxito. Por tanto, Angus deberá realizar una Tirada de *BLI*.

EJEMPLO DE ESQUIVAR EN TURNO REACTIVO

En su *Turno Reactivo*, el Irmandinho Fendetestas es objetivo de un *Ataque CD por parte de un Fusilero*. Como su agresor se encuentra fuera del alcance de sus armas, Fendetestas declara Esquivar como ORA, y señala que se moverá hacia una *Cobertura Total*. Mide la distancia y comprueba que, lamentablemente se encuentra a más de 5 cm de la *Cobertura Total*, por lo que indica que terminará su Esquiva a los 5 cm y a medio camino de dicha *Cobertura Total*. Se realiza entonces una Tirada Enfrentada entre el Atributo de *CD* de la tropa en *Turno Activo* y las *FIS* del Irmandinho. Como es el día de suerte de Fendetestas, gana la Tirada Enfrentada por lo que, además de mover hasta 5 cm, evita el *Ataque CD*.

Pero supongamos ahora que no es el día de suerte de Fendetestas, y que pierde la Tirada Enfrentada. Como no evita el *Ataque CD*, recibe un impacto y debe efectuar una Tirada de *BLI*. Además, el Movimiento declarado no se produce, de modo que su figura no se mueve. Ahora deberá realizar la Tirada de *BLI*, y si la supera, efectuar la *Tirada de Agallas*.

EJEMPLO DE ESQUIVAR EN TURNO REACTIVO: ESQUIVAR ATAQUES CD Y PLANTILLA

En su *Turno Reactivo*, el Fusilero Angus declara *Esquivar* como ORA ante un *Ataque CD* por parte del Alguacil Ortega con su Fusil Combi. Sin embargo, al declarar ORA activa una Mina Antipersona situada cerca de él.

Aunque nuestro Fusilero recibe *Ataques* por parte de dos enemigos diferentes, Angus deberá realizar una única Tirada de *FIS*, cuyo resultado comparará por separado con cada enemigo. Ese resultado en el dado lo enfrentará con los resultados que obtenga el Alguacil Ortega (3 Tiradas *CD* por la *R*3 de su Fusil Combi). A este mismo resultado obtenido en el dado por Angus deberá aplicarle el *MOD* -3 a *FIS* de la Propiedad *Posicionable* que tiene la Mina como Arma de Plantilla, para saber si logra Esquivar su *Ataque*.

Por tanto, las posibles resoluciones de esta situación serían las siguientes:

» Angus gana la Tirada Enfrentada contra Ortega, por tanto Esquiva sus disparos, pero falla ante la Mina. Esto le impide realizar el Movimiento que proporciona *Esquivar* en ORA, y debe hacer una Tirada de *BLI*.

» Angus gana la Tirada Normal Modificada contra la Mina, pero falla contra los disparos de Ortega. Por tanto, no mueve y debe hacer las Tiradas de *BLI* correspondientes.

» Angus falla frente a ambos, por lo que no mueve y debe hacer las Tiradas de *BLI* correspondientes.

» Angus tiene éxito ante ambos por lo que Esquiva y puede hacer el Movimiento que proporciona *Esquivar* en ORA.

FUEGO DE SUPRESIÓN

El Fuego de Supresión es una táctica de combate que permite a una tropa reaccionar a las acciones del enemigo con un fuego concentrado para coartar sus movimientos.

En Fuego de Supresión 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.

En manos de un soldado disparando en Fuego de Supresión, el arma se ve reducida a una simple herramienta de disparo automático, sin importar sus características de precisión o fiabilidad, vaciando un cargador tras otro, ya que sólo importa saturar de proyectiles una zona y convertirla en un infierno para el enemigo.

FUEGO DE SUPRESIÓN — O. COMPLETA

Ataque

REQUISITOS

» Es necesario disponer de un arma que posea la Propiedad *Fuego de Supresión*.

EFECTOS

» Permite a la tropa pasar a estado de Fuego de Supresión.

FUEGO DE SUPRESIÓN (ESTADO)

Activación

» Este estado se activa declarando una Orden Completa de Fuego de Supresión y situando un Marcador de Fuego de Supresión (SUP. FIRE) al lado de la tropa.

Efecto

» Las tropas enemigas 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: *R*3. La *R* completa ha de dirigirse siempre a un solo objetivo, no se puede dividir entre varios objetivos (como ante una *Orden Coordinada*, por ejemplo).

» El perfil Arma en FS modifica los valores de Distancia y de R del arma, pero no de Daño, aplicando siempre el valor de Daño del arma original que disponía la tropa. Del mismo modo, los valores de Tipo de Munición y las Propiedades serán los del arma original.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	60 — 240
0	0	-3	

Daño: * **Ráfaga:** 3

Munición: * **Propiedades:** *

*Nota *: Aplicar los valores del arma empleada.*

IMPORTANTE

En la Tabla de Armas, el perfil de cada arma dispone de una casilla denominada FS donde se señala si se trata de un arma con capacidad para realizar *FS* o no. Como regla general, y con contadas excepciones, **sólo las armas con *R*3 o superior pueden realizar *FS***. Cualquier arma con R2 o inferior, o cuya casilla de Propiedades no indique que puede efectuar Fuego de Supresión, **no** podrá realizar un *FS*, aunque reciba un *MOD* positivo que eleve su *R* por encima de 2.

Cancelación

El estado Fuego de Supresión se cancela automáticamente en cualquiera de los siguientes casos:

» La tropa declara una *Orden*.

» La tropa declara una *ORA* que no sea un *Ataque CD* con Fuego de Supresión.

» La tropa usa un arma que no permite realizar Fuego de Supresión.

» La tropa cambia de Estado (pasando a un estado *Nulo, Aislado, Cegado, Inmovilizado, ¡¡¡Retirada!!! Trabado* o cualquier otro estado que así lo especifique).

» El ejército al que pertenece la tropa entra en situación de *Pérdida de Teniente*.

» La tropa pasa a formar parte de cualquier tipo de Equipo Enlazado, ***Infinity Fireteam*** (*Core, Haris, Enomotarca, Tohaa*...) (ver *Infinity. Human Sphere* e *Infinity. Campaign: Paradiso*).

EJEMPLO 1: DE FUEGO DE SUPRESIÓN

Durante su turno activo, el jugador panoceánico decide poner a su fiel Fusilero Angus en Fuego de Supresión. Consume 1 Orden completa y sitúa un Marcador de Fuego de Supresión (SUP. FIRE) al lado de la peana de la tropa. Durante su turno reactivo, su adversario activa una tropa consumiendo una Habilidad Corta de Movimiento de una Orden dentro de la *LDT* de Angus, por lo que éste podrá reaccionar disparando la *R* completa. Sin embargo, Angus deberá sustituir el perfil de su Ametralladora por el de *Arma en FS*. De tal modo, varían los *MOD*s de *Distancia* del arma, y la R4 de la Ametralladora se convierte en *R3*. Su adversario declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, un *Ataque CD* contra Angus por lo que deberá aplicar el *MOD* de *CD*-3 que le impone el *FS* de Angus.

EJEMPLO 2: DE FUEGO DE SUPRESIÓN

Ahora el adversario del jugador panoceánico declara, durante su *Turno Activo*, una *Orden Coordinada* activando tres tropas dentro de la *LDT* de Angus, que sigue en *FS*. Angus tendrá que decidir a cuál de las tres tropas le dedicará la *R* completa de su arma, aplicando el perfil de *FS*. Las tres tropas enemigas declaran un *Ataque CD* contra el bueno de Angus. Aquella tropa que Angus ha determinado como objetivo de su *FS* realizará una Tirada Enfrentada de *CD* contra Angus, y deberá aplicar el *MOD* de *CD*-3 por el *FS*. Sin embargo, las otras dos realizarán Tiradas Normales, ya que Angus sólo puede reaccionar contra una de las tres.

EJEMPLO 3: FUEGO DE SUPRESIÓN A TRAVÉS DE ZONA DE VISIBILIDAD NULA

El Fusilero Angus, durante su *Turno Reactivo*, es objetivo de un *Ataque CD* a través de una *Zona de Visibilidad Nula*. Angus declara también *Ataque CD* como ORA. Podrá disparar la R completa de su arma con el perfil de *Arma en FS*, sin embargo deberá aplicar en cada Tirada el *MOD* de *CD*-6 impuesto por la *Zona de Visibilidad Nula*.

INACCIÓN

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

INACCIÓN — H. MOVIMIENTO

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada

EFECTOS

» Cuando se declara esta Habilidad la tropa no ejecuta ninguna acción.

» Inacción es una Habilidad Común, y a pesar de que la tropa en *Turno Activo* no realiza acción alguna, cuando se anuncia su uso la tropa es activada igualmente, por lo que las ORAs se declaran con normalidad.

» Cada vez que una tropa decida no realizar ninguna acción durante alguna de las dos Habilidades Cortas que forman una Orden en *Turno Activo*, se considerará entonces que declara una Inacción.

» De igual manera, se considera que la tropa realiza una Inacción cuando ha declarado una Habilidad no permitida por las reglas. En esta situación, la munición de armas y piezas de Equipo con la Propiedad *Desechable* se consume también.

MOVER

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

MOVER — H. MOVIMIENTO

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada

REQUISITOS

» La peana de la tropa ha de encontrarse **totalmente en contacto** con la superficie sobre la que se está moviendo.

» Es obligatorio que el espacio por el cual se pretende Mover tenga una anchura igual o superior al de la peana de la tropa.

EFECTOS

» Permite a la tropa usar el Atributo *MOV* para desplazarse por la mesa de juego.

» Declarando Mover, la tropa podrá recorrer la cantidad de centímetros que marca el primer valor de su Atributo de *MOV*.

» Si en una misma Orden, esa tropa declara de nuevo Mover, entonces en esa segunda Habilidad Corta de la Orden podrá recorrer la cantidad en centímetros marcada por el segundo valor de su Atributo de *MOV*.

IMPORTANTE

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

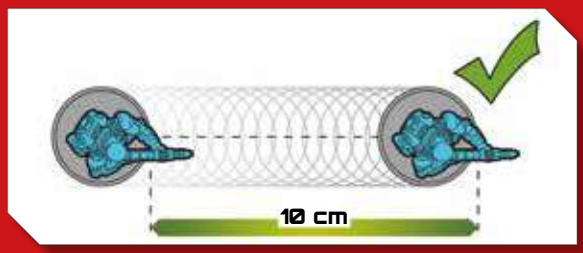
MOVER Y MEDIR

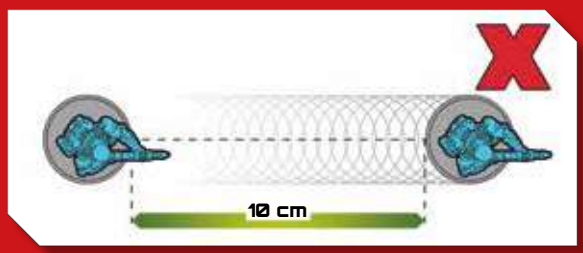
Al declarar Mover se puede **medir inmediatamente** y antes de determinar el punto final del Movimiento.

Por tanto, la secuencia de declaración sería: el Jugador declara Mover, determinando dirección, sentido e intencionalidad de destino del Movimiento, mide la distancia y declara el punto final del Movimiento.

IMPORTANTE

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





Condiciones generales de Movimiento

» 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.

» Al declarar Mover, una tropa puede cambiar su estado de Normal a ***Cuerpo a Tierra***, y viceversa, al inicio de su Movimiento, pero ello afectará a la cantidad de centímetros que puede desplazarse por la mesa de juego.

» Al declarar Mover, una tropa puede **montar o desmontar** de una *Moto, TAG, Vehículo,* montura... al inicio de su Movimiento, aplicando el nuevo Perfil de Tropa para toda la secuencia de esa Orden.

» Una tropa puede sortear cualquier obstáculo cuya altura sea igual o inferior a la altura de la *Plantilla de Silueta* que determine su Atributo de *Silueta* sin verse obligada a declarar *Saltar* o *Trepar*.

» Al finalizar su Movimiento, una tropa puede quedar **encarada** hacia donde su jugador prefiera.

» Cuando se declara un Movimiento se debe especificar el recorrido completo y exacto que esa tropa va a realizar para que el adversario pueda declarar sus ORAs.

» Durante todo su recorrido, una tropa dispone de una ***LDT*** de 360º.

» Una tropa que entre en contacto peana con peana con un enemigo durante su Movimiento dejará de mover de manera automática aunque el recorrido especificado fuera más allá del enemigo.

EJEMPLO DE MOVER

Durante su *Turno Activo*, el Fusilero Angus se encuentra pegado a una pared, tras un edificio, en *Cobertura Total*, sin *LDT* hacia su archienemigo el Alguacil Ortega. Ansioso por acabar con él de una vez, Angus declara la primera Habilidad Corta de la Orden: Mover.

La peana de Angus se desplaza un poco, de manera que sobresale por la esquina del edificio lo suficiente para obtener *LDT*, pero sin asomarse del todo, manteniéndose en *Cobertura Parcial*. Una vez asomado, la tropa vuelve a su posición inicial, realizando un movimiento de ida y vuelta, y quedando de nuevo en *Cobertura Total*.

Una vez que Ortega comprueba que obtiene *LDT* con su odiado Angus, declara su ORA: *Ataque CD*.

Angus, por su parte, declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, que también será un *Ataque CD*.

En la Tirada Enfrentada, Ortega deberá aplicar los *MOD*s por *Cobertura Parcial*. Si Ortega ganara esta Tirada Enfrentada, y Angus fallara su Tirada de *BLI*, entonces debería situarse un Marcador de Inconsciente al lado de la figura de Angus, en la posición final de su movimiento, en *Cobertura Total*.

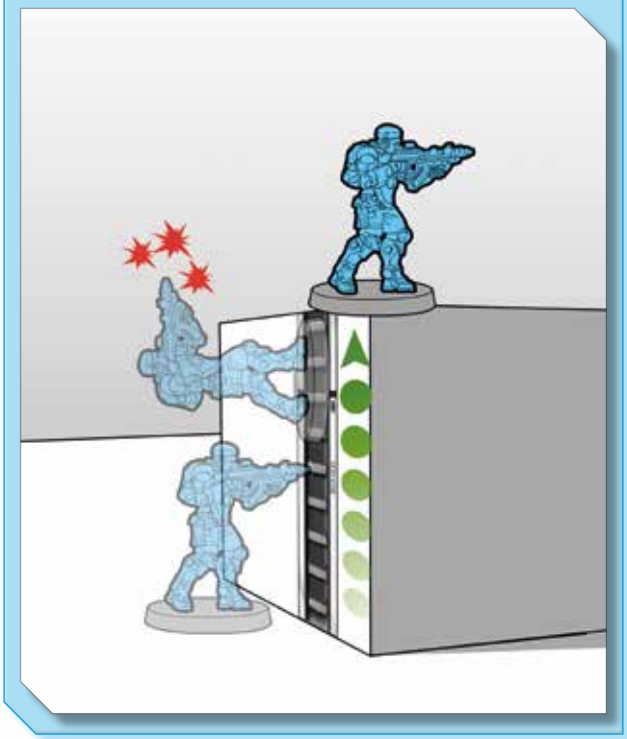
MOVER: ESCENOGRAFÍA Y TROPAS ALIADAS

Cualquier pieza de escenografía cuya altura sea igual o inferior a la altura de la Plantilla de Silueta que determine el Atributo de Silueta de la tropa no obstaculiza su Movimiento.

Del mismo modo, las tropas aliadas, y sólo las aliadas, con una Plantilla de Silueta de altura igual o inferior a la altura de la Plantilla de Silueta de la tropa tampoco obstaculizan su Movimiento.

MOVER Y ESCALERAS

Aquellas piezas de escenografía que representen escaleras permiten recorrer superficies verticales y diagonales sin necesidad de declarar *Saltar* ni *Trepar*, y sin afectar a los valores de Atributo de *MOV*.



MOVIMIENTO CAUTELOSO

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

MOVIMIENTO CAUTELOSO — O. COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada

REQUISITOS

» Es necesario que, al declarar Movimiento Cauteloso, la tropa se encuentre fuera de la *LDT* y de la *Zona de Control* de todas las figuras o Marcadores del adversario.

EFECTOS

» Permite a la tropa mover hasta un máximo del primer valor de su Atributo de *MOV*, **sin proporcionar ORA** a ninguna tropa enemiga.

» Pero para ello es obligatorio que el Movimiento Cauteloso declarado por la tropa termine en otro punto de la mesa de juego que se encuentre **también fuera de la *LDT* y *Zona de Control*** de todas las figuras o Marcadores del enemigo.

» Movimiento Cauteloso permite medir en el momento de su declaración para comprobar si esta Orden Completa resulta viable. Si no fuera así, la tropa se limitará a mover la distancia y el recorrido declarado, pero sin aplicar los efectos de Movimiento Cauteloso, por lo que sus adversarios tendrán derecho a declarar ORA, si se cumplen las condiciones pertinentes.

» No se puede emplear Movimiento Cauteloso dentro de la *Zona de Control* de una tropa enemiga. En caso de haberlo hecho, se aplicará la regla previa.

» Movimiento Cauteloso aplica las *Condiciones generales de Movimiento*, así como la mención del Sidebar *Mover y medir,* de la Habilidad Común *Mover*.

IMPORTANTE

Los TAG, Remotos, Motos y Vehículos no pueden declarar esta Habilidad Común.

RECUERDA

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

EJEMPLO DE MOVIMIENTO CAUTELOSO

El Fusilero Angus pretende acercarse a su archienemigo el Alguacil Ortega. Como se encuentra en *Cobertura Total*, tras un edificio alto, fuera de la *LDT* de Ortega y de las demás tropas Nómadas, incluyendo un Marcador de Camuflaje TO, 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, Angus declara Movimiento Cauteloso.

Tanto Ortega como las demás tropas Nómadas, incluyendo el Marcador de Camuflaje TO, no pueden declarar ORA, ya que el Movimiento de Angus comienza y termina fuera de su *LDT*.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO CAUTELOSO Y DESPLIEGUE OCULTO

Un jugador, durante su *Turno Activo*, decide declarar un Movimiento Cauteloso con un Marcador de Camuflaje. Comprueba que no hay ninguna figura ni Marcador enemigo que disponga de *LDT* hacia su Marcador en los puntos de inicio y final del movimiento que pretende realizar y declara un Movimiento Cauteloso. Su adversario, sin embargo, disponía de una tropa en Despliegue Oculto que sí hubiera tenido *LDT* hacia el punto final de su Movimiento Cauteloso. No obstante, como no se halla físicamente en la mesa de juego ni como figura ni como Marcador, no puede evitar la declaración de Movimiento Cauteloso, y una vez declarado, por la propia naturaleza del Movimiento Cauteloso, ya no tiene derecho a revelarse y declarar ORA.

RESET

Esta Habilidad Común permite evitar ataques cibernéticos mediante el reinicio rápido de todos los sistemas.

RESET — H. CORTA, ORA

Combate Avanzado: Hackear, Sin LDT

REQUISITOS

Para poder declarar Reset se debe cumplir una de las siguientes condiciones:

» La tropa debe ser objetivo de un *Ataque de Hackeo,* esto es, cualquier *Ataque* declarado mediante el uso de un *Programa de Hackeo*.

» La tropa debe ser objetivo de un *Ataque de Comunicaciones*.

» La tropa se encuentra en estado *Inmovilizado-1*.

» En su *Turno Reactivo*, una tropa enemiga declara o ejecuta una Orden en su *Zona de Control*.

EFECTOS

» Superando una Tirada Enfrentada de *VOL* la tropa puede evitar un *Ataque de Hackeo* o un *Ataque de Comunicaciones*.

» El objetivo puede declarar Reset aunque carezca de *LDT* hacia el atacante, o si éste se encuentra fuera de su *Zona de Control* o de su *Zona de Hackeo*. También podrá declarar Reset si el atacante se encuentra en contacto peana con peana con él, en estado *Trabado*.

» En caso de superar la Tirada Enfrentada de *VOL* el objetivo tiene derecho a aplicar la regla de ***Tirada de Agallas***.

» Superando una Tirada Normal de *VOL* la tropa puede cancelar su estado *Inmovilizado-1*.

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.

En el entorno híper-tecnológico en el que se desarrollan los combates modernos en la Esfera Humana, todos los equipos técnicos disponen de la capacidad de efectuar un reinicio rápido de todos sus sistemas, saltándose todos los procedimientos habituales de apagado. Realizar un Reset es la solución de emergencia para evitar los efectos perniciosos de los ciberataques en los que se especializan los Hackers tácticos. Como los expertos en infoguerra son perfectamente capaces de paralizar en combate a cualquier unidad robótica semiautónoma o armadura servopotenciada, sus operadores disponen incluso de un dispositivo de reseteo de acción manual para evitar que éstos puedan ser bloqueados.

SALTAR

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

SALTAR — O. COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada

EFECTOS

- Permite realizar un movimiento en horizontal para atravesar un hueco, o en vertical para salvar una altura, en diagonal o en parábola, moviendo el primer valor del Atributo de *MOV*.
- Saltar es una Habilidad Común que no requiere Tirada para su realización.
- Para poder Saltar se debe medir la distancia vertical, horizontal o diagonal que haya entre el punto de partida y el de aterrizaje.
- Si al efectuar un salto, el primer valor de *MOV* no permite llegar a un punto de aterrizaje en el que poder situar la tropa, entonces se supondrá que ésta cae verticalmente desde el punto final de su Movimiento hasta el suelo. Es necesario medir esta altura para calcular el *Daño por Caídas* (ver pág. 45).
- Durante la Orden en la que una tropa ejecuta la Habilidad Saltar no se beneficia de los *MOD*s de ***Cobertura Parcial***.
- Saltar aplica las *Condiciones generales de Movimiento,* así como el Sidebar *Mover y medir,* de la Habilidad Común *Mover* (ver pág. 61).
- Al Saltar, el punto de caída ha de tener una anchura igual o superior al de la peana de la tropa.

RECUERDA

Cualquier altura en la mesa de juego que sea superior a la altura de la *Plantilla de Silueta* que determine el Atributo de *Silueta* de la tropa exige declarar la Habilidad Común Saltar para poder sortearla.

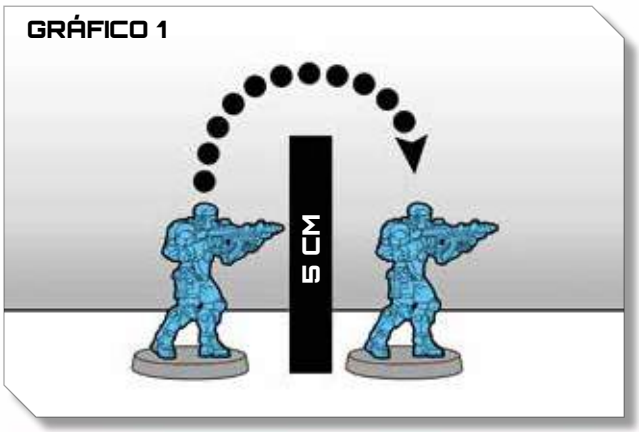
Medición de parábolas

La manera más sencilla de medir un recorrido parabólico es mediante un metro flexible, curvándolo según sea necesario.

EJEMPLO 1 DE SALTAR

Durante su Turno Activo, el Fusilero Angus debe superar un obstáculo de 5 cm de altura. Al tratarse de una altura superior a la de su Plantilla de Silueta, Angus debe declarar Saltar para poder sortearlo (Gráfico 1).

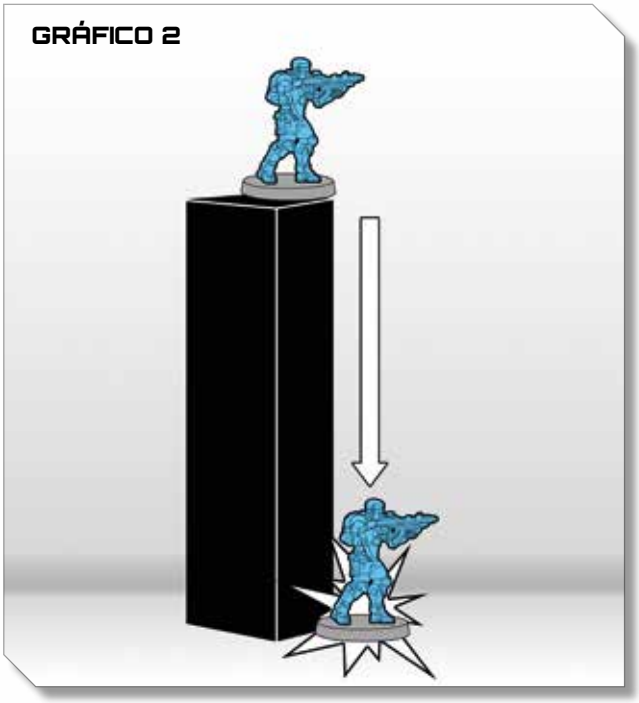
GRÁFICO 1



EJEMPLO 2 DE SALTAR

Durante su Turno Activo, el Fusilero Angus decide bajar desde la azotea de un edificio por la vía rápida, saltando hacia abajo. La altura del edificio es de 15 cm, el primer valor del *MOV* de Angus es 10 cm, por lo que debe afrontar una caída de 5 cm. Siguiendo la regla de *Daño por Caída*, esto supone una Tirada de *BLI* sobre *Daño* 10, ya que es el un único tramo de caída. Si Angus falla esta Tirada de *BLI*, deberá seguir realizando Tiradas de *BLI* hasta superar una, o llegar a estado *Muerto* (Gráfico 2).

GRÁFICO 2

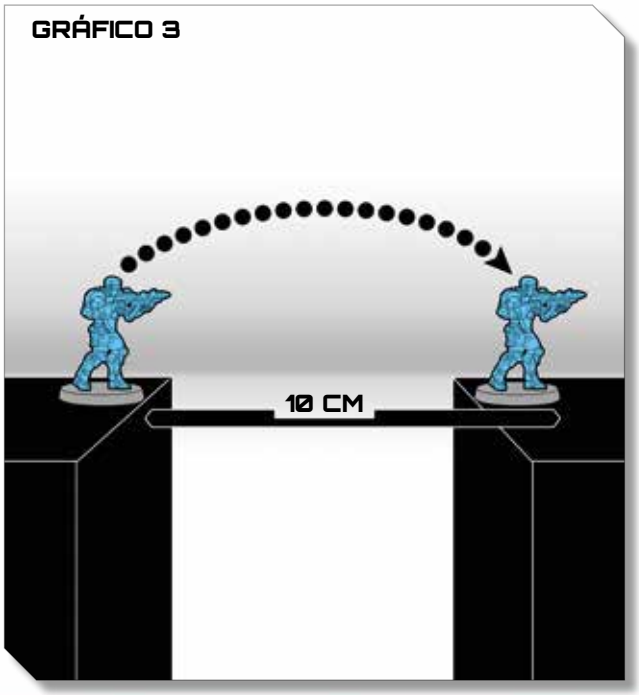


EJEMPLO 3 DE SALTAR

Durante su Turno Activo, el Fusilero Angus declara que va a Saltar desde una azotea a otra. Mide la distancia, 10 cm y comprueba que se corresponde con su primer valor de *MOV*, por lo que puede realizar el salto (Gráfico 3).

Si la distancia fuera superior, entonces Angus sólo alcanzaría 10 cm con su salto y caería al suelo desde ese punto en el aire.

GRÁFICO 3



TRABAR

Esta Habilidad Común permite a las tropas que se encuentran en *Turno Reactivo* moverse y entrar en contacto peana con peana con una tropa enemiga.

TRABAR — ORA

Movimiento

REQUISITOS

- Es necesario que una tropa enemiga en *Turno Activo* declare o ejecute una Orden **en *LDT* y dentro del radio de 5 cm** de la tropa que pretende declarar Trabar como ORA.

EFECTOS

- Esta ORA permite a la tropa mover para entrar en contacto peana con peana con una tropa enemiga activada por una Orden que se encuentre a 5 cm o menos de ella.
- Al declarar Trabar no es necesario determinar el recorrido que realizará la tropa para alcanzar a su objetivo.
- Para poder realizar esta Habilidad Común es necesario superar una Tirada Normal o Enfrentada de *FIS*.
- En caso de superar la Tirada, además de *Esquivar* cualquier *Ataque* que se hubiera declarado contra ella, la tropa se situará automáticamente en contacto peana con peana con su objetivo en el punto final del movimiento declarado por ésta , sin importar la distancia que haya recorrido.
- Al entrar en **contacto peana con peana** con la tropa activa, será el adversario quien decida en qué punto de la peana de su miniatura se sitúa la tropa reactiva.
- Al superar la Tirada, si el punto en el que se encontraba la tropa reactiva al declarar su ORA estaba dentro del *Área de Efecto* de algún Arma Posicionable enemiga, ésta no se activará ni detonará.
- En caso de fallar la Tirada, además de recibir los *Ataques* que se hubieran declarado contra ella, la tropa no realizará el movimiento, permaneciendo en su sitio.
- Sin embargo, si su objetivo hubiera declarado un *Ataque* cualquiera, incluido *CC*, contra la tropa reactiva como segunda Habilidad Corta de la Orden, y ganara la Tirada Enfrentada, entonces la tropa reactiva recibiría el impacto, debiendo realizar la correspondiente Tirada(s) de *BLI/ PB*, permaneciendo en su sitio sin desplazarse.
- Al fallar la Tirada, si el punto en el que se encontraba la tropa reactiva al declarar su ORA estaba dentro del *Área de Efecto* de algún Arma Posicionable enemiga, ésta detonará y la tropa reactiva deberá realizar la Tirada de *BLI/ PB* que corresponda.
- No se puede declarar Trabar si la tropa reactiva no tiene posibilidad física de alcanzar a su objetivo aunque éste se encuentre dentro del alcance de 5 cm (porque hubiera una pared o una sima insalvable que los separara, por ejemplo).
- Trabar aplica las *Condiciones generales de Movimiento* de la Habilidad Común *Mover*.
- Cualquier regla, Propiedad, Habilidad Especial, etc. que especifique que aplica *MOD*s a *Esquivar* se aplicará también a esta Habilidad Común.

Trabar y medir

Cuando se declara una ORA de Trabar se debe comprobar si el objetivo se encuentra realmente dentro de su alcance de 5 cm **midiendo inmediatamente después de haber declarado Trabar** y antes de que el jugador activo declare su segunda Habilidad Corta de la Orden, si procede.

En caso de que el objetivo se encuentre a una distancia superior a 5 cm, entonces la ORA Trabar no resulta posible y se considerará que el *Jugador Reactivo* ha declarado una ORA de ***Inacción***.

IMPORTANTE

Al declarar Trabar, las Motos y los Remotos (REM) deben aplicar siempre un ***MOD de –3*** a su Atributo de *FIS*.

Por su parte, al declarar esta Habilidad Común, los TAG deben aplicar siempre un ***MOD de –6*** a su Atributo de *FIS*.

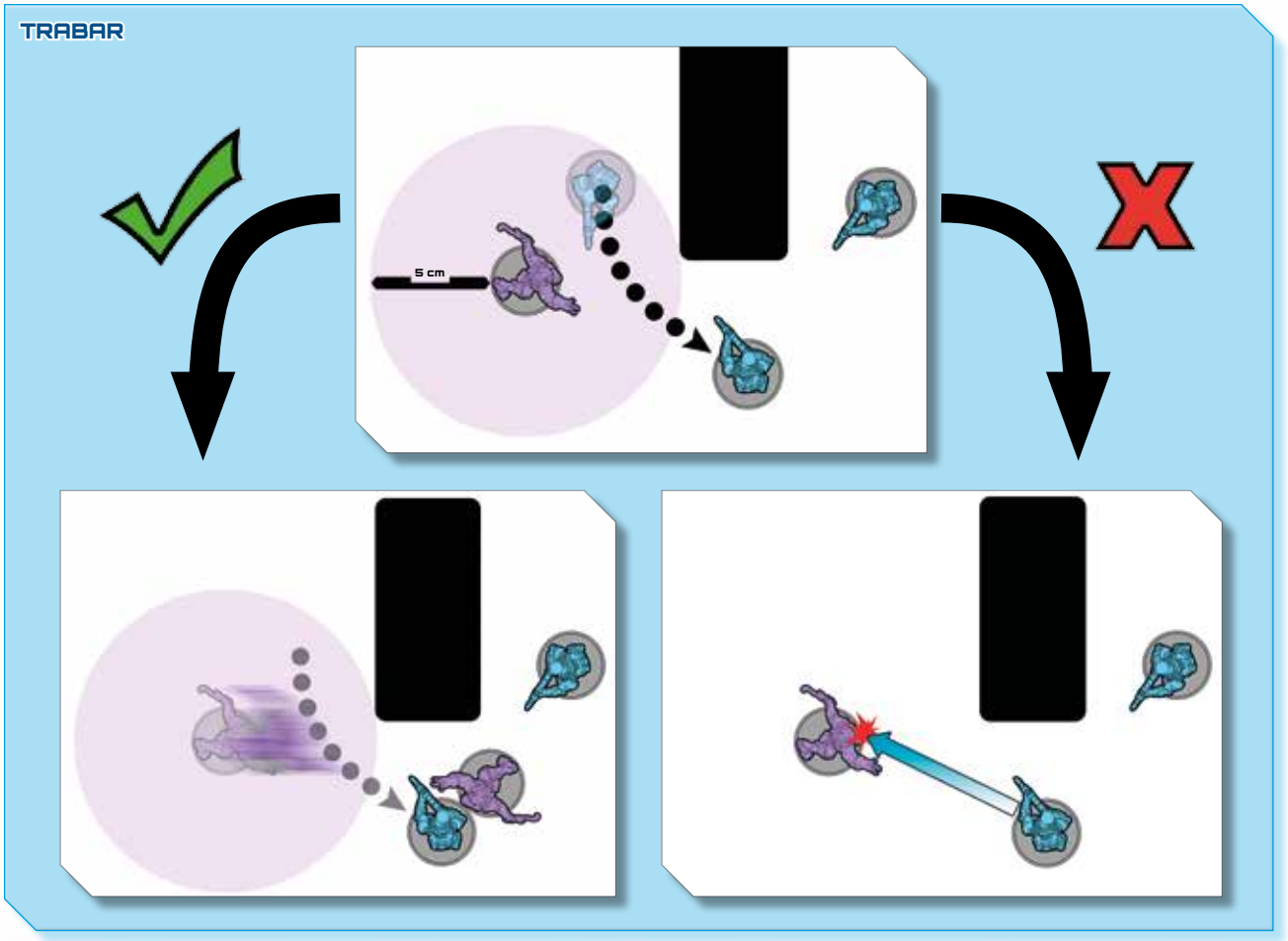
Visualizando Trabar

Trabar se entiende como un movimiento de oportunidad al pasar un enemigo cerca de donde se encuentra la tropa reactiva. Si supera la tirada, la tropa reactiva se mueve para entrar en contacto peana con peana y propiciar un *Combate CC* en Órdenes subsiguientes, o simplemente para que su objetivo quede trabado en un *Combate CC* limitando sus opciones de actuación. Si falla la tirada, no se moverá y recibirá cualquier *Ataque* que se haya declarado contra ella, ya que ha fallado una *Esquiva*. Si su objetivo ha declarado un *Ataque CC* ya que la tropa reactiva pretendía trabarse en *CC*, y gana la Tirada Enfrentada, entonces se entiende que el reactivo trató de acercarse, recibió un impacto y volvió a donde se encontraba al principio.

EJEMPLO DE TRABAR

En su *Turno Reactivo*, el salvaje Dāturazi Jedak es objetivo de un *Ataque CD por parte del intrépido Fusilero Angus*. Como su agresor parece encontrarse a menos de 5 cm del Dāturazi, este declara Trabar como ORA para poder alcanzar el *Combate CC*. El jugador del Ejército Combinado efectúa la medición correspondiente y comprueba que, en efecto, el Fusilero enemigo se encuentra a menos de 5 cm, con lo que la declaración de Trabar es legal. Una vez comprobada la distancia, el Fusilero Angus declara su segunda Habilidad Corta de la Orden: *Mover*, replegándose hacia una *Cobertura Parcial*. Se realiza entonces una Tirada Enfrentada entre el Atributo de *CD* del Fusilero en *Turno Activo* y las *FIS* del Dāturazi. Como es el día de suerte de Jedak, gana la Tirada Enfrentada por lo que, además de mover hasta 5 cm, evita el *Ataque CD*. El Dāturazi entra en contacto peana con peana con el desdichado Fusilero Angus. Sin embargo, ahora será el adversario quien decida en qué punto de la peana del Fusilero se coloca la miniatura de Jedak, situándola de manera que, si el Fusilero Angus perdiera un posible *Combate CC* y fuera retirado de la mesa de juego, Jedak se encontraría en *LDT* de otras tropas panoceánicas.

Pero, supongamos que no es el día de suerte de Jedak, y que pierde la Tirada Enfrentada. Entonces, como no evita el *Ataque CD*, recibe un impacto y debe efectuar una Tirada de *BLI*. Además, su movimiento para entrar en contacto peana con peana con el Fusilero Angus tampoco se produce.



TREPAR

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

TREPAR — O. COMPLETA

Movimiento, Sin LDT, Sin Tirada

REQUISITOS

- Es necesario que la peana de la tropa se encuentre en contacto con una superficie vertical.
- Es obligatorio que el espacio por el cual se pretende Trepar tenga una anchura igual o superior al de la peana de la tropa.

EFECTOS

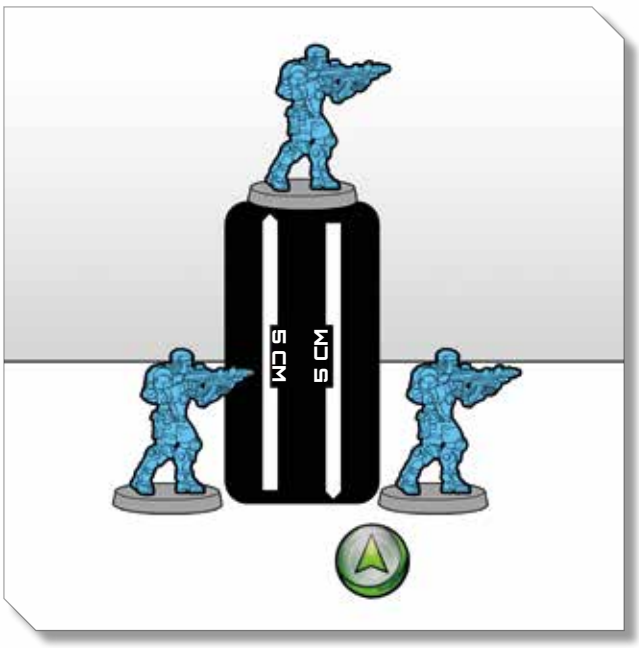
- Permite a la tropa mover en vertical, escalando, el primer valor de su Atributo de *MOV*.
- Trepar es una Habilidad Común que no requiere Tirada para su realización.
- Mientras la tropa permanezca sobre una superficie vertical no podrá declarar otra Habilidad que no sea Trepar.
- Una tropa que se encuentre trepando o sobre una superficie vertical no se beneficia de los *MOD*s de ***Cobertura Parcial***.
- Mientras esté trepando o se halle sobre una superficie vertical, una tropa no puede encontrarse en estado ***Cuerpo a Tierra***.
- A efectos de visualización, una tropa, mientras realiza la Habilidad Trepar, se encontrará con la base de su peana totalmente en contacto con la superficie vertical.
- Trepar sólo permite mover sobre superficies verticales, en una Orden de Trepar no se puede mover sobre una superficie horizontal aunque el valor de MOV de la tropa supere la distancia a Trepar. Por tanto, la tropa terminará su movimiento de Trepar en el momento en que alcance una superficie horizontal, y ya no podrá seguir moviendo con esa Orden (ver gráfico).
- Trepar aplica las *Condiciones generales de Movimiento,* así como el Sidebar *Mover y medir,* de la Habilidad Común *Mover* (ver pág. 61).

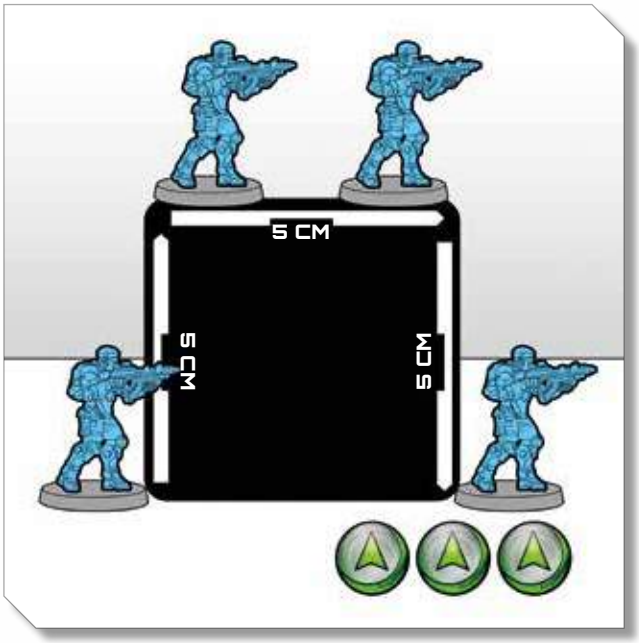
IMPORTANTE

Las Motos y los Vehículos no pueden ejecutar esta Habilidad Común.

RECUERDA

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





HABILIDADES ESPECIALES

Las Habilidades Especiales son aquellas Habilidades de las que disponen sólo algunas tropas o unidades específicas gracias a su entrenamiento, o al uso de equipos o capacidades naturales.

HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO: ETIQUETAS

Al igual que las Habilidades Comunes, todas las Habilidades Especiales y las piezas de Equipo disponen de una o varias ***Etiquetas*** que identifican de una forma rápida ciertos rasgos de juego. Las *Etiquetas* de las Habilidades Especiales y el Equipo son las siguientes:

» **Ataque.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera como un *Ataque* genérico.

» **Ataque CC.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un *Ataque CC*.

» **Ataque CD.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un *Ataque CD*.

» **Ataque de Comunicaciones.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un *Ataque* que permite declarar *Reset* como réplica.

» **Habilidad Especial de CC.** Esta Habilidad Especial se considera una *Habilidad Especial de CC* y aplica sus reglas de uso.

» **Información Privada.** La posesión de esta Habilidad Especial o Equipo se considera *Información Privada* y el jugador no está obligado a revelarla a su adversario.

» **Movimiento.** El uso de esta Habilidad Especial o Equipo se considera un *Movimiento*.

» **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 Equipo es incompatible con el de cualquier otra Habilidad Especial o Equipo que disponga de esta misma Etiqueta o Propiedad.

La activación de cualquier Habilidad Especial, Equipo, *Programa de Hackeo* o regla especial... con Retroalimentación desconecta automáticamente y anula cualquier otra Habilidad Especial, Equipo, *Programa de Hackeo*... con Retroalimentación que disponga la tropa, hasta que se desconecte o se cancele el efecto de la Habilidad Especial, Equipo... que ha provocado la desconexión.

En el apartado de *Etiquetas* también se pueden encontrar alguna que otra ***Propiedad***, como las que poseen las Armas y las piezas de Equipo. Puedes consultar el listado de *Propiedades* en la pág. 111.

HABILIDADES ESPECIALES: NIVELES

Algunas Habilidades Especiales están divididas en diferentes Niveles que señalan los diversos grados y efectos distintos que tienen dichas Habilidades Especiales según el mayor o menor dominio que tengan de ellas sus poseedores.

En las Habilidades Especiales que tienen **Niveles numéricos**, y a menos que se indique expresamente lo contrario, cada Nivel incluye siempre a todos los inferiores. Por ejemplo, un Nivel 3 incluye los Niveles 1 y 2.

En cambio, los **Niveles alfabéticos** (como el Nivel X, por ejemplo) de cada Habilidad Especial, de haberlos, indican expresamente si incluyen algún otro nivel o no.

ANTÍPODA

Las criaturas que pertenecen a esta raza alienígena tienen un comportamiento de juego especial y característico, formando Manadas de Asalto.

RESUMEN RÁPIDO

Los miembros de una Manada de Asalto se comportan siempre como si fueran una única tropa: se activan todos con una única Orden, deben ejecutar las mismas Habilidades, escoger un mismo objetivo y proporcionan una sola ORA a cada tropa enemiga.

ANTÍPODA — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

» Para poder alinear tropas con esta Habilidad Especial es obligatoria la presencia de una tropa que disponga de un *Dispositivo de Control de Antípodas* en el mismo *Grupo de Combate*.

» Las tropas que poseen esta Habilidad Especial se despliegan formando Manadas de Asalto, compuestas por, al menos, tres de ellas.

» Es obligatorio que todos los miembros de una Manada de Asalto pertenezcan al **mismo *Grupo de Combate***, donde cuentan como una única tropa.

» El jugador debe designar a uno de los miembros de la Manada como Punta de Lanza, señalándolo con un Marcador de Punta de Lanza (SPEARHEAD).

EFECTOS

» Todos los miembros de una misma Manada de Asalto **proporcionan una única Orden** a la Reserva de Órdenes del ejército, y todos ellos **se activan al unísono con una sola Orden**.

» Cada vez que active a una Manada de Asalto con una Orden el jugador puede designar una nueva Punta de Lanza, situando el Marcador de Punta de Lanza (SPEARHEAD) a su lado.

- Todas las Antípodas de una Manada de Asalto 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, las Antípodas de la Manada sólo podrán designar **un único objetivo**, que debe ser el mismo para todas ellas.
- Si uno de los miembros no pudiera ejecutar la Orden Completa (o las dos Habilidades Cortas que forman la Orden) entonces quedaría inactivo, sin realizar acción alguna, mientras que los demás miembros podrán actuar con normalidad.
- En caso de que uno de los miembros de la Manada de Asalto no pudiera ejecutar una de las dos Habilidades Cortas que forman la Orden, entonces realizaría sólo aquella que pudiera, mientras los demás miembros ejecutan la Orden al completo.
- Al ser activados por una única Orden, todos los miembros de una Manada de Asalto **proporcionan una única ORA** a cada enemigo que se encuentre en *LDT* o en *ZC* con ellos.
- En **Combate CC** sólo una de las Antípodas realizará Tirada de *CC*, recibiendo un *MOD* de +1 a *R* y +1 a Daño por cada miembro de la Manada que se encuentre en contacto peana con peana con su adversario, y en estado *Trabado*.
- El adversario podrá designar como objetivo a cualquier miembro de la Manada, pero sólo a uno de ellos.
- En *Turno Reactivo* cada miembro de la Manada de Asalto obtiene su propia ORA ante cualquier Orden que se declare en su *LDT* o *ZC*. Dicha ORA ha de ser igual para todos los miembros de la Manada, aplicando la regla de Antípoda para la ejecución de Órdenes.
- Cada miembro de una Manada debe encontrarse **siempre dentro de la *Zona de Control (ZC)* de uno de los demás miembros** de la Manada, que no se encuentre en un estado *Nulo*. Por tanto, en una Manada de Asalto de tres miembros, cada uno de ellos debe tener siempre a alguno de los otros dos dentro de su *ZC*.
- Un miembro de una Manada que no se encuentre en el interior de la *ZC* de algún otro miembro de la misma pasa a estado *Inmovilizado-2* al final de la Orden u ORA en la que ocurra, situando un Marcador de Inmovilizado-2 (IMM-2) al lado de su peana. El Antípoda vuelve a estado normal automáticamente, sin gasto de Orden ni Habilidad, al final de la Orden en la que vuelve a estar dentro de la *ZC* de otro de los demás miembros de la Manada.
- Al comienzo de cada *Turno Activo*, el jugador deberá realizar una única ***Tirada de VOL-3*** por toda la Manada de Asalto si su Controlador o alguno de sus miembros se encuentra en estado *Inconsciente* o *Muerto*, o también en caso de que el Dispositivo de Control se encuentre en estado *Inutilizado*.
- Si supera la Tirada de *VOL*-3, la Manada continuará actuando de manera normal.
- Si falla la Tirada de *VOL*-3, la Manada pasará a estado *¡¡¡Retirada!!!* señalándolo con un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) y deberán salir de la mesa de juego **por el borde más próximo**. Los miembros de una Manada en este estado no realizarán otras Órdenes que no sean *Mover* o *Esquivar*.

Antípoda y Fuego de Supresión

En caso de una tropa en estado *Fuego de Supresión (FS)* quiera reaccionar contra una Manada de Asalto, sólo podrá tomar como objetivo a uno de sus miembros.

Antípoda y Frenesí

La activación de *Impetuoso* de un Antípoda hará que los demás miembros de su Manada también se vuelvan automáticamente *Impetuosos*.

La raza Antípoda funciona en base a un sistema de inteligencia distribuida, en la cual, para poder formar un único individuo inteligente es preciso la reunión de tres miembros de esta especie. De este modo se forma una personalidad integrada por las características de cada uno de las Antípodas. El coeficiente intelectual desarrollado por este tipo de inteligencia es difícil de evaluar, y muchos no consideran que genere auténticos seres autoconscientes y racionales. Este argumento es la base según la cual se justifica en Ariadna la esclavitud de Antípodas para la formación de Manadas de Asalto, unidades de choque que aprovechan las extraordinarias capacidades físicas de esta raza, exacerbando sus niveles de hostilidad mediante rudimentarios implantes controlados por radio.

BIOINMUNIDAD

El poseedor de esta Habilidad Especial tiene la capacidad natural o artificial de resistir el daño de municiones biológicas o tóxicas.

BIOINMUNIDAD — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTO

- La tropa es inmune al efecto especial de las Municiones Especiales de Categoría *Biomunición* como ***Shock***, ***Viral*** (ver en *Infinity. Human Sphere*) y todas aquellas que así lo señalen en su descripción, considerándolas como Munición *Normal*.

EJEMPLO DE BIOINMUNIDAD

Una tropa con Bioinmunidad que reciba un impacto con Munición Especial *Shock*, realizará 1 Tirada de *BLI*, y en caso de fallar, sufrirá la pérdida de 1 punto de *Heridas*, sin aplicar los efectos especiales de esta munición. Si recibiera un impacto con Munición Especial *Viral*, entonces realizaría 1 única Tirada de *BLI* en vez de las dos Tiradas de *PB*, propias de la Munición *Viral*. Y en caso de fallar, sufriría la pérdida de 1 punto de *Heridas*, y no aplicaría los efectos especiales de esta munición.

Diferentes mecanismos ya sean biológicos o artificiales (de base tecnológica o biotecnológica) pueden provocar una respuesta inmune ante ataques producidos por municiones de base viral o con factor de daño incrementado por venenos, toxinas o agentes infecciosos. En ocasiones, esta inmunidad se debe a unas barreras físico-químicas especialmente resistentes, sin embargo, en la mayor parte de los casos estudiados se debe a mecanismos de respuesta natural (o pre-programada en caso de mecanismos artificiales) o adquirida tras exposiciones anteriores. Aquellos sujetos provistos de esta llamada Bioinmunidad están dotados de interferones y células NK (Natural Killer) reforzadas, con una capacidad antiviral extraordinaria, lo que los convierte en los operativos perfectos para enfrentarse a ambientes de hostilidad extrema, o a agentes enemigos especialmente insidiosos.

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 NIVEL 1 — H. DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

» El Nivel 1 de Botín permite efectuar una tirada en la *Tabla de Botín N1*, a la tropa tras haberla situado sobre la mesa en el momento de su despliegue, para determinar qué arma o pieza de equipo extra posee.

» El elemento obtenido en la Tabla de Botín N1 no sustituye al equipo ni armamento que posea la tropa, sino que lo complementa.

TABLA DE BOTÍN N1

1-3	+1 BLI	**12**	Granadas E/M
4	Arma CC Explosiva	**13**	Arma CC E/M
5	Escopeta Lig.	**14-15**	+2 BLI
6	+4 BLI	**16**	Visor X
7	Granadas	**17**	Arma CC Monofilo
8	Lanza-adhesivo	**18**	Fusil Combi
9	Lanzagranadas Lig.	**19**	Fusil AP
10	Lanzallamas Lig.	**20**	AutoMediKit
11	Panzerfaust		

BOTÍN NIVEL 2 — H. DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

» El Nivel 2 de Botín permite efectuar una única tirada en la *Tabla de Botín N1* o en la *Tabla de Botín N2*, al desplegar a la tropa tras haberla situado sobre la mesa, para determinar qué arma o pieza de equipo extra posee.

» El elemento obtenido en la *Tabla de Botín N2* no sustituye al equipo ni armamento de la tropa, sino que lo complementa.

TABLA DE BOTÍN N2

1-2	+1 BLI	**11**	Fusil MULTI
3	Chain Rifle	**12**	Visor Multiespectral N1
4	AutoMediKit	**13**	Fusil Breaker
5	Nanopulser	**14-15**	Lanza-adhesivo
6	Panzerfaust	**16**	+3 BLI
7	F. de Francotirador MULTI	**17**	Pulso Flash
8	Granadas de Humo	**18**	Moto (MOV 20-15)
9	CO: Mimetismo	**19**	DDO: Disruptor Óptico
10	+2 BLI	**20**	Ametralladora

Es habitual que las tropas se guarden algún trofeo de aquellas campañas u operaciones exitosas en las que han participado. Por lo general suelen ser elementos decorativos, meros recuerdos, algo con lo que impresionar a las chicas y que poder enseñar a sus hijos y nietos en el futuro. Otras veces se trata de un arma o de una pieza de equipo especialmente valiosa por su calidad o prestaciones, pero con menos glamour que el recuerdo. Esto último es muy habitual en tropas de carácter irregular, que adolecen de una carencia o de dificultad de suministros. No obstante, optar por la herramienta antes que por el souvenir denota una mayor inteligencia, especialmente por parte de aquellos que van a seguir en la brecha, en servicio activo.

CAMUFLAJE Y OCULTACIÓN (CO)

Esta Habilidad Especial señala la capacidad de la tropa para mimetizarse con el entorno y moverse con el mayor sigilo. Camuflaje y Ocultación tiene varios niveles.

CO: NIVEL 1. MIMETISMO

El poseedor de este nivel de CO sabe como emplear todos sus recursos disponibles para convertirse en un blanco difícil para el enemigo

MIMETISMO — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria, Retroalimentación

EFECTOS

» Cualquier tropa que efectúe un *Ataque CD* contra el poseedor de CO: Mimetismo debe aplicar un *MOD* de –3 a su Atributo (*CD, FIS, VOL*...).

Gracias a un intenso entrenamiento, algunas tropas poseen la habilidad necesaria para disimular su presencia al enemigo. Además, disponen de herramientas miméticas básicas, así como de prendas o material cobertor realizado en un material fotosensible, una alternativa más barata que las herramientas camaleónicas, y saben cómo sacarle partido para no ser localizadas con facilidad.

CO: NIVEL2. CAMUFLAJE

El poseedor de este nivel de la Habilidad Especial CO sabe cómo ocultarse de una manera tan eficaz que es capaz de pasar inadvertido a ojos del enemigo.

CAMUFLAJE — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego

EFECTOS

» Durante la *Fase de Despliegue*, permite desplegar en estado *Camuflado*.

» En juego, permite el uso del estado *Camuflado*.

» Además, cualquier tropa que efectúe un *Ataque CD* contra el poseedor de CO: Camuflaje debe aplicar un *MOD* de –3 a su Atributo (*CD, FIS, VOL*...).

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de CO: Camuflaje disponen automáticamente de las Habilidades Especiales *Ataque Sorpresa, Disparo Sorpresa* N1 y *Sigilo*.

CO: Camuflaje y Munición Especial Fuego

Si una tropa con CO: Camuflaje se ve afectada por Munición Especial *Fuego*, sin importar si ha superado o no la Tirada de *BLI*, verá reducida su Habilidad Especial al Nivel 1. *CO: Mimetismo* hasta que sea reparado (por un *Ingeniero*, por ejemplo), y deberá situarse un Marcador de Quemado (BURNT) a su lado.

ORA ante un Marcador de Camuflaje y Ocultación

Las únicas ORAs que se pueden ejecutar contra un Marcador de CO: Camuflaje (CAMO) o de CO: Camuflaje TO (TO CAMO) son *Descubrir, Encararse o Esquivar*.

Recuerda que, ante un Marcador de CO: Camuflaje (CAMO) o de CO: Camuflaje TO (TO CAMO), el enemigo puede retrasar la declaración de su ORA hasta que éste declare su segunda Habilidad Corta de la Orden.

Sin embargo, si la tropa reactiva retrasa su ORA, entonces sólo podrá declararla si el Marcador de Camuflaje se revela con su segunda Habilidad Corta de la Orden. En caso de que el Marcador no se revele, la tropa reactiva pierde su derecho a declarar ORA.

CAMUFLADO (ESTADO)

ACTIVACIÓN

- Automático en la *Fase de Despliegue*.
- Durante el *Turno Activo*, una tropa con CO: Camuflaje puede recuperar el estado *Camuflado* consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFECTO

- En estado *Camuflado*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflaje (CAMO).
- No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Camuflado*.
- No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado *Camuflado*, es necesario *Descubrir* a esa tropa primero , o declarar *Ataque Intuitivo*.
- Para *Descubrir* al camuflado se debe superar una **Tirada de *Descubrir* aplicando un *MOD* de *–3***.
- En caso de éxito, se sustituye el Marcador de *Camuflado* por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
- Si se falla la Tirada de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al camuflado hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.
- En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.
- En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.
- Un Marcador de CO: Camuflado (CAMO) dispone de una ***LDT* de 360º**.
- Un Marcador de CO: Camuflado (CAMO) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.
- No obstante, si el poseedor de esta Habilidad Especial fuera **un arma o una pieza de Equipo**, el valor de ***Silueta (S)* del Marcador es 2.**
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado de *Camuflado* se cancela, sustituyendo el Marcador por la figura, siempre que:
  - El camuflado declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o cualquiera de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*).
  - El camuflado, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa***.
  - El camuflado entre en **contacto peana con peana** con una figura.
  - La tropa camuflada sea ***Descubierta***.
  - El camuflado reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*, sin haber sido *Descubierto* previamente (sea por un *Ataque Intuitivo*, por haber sido afectado por un *Arma de Plantilla* cuyo objetivo fuera otra tropa, etc.).
  - La tropa camuflada pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado *¡¡¡Retirada!!!* En ambos casos, su Habilidad Especial de CO se verá reducida a CO: Mimetismo. Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará su nivel original de CO, aunque no el estado Camuflado, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.
- Siempre que se cancela el estado *Camuflado* **debe sustituirse el Marcador** de Camuflaje (CAMO) por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.
- Al sustituir el Marcador por la figura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.
- La cancelación del estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Camuflado declara una Orden de *Mover + Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

EJEMPLO DE CAMUFLAJE Y OCULTACIÓN Y CONTACTO PEANA CON PEANA

Durante su *Turno Activo*, un S.A.S. en estado de Marcador de Camuflaje (CAMO) declara la primera Habilidad Corta de su Orden: *Movimiento* hasta entrar en contacto peana con peana con un Fusilero enemigo. Al finalizar su *Movimiento* en contacto peana con peana, el S.A.S. se revela automáticamente: pierde su estado de Marcador de Camuflaje y se reemplaza el Marcador por la figura. Como en Infinity todos los sucesos de la Orden ocurren simultáneamente esto significa que el hecho de entrar en contacto peana con peana al finalizar el *Movimiento* supone que, durante todo el recorrido de su *Movimiento*, el S.A.S. ya se encuentra revelado, realizando el recorrido como figura y no en estado de Marcador. Por tanto, ya al declarar su *Movimiento*, el jugador debe sustituir el Marcador de CO: Camuflaje (CAMO) por la figura.

Ahora, las tropas enemigas con *LDT* con el S.A.S. pueden declarar sus ORAs. Como la declaración de la primera Habilidad Corta de la Orden del S.A.S. se realiza ya como figura y no como Marcador de CO: Camuflaje, las tropas reactivas no pueden retrasar la declaración de su ORA.

También significa que las tropas reactivas pueden reaccionar en ORA declarando un *Ataque* sobre la tropa activa. La tropa objetivo, el Fusilero con el cual el S.A.S. entra en contacto peana con peana, podrá reaccionar en ORA declarando un *Ataque CD*, un *Ataque CC* o *Esquivar*, por ejemplo.

Una vez todas las tropas enemigas hayan declarado sus ORAs, el S.A.S. podrá declarar su segunda Habilidad Corta de la Orden, que podría ser *Disparo Sorpresa N1, Ataque Sorpresa* o *Esquivar*, por ejemplo, dependiendo de lo que hayan declarado sus adversarios.

El S.A.S. declara *Ataque Sorpresa*. Supongamos que no hay otras tropas enemigas con *LDT* más que el Fusilero, entonces al S.A.S. le interesa declarar *Ataque Sorpresa*. Esta Habilidad Especial impone un *MOD* de -6 al Atributo de su adversario. Por tanto, se realizará una Tirada Enfrentada del Atributo de *CC* del S.A.S. contra el *CC-6* del Fusilero (si ORA con *Ataque CC*) o *CD-9* (-6 por *Ataque Sorpresa* y -3 por *CO: Camuflaje*, si ORA con *Ataque CD*) o contra sus *FIS-6* (si ORA con *Esquivar*).

No obstante, como *Ataque Sorpresa* es un *Ataque CC* que se realiza en contacto peana con peana, en la Tirada Enfrentada el S.A.S. podrá aplicar, además, los *MOD*s que le otorguen todas aquellas *Habilidades Especiales de CC* de las que disponga.

Si el Fusilero declara *Esquivar* como ORA, y gana la Tirada Enfrentada, entonces, aunque el contacto peana con peana sí se produce, la figura del Fusilero podrá mover la distancia autorizada por la Habilidad *Esquivar* en *Turno Reactivo*, situándose alejada del punto final del *Movimiento* del S.A.S.

El S.A.S. declara *Disparo Sorpresa N1*. Supongamos que en la misma situación anterior hubiera, además, dos tropas enemigas con *LDT* además del Fusilero objetivo del S.A.S. Entonces, éste considera que es mejor declarar un *Disparo Sorpresa N1* como segunda Habilidad Corta de la Orden, repartiendo la *R* 3 de su Fusil entre el Fusilero objetivo y los dos enemigos, y aplicando a todos ellos el *MOD* de -3 que impone esta Habilidad Especial, además del propio *MOD* de -3 de la Habilidad Especial CO: Camuflaje.

Se realizan así, 3 Tiradas Enfrentadas entre el Atributo *CD* del S.A.S. y el Atributo correspondiente, con un *MOD* de -3, de sus adversarios. Si el Fusilero objetivo declara Ataque *CD*, enfrentará su Atributo *CD*, aplicando un *MOD* de-*3* por *Disparo Sorpesa N1* y además, un *MOD* de *-3* por la Habilidad Especial *CO: Camuflaje,* al de *CD* del S.A.S.

Al igual que en el caso anterior, si el Fusilero objetivo declara *Esquivar* y gana la Tirada Enfrentada, el contacto peana con peana también se produce, pero la figura del Fusilero podrá moverse la distancia autorizada por *Esquivar* en ORA, quedando apartada de la figura del S.A.S.

El S.A.S. declara *Esquivar*. Supongamos que hay numerosas tropas enemigas con *LDT* que declaran *Ataques* contra el S.A.S. Entonces, éste puede decidir declarar *Esquivar* como segunda Habilidad Corta de su Orden para evitar recibir Daño.

Se realiza así una Tirada Enfrentada del Atributo de *FIS* del S.A.S. contra los Atributos correspondientes de sus adversarios. Si el S.A.S. gana la Tirada Enfrentada, entonces evitará todos los *Ataques*, terminando en contacto peana con peana con el Fusilero objetivo.

Al igual que en los casos anteriores, si el Fusilero objetivo declara *Esquivar* y gana la Tirada Enfrentada, el contacto peana con peana también se produce, pero la figura del Fusilero podrá moverse la distancia autorizada por *Esquivar* en ORA, quedando apartada de la figura del S.A.S.

EJEMPLO DE CAMUFLAJE Y OCULTACIÓN Y CONTACTO PEANA CON PEANA CON UN OBJETIVO DE ESPALDAS Y SIGILO

Durante su *Turno Activo*, un S.A.S. en estado de Marcador de Camuflaje (CAMO) declara la primera Habilidad Corta de su Orden: *Movimiento* hasta entrar en contacto peana con peana con un Fusilero enemigo que se encuentra de espaldas a él.

Como el S.A.S. dispone también de la Habilidad Especial Sigilo, su objetivo no puede declarar ORA ante una Habilidad Corta de Movimiento declarada en su *Zona de Control* pero fuera de *LDT*.

Sin embargo, el Fusilero sí podrá declarar ORA si la segunda habilidad Corta de la Orden del S.A.S. fuera cualquier Habilidad distinta de una Habilidad Corta de Movimiento. En tal caso, sólo podría declarar ORA de *Ataque CC* o *Esquiva* (o *Reset*, pero el S.A.S. no es Hacker), pues se encuentra en estado *Trabado*. Si no hubiera contacto peana con peana, el Fusilero podría declarar *Encarar* como ORA.

Los expertos en camuflaje poseen una capacidad especial, ya sea natural o entrenada, para la ocultación y el sigilo. Estas tropas disponen, además, de herramientas camaleónicas: células fotorreactivas y patrones de entorno variables y combinables. La combinación de estos sistemas, integrados en sus ropas, blindaje corporal y equipo, junto con sus capacidades especiales no las vuelven invisibles, pero sí las confunden con el entorno y los convierten en blancos esquivos.

CO: NIVEL 3. CAMUFLAJE TO

Con este nivel de CO, su portador tiene la capacidad de volverse prácticamente invisible para el adversario.

CAMUFLAJE TO — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego

EFECTOS

- Durante la *Fase de Despliegue*, permite desplegar en estado *Despliegue Oculto.*
- Durante la *Fase de Despliegue*, permite desplegar en estado *Camuflado TO*, si así lo prefiriera el jugador.
- En juego, permite el uso del estado *Camuflado TO.*
- Además, cualquier tropa que efectúe un *Ataque CD* contra el poseedor de CO: Camuflaje TO debe aplicar un ***MOD* de –6 a su *Atributo*** (*CD, FIS, VOL*...).

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de CO: Camuflaje disponen automáticamente de las Habilidades Especiales *Ataque Sorpresa, Disparo Sorpresa* N1 y *Sigilo.*

Despliegue Oculto e Infiltración

Una tropa que disponga de las Habilidades Especiales *CO: Camuflaje TO* e *Infiltración* puede combinar los efectos del Despliegue Oculto con los de *Infiltración*. En tal caso, el jugador deberá anotar la posición deseada para su tropa en Despliegue Oculto **antes** de realizar la Tirada de *Infiltración,* para poder determinar los efectos en caso de fallar esta Tirada.

CO: Camuflaje TO y Munición Especial Fuego

Si una tropa con CO: Camuflaje TO se ve afectada por Munición Especial *Fuego*, verá reducida su Habilidad Especial al Nivel 1. *CO: Mimetismo,* sin importar si ha fallado la Tirada de *BLI* o no, hasta que sea reparado (por un *Ingeniero*, por ejemplo). Este nuevo estado deberá señalarse situando un Marcador de Quemado (BURNT) al lado de la tropa.

DESPLIEGUE OCULTO

ACTIVACIÓN

- Automático en la *Fase de Despliegue*.

EFECTOS

- El estado Despliegue Oculto es un tipo de despliegue especial que, durante la *Fase de Despliegue,* permite **no colocar figura 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.
- El estado de *Despliegue Oculto* se considera *Información Privada*. Sin embargo, una vez se cancele, el adversario tiene derecho a comprobar su posición.
- Mientras permanezca en estado *Despliegue Oculto* esta tropa **no aportará su Orden** a la Reserva de Órdenes, conservándola apartada para poder emplearla en sí misma.
- Mientras no cancele su estado *Despliegue Oculto*, esa tropa se considerará como que **no se encuentra situada en la mesa** de juego. Por tanto, no afectará a las *LDT*s de tropas aliadas, no se verá afectada por *Armas de Plantilla*...
- En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Despliegue Oculto* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.

CANCELACIÓN

- El estado *Despliegue Oculto* se cancela automáticamente en el momento en que la tropa declare cualquier Habilidad Corta, Orden Completa u ORA.
- Si la tropa en estado *Despliegue Oculto* declara ***Movimiento Cauteloso* o cualquier Habilidad Corta de Movimiento que no requiera realizar tirada** (excepto *Alertar*) entonces también se cancela este estado, situando un Marcador de Camuflaje TO (TO CAMO) en el punto previamente anotado por su jugador.
- Si se declara una Habilidad u Orden Completa distinta de las arriba mencionadas, el estado *Despliegue Oculto* también se cancela automáticamente. Sin embargo, en este caso es la figura la que se sitúa en la mesa, en el punto previamente anotado por su jugador y encarada hacia donde éste prefiera.

  Al situar la figura en la mesa, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.
- El estado *Despliegue Oculto* se cancela si la tropa con CO: Camuflaje TO es ***Descubierta*** mediante el uso de alguna Habilidad Especial que así lo permita (como *Sensor*, por ejemplo).
- Una vez la tropa ha cancelado su estado *Despliegue Oculto* no podrá volver a recuperarlo.

CAMUFLADO TO (ESTADO)

ACTIVACIÓN

- Automático en la *Fase de Despliegue.*
- Automático en juego si la tropa con CO: Camuflaje TO cancela su estado *Despliegue Oculto* realizando cualquier Habilidad que no la revele como figura.
- Durante el *Turno Activo*, una tropa con CO: Camuflaje TO puede recuperar el estado *Camuflado TO* consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFECTO

- En estado *Camuflado TO*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflaje TO (TO CAMO).
- No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Camuflado TO.*
- No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado *Camuflado TO*, es necesario descubrirlo primero , o declarar *Ataque Intuitivo.*

- Para *Descubrir* al camuflado TO se debe superar una **Tirada de *Descubrir* aplicando un *MOD* de *–6***.

- Si se **supera la Tirada** de *Descubrir*, se sustituye el Marcador de Camuflado TO (TO CAMO) por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.

- Si se **falla la Tirada** de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al camuflado TO hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.

- En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado TO* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.

- En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado TO* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.

- Un Marcador de CO: Camuflado TO (TO CAMO) dispone de una ***LDT* de 360º**.

- Un Marcador de CO: Camuflado TO (TO CAMO) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.

- No obstante, si el poseedor de esta Habilidad Especial fuera una **pieza de Equipo**, el valor de ***Silueta (S)* del Marcador es 2.**

- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado de *Camuflado TO* se cancela, sustituyendo el Marcador por la figura, siempre que:

  - El camuflado TO declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o alguna de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*).

  - El camuflado TO, siguiendo lo anterior, declare el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa***.

  - El camuflado TO entre en **contacto peana con peana** con una figura.

  - La tropa con CO: Camuflaje TO sea ***Descubierta***.

  - El camuflado TO reciba un impacto exitoso que obligue a realizar una Tirada de BLI/ *PB*, o un impacto *Crítico*, sin haber sido *Descubierto* previamente (sea por un *Ataque Intuitivo*, por haber sido afectado por un *Arma de Plantilla* cuyo objetivo fuera otra figura, etc.).

  - La tropa TO pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!! En ambos casos, su Habilidad Especial de CO se verá reducida a CO: Mimetismo. Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará su nivel original de CO, aunque no el estado Camuflado TO, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.

- Siempre que se cancela el estado Camuflado TO **debe sustituirse el Marcador** de Camuflaje TO (TO CAMO) por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.

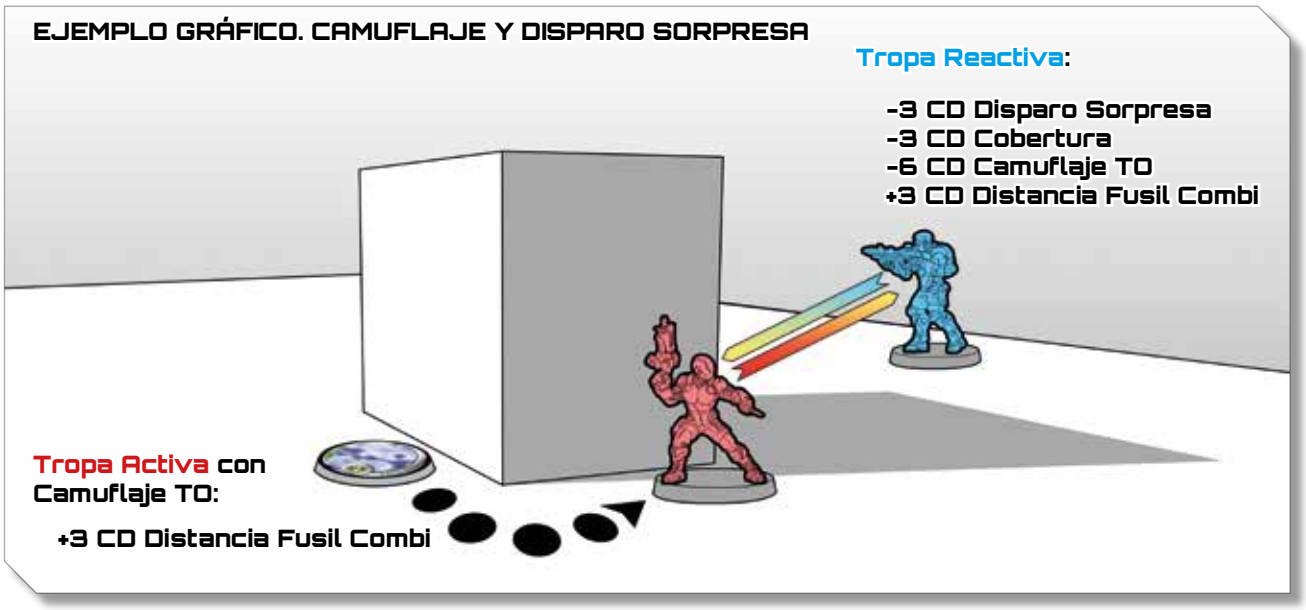
- Al sustituir el Marcador por la figura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

- La cancelación del estado Camuflado TO se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Camuflado TO declara una Orden de *Mover + Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

EJEMPLO DE CAMUFLAJE: VOLVER A CAMUFLARSE Y DESPLIEGUE OCULTO

Un jugador, durante su *Turno Activo*, decide volver a camuflar a una figura que posee la Habilidad Especial CO: Camuflaje, haciendo que vuelva a estado Marcador de Camuflaje. Comprueba que no hay ninguna figura ni Marcador enemigo que disponga de *LDT* hacia la figura, consume 1 Orden y declara que vuelve a estado Marcador de Camuflaje. Su adversario, sin embargo, posee una tropa en *Despliegue Oculto* que sí dispone de *LDT* hacia la figura activa. Pero, como no se halla físicamente en la mesa de juego ni como figura ni como Marcador, no se tiene en cuenta para evitar la declaración de pasar a estado de Marcador de Camuflaje. No obstante, una vez la Orden Completa ha sido declarada, podría revelarse y declarar una ORA, impidiendo así que la Orden se pueda realizar, ya que incumple uno de sus requisitos y haciendo que la tropa con CO: Camuflaje pierda dicha Orden. Además, si la tropa en *Despliegue Oculto* declarara como ORA, por ejemplo, *Ataque CD*, realizaría una Tirada Normal de *CD*.

En las fuerzas militares más tecnificadas y con mayor presupuesto, algunos operativos expertos en camuflaje tienen a su disposición un dispositivo de mimetización Termo-Óptica. Se trata de un sistema que, recurriendo a tecnologías de campo, curva la luz en torno a su portador, volviéndolo prácticamente invisible y borrando su señal térmica. Además, este sofisticado dispositivo difumina las posibles perturbaciones atmosféricas que provoque su portador e impide que sea captado por radares ni sonares.



CO: NIVEL X. CAMUFLAJE EMBOSCADO

El poseedor de este Nivel X de la Habilidad Especial Camuflaje y Ocultación (CO) no sólo sabe como camuflarse, sino que además es capaz de crear un señuelo con el que confundir al enemigo.

CAMUFLAJE EMBOSCADO — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego

EFECTOS

- A todos los efectos, este Nivel X funciona igual que el Nivel 2, CO: Camuflaje.
- Además, durante la *Fase de Despliegue*, permite desplegar un Marcador de Camuflaje (CAMO) adicional dentro de la *Zona de Control* del poseedor de esta Habilidad Especial.
- Este Marcador de Camuflaje adicional es un señuelo, ninguna tropa, arma ni pieza de Equipo se oculta bajo él y permanecerá estático en la mesa de juego mientras no sea *Descubierto*, o mientras el poseedor de Camuflaje Emboscado no se revele o sea *Descubierto*.
- El Marcador de Camuflaje adicional se debe retirar de la mesa de juego automáticamente cuando sea *Descubierto* por el adversario, o cuando el poseedor de esta Habilidad Especial se revele o sea *Descubierto*.
- Al situar el Marcador de Camuflaje adicional deben respetarse las reglas de *Despliegue* y, en caso de jugar un escenario, las restricciones al despliegue que pueda imponer.
- Es obligatorio que el jugador anote en secreto el número del Marcador de Camuflaje que funciona como señuelo para mostrárselo al adversario si así éste lo requiriera al *Descubrir* a este Marcador adicional, al *Descubrir* al poseedor de esta Habilidad Especial, o cuando el poseedor de esta Habilidad Especial se revele.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de CO: Camuflaje disponen automáticamente de las Habilidades Especiales *Ataque Sorpresa, Disparo Sorpresa* N1 y *Sigilo*.

DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO (DA)

Las unidades de Infantería Aerotransportada cuentan con vehículos aéreos para desplazarse hacia la zona del campo de batalla donde podrán causar mayor daño.

DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO — O. COMPLETA

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 en cualquier momento de su *Turno Activo*.
- Mientras permanezca fuera de la mesa de juego, la tropa que posee Despliegue Aerotransportado no aportará su Orden a la Reserva de Órdenes, conservándola apartada para emplearla en efectuar su propio despliegue empleando esta Habilidad Especial.
- Desplegar una tropa empleando cualquier Nivel de la Habilidad Especial Despliegue Aerotransportado supone el consumo de 1 Orden Completa, que será la Orden propia de la tropa, aquella no sumada a la Reserva de Órdenes.
- Al realizar un Despliegue Aerotransportado el jugador **no** puede situar la tropa en estado *Cuerpo a Tierra,* ni en contacto peana con peana con otra figura, Marcador, objetivo de un escenario o pieza de escenografía.

Despliegue Aerotransportado e Impetuoso

Las tropas *Impetuosas* e *Impetuosas Extremas* que dispongan de cualquiera de los Niveles de Despliegue Aerotransportado deberán desplegar en la *Fase Impetuosa* del *Turno Activo,* empleando su *Orden Impetuosa* para ello. El jugador puede cancelar este despliegue como si se tratara de una *Orden Impetuosa* más.

DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO NIVEL 1: PARACAIDISTA

Esta tropa ha sido entrenada 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 — O. COMPLETA

Opcional

PREPARATIVOS

- Durante la *Fase de Despliegue*, el jugador dividirá los bordes de la mesa en secciones imaginarias y proporcionales (dos por cada lado, ocho en total).
- El jugador debe seleccionar una de esas secciones y anotarla en secreto para su verificación posterior, si fuera necesaria. Ésa será la sección del borde de la mesa en la que desplegarán todas sus tropas con la Habilidad Especial DA: Paracaidista.

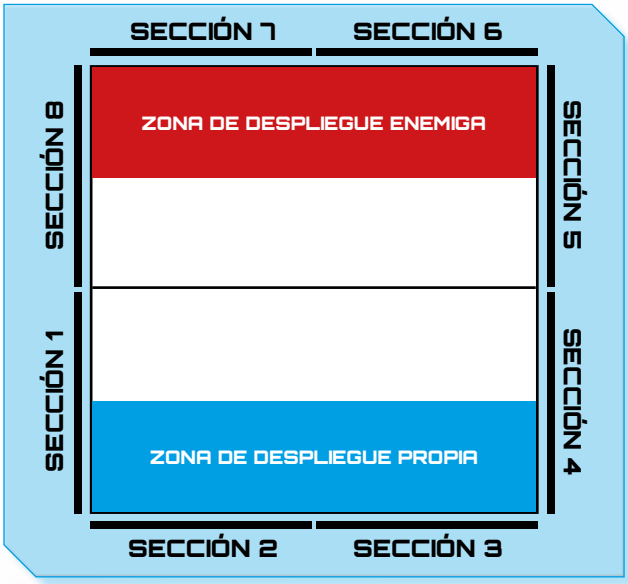
EFECTOS

- Consumiendo 1 Orden Completa, esta Habilidad Especial permite que la tropa que lo posee sea desplegada en cualquier punto de la sección del borde de la mesa escogida durante la *Fase de Despliegue*.
- Ese punto nunca puede estar situado en el interior de la *Zona de Despliegue* enemiga.
- La manera correcta de colocar esta tropa es situando su peana o Marcador en contacto con el borde de la mesa.
- Si es una figura lo que se sitúa en la mesa de juego, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, en caso de que éste se lo requiriera.

Secciones de mesa

Usa este gráfico como referencia a la hora de marcar las secciones. Las tropas con DA: Paracaidismo o con DA: Infiltración Aérea podrán entrar por cualquier punto de las secciones 1, 2, 3 o 4; o por las mitades de las secciones 5 y 8 que no entran dentro de la *Zona de Despliegue* enemiga.

Las tropas con DA: Salto Táctico pueden entrar por cualquier sección, independientemente de si está dentro de la *Zona de Despliegue* enemiga o no.



DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO NIVEL 2: INFILTRACIÓN AÉREA

Las tropas que poseen la Habilidad Especial DA: Infiltración Aérea son experimentados paracaidistas, especializados en operaciones de incursión y penetración hasta más allá de las líneas enemigas.

INFILTRACIÓN AÉREA — O. COMPLETA

Opcional

EFECTOS

- En el momento de su *Turno Activo* en que quiera desplegar a la tropa que posea esta Habilidad Especial, el jugador dividirá los bordes de la mesa en ocho secciones imaginarias y proporcionales (dos iguales por cada lado).
- Consumiendo 1 Orden Completa, esta Habilidad Especial permite que la tropa que lo posee sea desplegada en cualquier punto de la sección del borde de la mesa que prefiera su jugador.
- Ese punto nunca puede estar situado en el interior de la *Zona de Despliegue* enemiga.
- La manera correcta de colocar esta tropa es situando su peana o Marcador en contacto con el borde de la mesa.
- Si es una figura lo que se sitúa en la mesa de juego, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, en caso de que éste se lo requiriera.

DA: Infiltración Aérea y Orden Coordinada

Si el jugador declara una *Orden Coordinada* empleando DA: Infiltración Aérea, todas las tropas que participen deben entrar por la misma sección de la mesa.

DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO NIVEL 3: SALTO DE COMBATE INFERIOR

Algunas tropas aerotransportadas disponen de equipos de salto antiguos con unos niveles de precisión y corrección de la trayectoria inferiores a los empleados por la mayor parte de las fuerzas aerotransportadas modernas.

SALTO DE COMBATE INFERIOR — O. COMPLETA

Opcional

EFECTOS

- El Nivel 3 de Despliegue Aerotransportado funciona exactamente igual que el Nivel 4: *Salto de Combate*, con la salvedad de que la tirada necesaria para poder desplegar es una **Tirada de *FIS*-3**.

DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO NIVEL 4: SALTO DE COMBATE

Las tropas que poseen equipos especiales de salto están entrenadas para descender a toda velocidad sobre el campo de batalla y sorprender a sus enemigos con demoledores ataques repentinos e imprevistos.

SALTO DE COMBATE — O. COMPLETA

Opcional

EFECTOS

- En el momento de su *Turno Activo* en que quiera desplegar a la tropa que posea esta Habilidad Especial, el jugador colocará una Plantilla Circular en cualquier punto de la mesa. Esa Plantilla representa la *Zona de Aterrizaje*.
- Cualquier superficie horizontal del tamaño de una Plantilla Circular que se encuentre libre de elementos de escenografía puede ser una *Zona de Aterrizaje*.
- La *Zona de Aterrizaje* no puede situarse en el interior ni en contacto con una *Zona de Baja Visibilidad* o *Visibilidad Nula*.
- El jugador colocará a la tropa con DA: Salto de Combate en cualquier punto de la *Zona de Aterrizaje,* marcando así el punto de despliegue deseado por el jugador. Toda la superficie de la peana, o del Marcador, debe encontrarse dentro de la Plantilla Circular de *Zona de Aterrizaje*.
- Entonces se realiza una **Tirada de *FIS***. Si se supera la tirada, el despliegue se hace efectivo y la tropa permanece allí donde fue situada. Cualquier ORA enemiga se declarará considerando esta localización.
- En caso de fallar la Tirada de *FIS*, el jugador realizará una *Tirada de Dispersión* (pág. 22), situando el centro de la Plantilla Circular de *Dispersión* allí donde se colocó a la tropa. El resultado de la *Tirada de Dispersión* determinará la localización definitiva de la tropa. Cualquier ORA enemiga se declarará considerando esta localización.
- Si es una figura lo que se sitúa en la mesa de juego, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, en caso de que éste se lo requiriera.

Salto de Combate y Orden Coordinada

Si el jugador declara una *Orden Coordinada* empleando DA: Salto de Combate, todas las tropas que participen deben usar la misma *Zona de Aterrizaje*, pero la Tirada de *FIS* y la colocación de la miniatura en caso de fallar dicha tirada, se resuelven individualmente.

Salto de Combate y Baliza IA

Si durante la *Fase de Despliegue*, una tropa con la Habilidad Especial *Baliza IA* (ver *Infinity. Human Sphere*) sufre una *Dispersión* al emplear DA: Salto de Combate que hace que salga fuera de la mesa de juego, deberá considerarse como perdida y su jugador la contabilizará como una baja a efectos de cálculo de *¡¡¡Retirada!!!* y de *Puntos de Victoria*.

DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO NIVEL 5: SALTO DE COMBATE SUPERIOR

Aquella tropas que disponen de este nivel de Despliegue Aerotransportado son paracaidistas excepcionales con un gran control de la trayectoria del salto que les permite minimizar los efectos adversos de cualquier imprevisto.

SALTO DE COMBATE SUPERIOR — O. COMPLETA

Opcional

EFECTOS

- Este Nivel funciona exactamente igual que el anterior, con la salvedad de que, en caso de su poseedor falle la Tirada de *FIS* necesaria para realizar el despliegue, y la *Dispersión* haga que la tropa salga de la mesa de juego, aterrice en un lugar en el que no se pudiera situar a la tropa, entonces su jugador podrá colocarla en cualquier punto de su *Zona de Despliegue* en el cual pueda emplazar la Plantilla Circular de *Zona de Aterrizaje*.

DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO NIVEL X: SALTO TÁCTICO

Las tropas que poseen la Habilidad Especial DA: Salto Táctico no sólo son unos paracaidistas infiltradores excepcionales, sino que, además, poseen un soberbio sentido táctico.

SALTO TÁCTICO — O. COMPLETA

Opcional

EFECTOS

- En el momento de su *Turno Activo* en que quiera desplegar a la tropa que posea esta Habilidad Especial, el jugador dividirá los bordes de la mesa en ocho secciones imaginarias y proporcionales (dos por cada lado).
- Consumiendo 1 Orden Completa, esta Habilidad Especial permite que la tropa que lo posee sea desplegada en cualquier punto de la sección del borde de la mesa que prefiera su jugador.
- Ese punto **puede estar situado en el interior** de la *Zona de Despliegue* enemiga.
- La manera correcta de colocar esta tropa es situando su peana o Marcador en contacto con el borde de la mesa.
- Si es una figura lo que se sitúa en la mesa de juego, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, en caso de que éste se lo requiriera.
- Este Nivel no incluye ningún otro Nivel numérico de esta Habilidad Especial.

DA: Salto Táctico y Orden Coordinada

Las tropas que poseen DA: Salto Táctico pueden declarar una *Orden Coordinada* para realizar su despliegue junto a tropas que dispongan de los Niveles 1 o 2 de Despliegue Aerotransportado.

Sin embargo, en ese caso, la tropa con DA: Salto Táctico entrará por la misma sección de la mesa que hayan determinado el resto de las tropas participantes en la Orden Coordinada.

Es evidente que las posibilidades táctico-estratégicas de los despliegues aerotransportados dependen básicamente del nivel tecnológico del ejército, y de los medios y recursos disponibles en el teatro de operaciones, más que de la capacidad de sus tropas. No se pueden exigir los mismos resultados cuando sólo se disponen de aeronaves atmosféricas o vehículos de baja cota, que únicamente permiten efectuar inserciones descendiendo en rappel, o realizar saltos HALO (Gran Altitud-Baja Apertura) o HAHO (Gran Altitud-Alta Apertura), que cuando se poseen espacionaves con capacidad de lanzamiento supra-atmosférico/orbital. La precisión y flexibilidad que proporcionan estas últimas es una ventaja frente a las primeras. Sin embargo, una vez se traslada sobre el terreno, las condiciones locales (meteorología adversa, carencia de supremacía aérea, ausencia de datos de inteligencia...) pueden exigir la adopción de un método de despliegue menos tecnológico. Por ello, en las unidades aerotransportadas modernas se incentiva la instrucción y entrenamiento en todas las opciones posibles, sin descuidar ninguna de ellas. El objetivo es disponer de tropas lo más versátiles que sea posible, capaces de cumplir la misión sin importar las condiciones operativas.

Extracto de "Manual de Salto Táctico" por Kirpal Singh.
Servicio de Publicaciones del Hexaedro Panoceánico.

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 NIVEL 1 — H. DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial puede ser desplegado libremente hasta 10 cm más allá del límite de su *Zona de Despliegue*.

IMPORTANTE
No se puede efectuar un Despliegue Avanzado en contacto peana con peana con otra figura, Marcador u objetivo de un escenario.

Algunas unidades militares destacan por situarse siempre en las posiciones más adelantadas de sus líneas, buscando el contacto inmediato con el enemigo. Este tipo de tropas acostumbran a emplear métodos de despliegue convencional, aunque está capacitado para desarrollar tanto técnicas de combate estándar como especiales, distinguiéndose por ser las primeras unidades en ser situadas en el campo de batalla. Lo que las diferencia fundamentalmente de las unidades de infiltración es, no sólo la ausencia de uso de técnicas de sigilo, sino que operan en zona de nadie, sin llegar penetrar en territorio enemigo, actuando siempre bajo el arco de cobertura de fuego de su propia artillería.

DESPLIEGUE MECANIZADO

Esta Habilidad Especial distingue a aquellas tropas que poseen una capacidad de despliegue superior gracias a su pertenencia a regimientos mecanizados que disponen de vehículos de transporte.

DESPLIEGUE MECANIZADO NIVEL 1 — H. DE DESPLIEGUE

Opcional

REQUISITOS

» Para poder hacer uso de esta Habilidad Especial, todas las tropas de un mismo jugador que posean Despliegue Mecanizado han de ser desplegadas dentro de la *Zona de Control* de una de ellas, determinada por el propio jugador.

EFECTOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial ignora la restricción del despliegue a la *Zona de Despliegue*, pudiendo ser desplegado en cualquier punto de la mitad de la mesa que le corresponda a su jugador.

IMPORTANTE
No se puede efectuar un Despliegue Mecanizado en contacto peana con peana con otra figura, Marcador u objetivo de un escenario.

NOTA
Cualquier unidad que en su perfil de tropa indique únicamente Despliegue Mecanizado se deberá considerar como poseedora del Nivel 1 de esta Habilidad Especial.

Las tropas que pueden realizar un despliegue mecanizado pertenecen a unidades de Infantería Mecanizada, cuyos vehículos blindados les permiten desplazarse hasta posiciones más adelantadas para cubrir el avance de sus compañeros. Los cuerpos de Infantería Mecanizada son habituales en fuerzas expedicionarias y de seguridad en entornos hostiles, ya que disponen de una mayor movilidad, protección y potencia de fuego que las unidades de Infantería Ligera. Sin embargo, sus mayores necesidades logísticas en dotaciones de apoyo y suministros, y sobre todo su mayor visibilidad, no los hacen recomendables para operaciones rápidas de entrar y salir, ni para ejecutar operaciones encubiertas.

DISPARO SORPRESA

El poseedor de esta Habilidad Especial es capaz de sorprender a sus adversarios lanzando ataques inesperados difíciles de evitar.

DISPARO SORPRESA N1 — H. CORTA

Ataque CD, Opcional

REQUISITOS

» Además de poseer Disparo Sorpresa es necesario disponer de la Habilidad Especial *CO: Camuflaje, CO: Camuflaje Limitado, CO: Camuflaje TO, Suplantación,* de una Habilidad Especial o pieza de Equipo que permita un estado de Marcador, o de alguna otra que, en su descripción, indique expresamente que permite su uso.

» El poseedor de esta Habilidad Especial ha de encontrarse en **estado de *Marcador*** (Camuflaje, TO, Suplantación-1...) o en estado de ***Despliegue Oculto*** en el momento de asignarle la Orden y activarlo.

EFECTOS

» En caso de Tirada Enfrentada, si el poseedor de esta Habilidad Especial declara un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo*, entonces impone un ***MOD* de -3 al Atributo de su adversario**. Este *MOD* de -3 es adicional a otros *MOD*s dados por *Camuflaje y Ocultación, Distancia, Cobertura,* etc.

» El poseedor de esta Habilidad Especial **no podrá volver a emplear *Disparo Sorpresa* hasta que no vuelva al estado Marcador**.

Aquellos operativos que han recibido entrenamiento especial en técnicas de ocultación, camuflaje o disfraces son expertos en emboscadas y tienen la capacidad de sorprender a sus enemigos con ataques relámpago. La auténtica cualidad del asesino es su habilidad para coger a su víctima desprevenida y eliminarla con tal rapidez que su muerte se vuelve inevitable.

EXPLOTAR

Esta Habilidad Especial designa la capacidad que posee la tropa para explotar, ya sea de manera voluntaria o no. Explotar es una Habilidad Especial con niveles.

EXPLOTAR — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

» El poseedor de este Nivel debe encontrarse en estado *Inconsciente* para poder activar esta Habilidad Especial.

EFECTOS

» Esta Habilidad Especial obliga a la tropa a detonar automáticamente al caer en estado *Inconsciente*.

» Al final de la Orden en la que la tropa ha caído en estado *Inconsciente*, se debe situar una Plantilla Circular, que refleja el *Área de Efecto* de la explosión. El centro de la Plantilla Circular debe corresponderse con el centro de la peana del poseedor de esta Habilidad Especial.

» Explotar tiene *Daño* 13, aplicando Munición Especial *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.

RECUERDA

Si la tropa pasa directamente a estado *Muerto*, debido al uso de alguna Habilidad Especial (como, por ejemplo *V: Tenaz*), por causa de una Munición Especial (como, por ejemplo, *Shock*) o porque sufriera la pérdida de varios puntos de su Atributo *Heridas/ Estructura* en la misma Orden, entonces esta Habilidad Especial no se activaría.

NOTA

Cualquier unidad que en su perfil de tropa indique únicamente Explotar se deberá considerar como poseedora del Nivel 1 de esta Habilidad Especial.

El uso de artefactos explosivos con disparadores de "hombre muerto", aquellos que se activan en caso de incapacidad de su portador, se considera un anatema moral en toda la Esfera Humana, y así lo refleja la legislación internacional, tanto civil como marcial (véanse los artículos contenidos en el capítulo 3 de la Convención de Concilium). Es sabido el uso extensivo de este tipo de dispositivos en el Ejército Combinado, especialmente entre la raza Morat, conocida por su desprecio por las vidas de otras especies. Sin embargo, se ha denunciado su uso también en unidades vinculadas al Servicio Imperial de Yu Jing. El propio Emperador en persona ha asegurado que las unidades de la Policía Judicial cumplen estrictamente con las leyes Yu Jing, y que cualquier incompatibilidad entre éstas y la legislación internacional deberá dirimirse primero en el Alto Tribunal de Concilium. Expertos en cuestiones de Derechos Humanos han acusado al Emperador y al Partido de Yu Jing de bloquear todos los procesos judiciales abiertos sobre esta cuestión, tanto en los tribunales Yu Jing como en los internacionales.

GHOST (G)

Esta Habilidad Especial es característica de las tropas biomecánicas o artificiales, operadas mediante telepresencia o que disponen de una IA de control. Hay diferentes categorías de Ghost, sin embargo, ésta no es una Habilidad Especial con Niveles numéricos.

El Ghost, una inteligencia, propia o ajena, orgánica o artificial, que se aloja en la máquina y la gobierna desde la distancia, pero ¿qué distingue a las máquinas de los seres vivos?

GHOST: AUTOTOOL — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial funciona igual que *G: Presencia Remota*, pero además permite que las tropas que dispongan de ella puedan ser alineados siempre y cuando en su lista de ejército haya al menos una tropa que posea la Habilidad Especial *G: Mnemotecno*, un TAG o un *Hacker*.
- Una tropa que disponga de la Habilidad Especial *G: Autotool* puede ser receptor del valor de *VOL*, la Habilidad Especial *G: Mnemotecno* y la Habilidad Especial *Teniente* (si la tuviera) de una tropa que posea *G: Mnemotecno*.

El sistema de IA limitada Autotool fue desarrollado durante el apogeo de la Civilización Ur, partiendo del modelo conductual de los Ruaria. El sistema Autotool se aplicó a las herramientas semiautónomas que los Ur desarrollaron de manera masiva para todo tipo de actividades. La IE modernizaría la última versión del sistema para adaptarlo a las necesidades de sus encarnaciones tácticas y operativas.

GHOST: MNEMOTECNO — H: AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Para activar esta Habilidad Especial su poseedor debe encontrarse en estado *Nulo*.

EFECTOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial puede transferir su Atributo de VOL, junto con la propia Habilidad Especial Ghost: Mnemotecno y la Habilidad Especial *Teniente* (si la tuviera) a cualquier tropa de su ejército que disponga de *Petaca* y se encuentre desplegada en la mesa en forma de figura 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 G: 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 G: 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 figura 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 G: Mnemotecno cae en estado *Nulo*, ésta podrá volver a transferirse a cualquier otra tropa de su ejército que disponga *Petaca*. Esta transferencia hace que la tropa pase a estado *Muerto*.
- G: Mnemotecno confiere, además, la Habilidad Especial ***Valor: Coraje***.
- Además, se considera que las tropas con G: Mnemotecno carecen de *Petaca*.

Mnemotecno es un rasgo de tropa característico de la IE, otra muestra de la sofisticación de la VudúTec. 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, (ya sea un Caróntida, un Anatemático, un temible Avatar...), éste salte automáticamente a la Petaca de otra tropa de su ejército. Mnemotecno permite a la IE seguir liderando a su ejército mientras le queden tropas en las que descargarse.

GHOST: PRESENCIA REMOTA — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- G: Presencia Remota confiere la Habilidad Especial ***Valor: Coraje***.
- Además, se considera que las tropas con G: Presencia Remota carecen de *Petaca*.
- Las tropas con G: Presencia Remota y Atributo de *EST* poseen **2 niveles de estado *Inconsciente***.
- En términos de juego, cuando una tropa con G: Presencia Remota pierde todos sus puntos de *EST* cae en estado *Inconsciente*, como cualquier otra tropa. Pero, si vuelve recibir daño y pierde otro punto *EST*, no pasa a estado *Muerto*, como sería habitual, sino que pasa al segundo nivel de estado *Inconsciente*, situando un segundo Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) a su lado. Entonces, deberá recibir daño de nuevo y perder otro punto de *EST* para pasar a estado *Muerto* y ser retirado de la mesa de juego.
- Las tropas con G: Presencia Remota sólo necesitan que una tropa con la Habilidad Especial ***Ingeniero*** en contacto peana con peana con ellas, supere **una única Tirada de *VOL*** para recuperarse del estado *Inconsciente*, sin importar si se encontraba en el primer o segundo nivel de *Inconsciente*. En tal caso, la tropa pasa a disponer de un valor de 1 en su Atributo de *EST*.
- Además, las tropas que poseen G: Presencia Remota permiten, **consumiendo 1 *Token de Mando*, repetir la Tirada de *VOL*** en caso de fallar al tratar de repararlas empleando la Habilidad Especial *Ingeniero*, o aquellas otras Habilidades Especiales o Equipo que así lo especifiquen.

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, pura lógica en la que no cabe el miedo. 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.

HACKER

El término Hacker indica que su poseedor es el especialista en infoguerra de la unidad.

HACKER — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- El Hacker está equipado con un Dispositivo de Hacker que le permite utilizar técnicas de *Combate Avanzado: Hackeo*.
- Las tropas que posean esta Habilidad Especial también pueden interactuar con ***Elementos de Escenografía***.
- Si el *Elemento de Escenografía* ha sido designado como objetivo en un escenario, se determinará en las propias reglas del escenario cómo debe funcionar Hacker.
- En aquellos *Elementos de Escenografía* con características definidas previamente al comienzo de la partida, las tropas Hacker podrán interactuar con ellos superando la Tirada de *VOL* que indique el Perfil del *Elemento de Escenografía*.
- En determinados escenarios, el Hacker es considerado *Tropa Especialista*, término que designa a aquellas tropas con capacidad para cumplir ciertos objetivos de una misión.

En el modelo bélico actual, la Infoguerra, o Guerra de la Información se ha convertido en un elemento clave, no solo a nivel estratégico, sino también a nivel táctico. Hoy en día resulta inconcebible que un grupo operativo cualquiera no cuente con un experto en infoguerra de campaña, lo que se conoce como un Hacker Táctico. La función de un Hacker Táctico es proporcionar capacidad ofensiva y defensiva de datos y comunicaciones en un entorno de guerra moderna. La infoguerra táctica ofensiva consiste en la aplicación de fuerza destructiva a pequeña escala contra los sistemas de información, ordenadores y redes en los que se basan las armas y equipos más sofisticados del enemigo, y también contra su red de mando y control. La infoguerra táctica defensiva, por el contrario, supone la protección de esos mismos sistemas frente a ataques enemigos, y por lo general, es el aspecto más crítico y más potenciado por la mayor parte de los estrategas y planificadores operativos de las fuerzas militares y de seguridad de la Esfera Humana.

INFILTRAR

La tropa que dispone de esta Habilidad Especial puede desplegar fuera de los límites de su *Zona de Despliegue*. Infiltración dispone de varios niveles.

Los infiltradores poseen una capacidad de despliegue superior que les permite avanzar por tierra de nadie, e incluso atravesar la línea de frente, sin ser advertidos por el enemigo.

INFILTRAR NIVEL 0: INFILTRACIÓN INFERIOR — H. DE DESPLIEGUE

Obligatoria

EFECTOS

- Todas las tropas que poseen esta Habilidad Especial están **obligadas a desplegar** siempre fuera de su Zona de Despliegue, pero **en la mitad de la mesa del enemigo**. Para ello, deberán superar la *Tirada de Infiltración* (Tirada Normal de FIS-3).

INFILTRAR NIVEL 1: INFILTRACIÓN — H. DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

Este nivel permite a su poseedor optar entre dos tipos de *Despliegue* distintos:

- **Opción A:** Durante la *Fase de Despliegue*, el poseedor de esta Habilidad Especial puede ser desplegado, sin efectuar tirada, en cualquier punto de la mitad de la mesa que corresponde a su jugador, pero nunca más allá de la línea central divisoria.
- **Opción B:** Durante la *Fase de Despliegue*, el poseedor de esta Habilidad Especial puede desplegar en cualquier punto del interior de la mitad de la mesa del adversario, excepto en su *Zona de Despliegue*. Para ello debe superar la *Tirada de Infiltración* (Tirada Normal de FIS-3).

Tirada de Infiltración

La Tirada de Infiltración es una Tirada Normal de *FIS*-3, necesaria para poder infiltrar en la mitad de la mesa del enemigo.

La Tirada de Infiltración debe realizarse **después** de haber situado al poseedor de esta Habilidad Especial en la mesa de juego, para poder determinar los efectos en caso de fallar esta Tirada.

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 estado *Camuflado* o *Camuflado TO* y de *Despliegue Oculto* que proporcionan los diferentes niveles de la Habilidad Especial *Camuflaje* y *Ocultación (CO)*, 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.

¡IMPORTANTE!

No se puede infiltrar en el interior de la *Zona de Despliegue* del adversario, ni en contacto peana con peana con otra tropa, Marcador u objetivo de un escenario.

Esta regla se aplica a todos los Niveles de la Habilidad Especial Infiltrar, a menos que el propio Nivel, o las condiciones del escenario indiquen expresamente lo contrario.

INFILTRAR NIVEL 2: INFILTRACIÓN SUPERIOR — H. DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

- El Nivel 2 de la Habilidad Especial Infiltrar funciona igual que el Nivel 1. Sin embargo, en este Nivel, la *Tirada de Infiltración* es una **Tirada Normal de *FIS*+3.**

Las tácticas modernas de infiltración militar varían en función de los medios tecnológicos disponibles y del ambiente y entorno en el que deben realizarse. En la actualidad, un experto en infiltración puede ser desplegado por medios acuáticos o submarinos, aéreos u orbitales, mecanizados o simplemente mediante su propio pie. Pero lo que no cambia es la naturaleza de su misión: abandonar la seguridad de sus propias líneas,

cruzar tierra de nadie y atravesar las líneas enemigas sin ser detectado. Una vez en territorio hostil puede ordenársele recoger información, seleccionar blancos, realizar tareas de vigilancia o de sabotaje, lanzar ataques selectivos y quirúrgicos, o simplemente causar el caos. Pero siempre operará aislado y con grandes dificultades para retornar a su propias líneas.

INGENIERO

La tropa con esta Habilidad Especial tiene los medios y conocimientos técnicos precisos para realizar reparaciones de campaña en equipos averiados o dañados.

INGENIERO — H. CORTA

Opcional

REQUISITOS

» La tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto peana con peana con su objetivo.

EFECTOS

» Ingeniero permite, **superando una Tirada Normal de *VOL*, reparar 1 punto de Estructura** *(EST)*. Esta Habilidad Especial permite reparar tantos puntos de *EST* como tenga el objetivo.

» Si la tropa con Ingeniero falla la Tirada Normal de *VOL*, el objetivo **pierde 1 punto de *EST*** en vez de recuperarlo.

» Superando una única Tirada Normal de *VOL*, una tropa con Ingeniero puede anular todos aquellos estados de su objetivo que sean cancelables por esta Habilidad Especial (***Aislado, Inmovilizado***, ***Inutilizado***, ***Quemado...)***, retirando los correspondientes Marcadores. Si su objetivo se encuentra en varios de estos estados simultáneamente, con una única Tirada Normal de *VOL* exitosa cancelará todos ellos.

» Si la tropa que posee la Habilidad Especial Ingeniero falla la Tirada Normal de *VOL* para anular los estados de su objetivo, podrá volver a intentarlo tantas veces como Órdenes disponga.

» La excepción a esta regla es el estado ***Inconsciente***, que requiere que se realice una Tirada Normal de *VOL* específica para cancelarlo, y cuyo éxito no cancela otros estados en los que pueda encontrarse el objetivo. Un fallo en esta Tirada hará perder al objetivo 1 punto de *EST*, pasando a estado *Muerto*, si fuera aplicable.

» El poseedor de la Habilidad Especial Ingeniero dispone también de la pieza de Equipo ***Desactivador***, para desactivar Cargas-D y *Armas Posicionables* enemigas.

» Las tropas que posean esta Habilidad Especial también pueden interactuar con ***Elementos de Escenografía***.

» Si el *Elemento de Escenografía* ha sido designado como objetivo en un escenario, se determinará en las propias reglas del escenario cómo debe funcionar Ingeniero.

» En aquellos *Elementos de Escenografía* con características definidas previamente al comienzo de la partida, las tropas con Ingeniero podrán interactuar con ellos superando la Tirada de *VOL* que indique el Perfil del *Elemento de Escenografía*.

» En determinados escenarios, el Ingeniero es considerado *Tropa Especialista*, término que designa a aquellas tropas con capacidad para cumplir ciertos objetivos de una misión.

Ingeniero y tropas con G: Presencia Remota

Si el objetivo es una tropa que dispone de la Habilidad Especial *G: Presencia Remota*, entonces el Ingeniero tendrá derecho a consumir 1 ***Token de Mando*** **para repetir la Tirada de *VOL*** si ésta resulta fallida. Dicha Tirada se podrá repetir tantas veces como *Tokens de Mando* se consuman.

La repetición de la Tirada de *VOL* se produce dentro de la misma Orden en la que ha sido declarada la Habilidad de Ingeniero y no genera ORAs adicionales.

INGENIERO: DETONAR CARGAS-D — H. CORTA, ORA

Opcional

EFECTOS

» Aquella tropa que posee la Habilidad Especial Ingeniero puede hacer detonar, de manera remota, sin límite de distancia y **sin necesidad de *LDT* ni de realizar Tirada**, una Carga-D que haya sido situada previamente por ella por o cualquier otra tropa de su mismo ejército.

Los Ingenieros de combate son los hombres para todo en el campo de batalla. Cada Ingeniero es un soldado que ha recibido un entrenamiento adicional que lo capacita para realizar un amplio abanico de labores técnicas diversas, especializándose en tareas de reparación, construcción y demolición en situaciones de combate. Tradicionalmente la tarea de estas tropas era la de facilitar la movilidad de las unidades aliadas y entorpecer la del enemigo. Pero en la actualidad, la construcción y reparación de puentes y pistas de aterrizaje, la limpieza de caminos y carreteras, la detección y anulación de minas y trampas explosivas junto con la preparación de fortificaciones no resulta suficiente para cubrir las necesidades de un ejército moderno. Un Ingeniero de combate debe ser, además, un experto en tareas de reparación y mantenimiento del híper-sofisticado equipo y armamento que las fuerzas militares despliegan en los campos de batalla de hoy en día. Pero fundamentalmente, un Ingeniero de combate es un soldado de verdad que cumplirá con su deber en medio del fuego cruzado impulsado por la determinación de ayudar a sus compañeros y cumplir la misión asignada.

INMUNIDAD

La tropa que dispone de esta Habilidad Especial posee una extraordinaria capacidad natural o artificial de resistir diferentes tipos de daño. Hay diferentes categorías de Inmunidad, sin embargo, ésta no es una Habilidad Especial con Niveles numéricos.

Dentro de la interminable carrera armamentística entre la espada y el escudo, la industria bélica, al mismo tiempo que investiga las propiedades de una nueva arma, o de una nueva munición, desarrolla de manera paralela su propia investigación acerca de los medios que puedan contrarrestarla. Sin embargo, a pesar del elevado nivel de sofisticación tecnológica de la Esfera Humana, no siempre podemos encontrar la mano del hombre tras algunas tropas que resultan especialmente resistentes a los efectos de ciertas municiones exóticas. Avances evolutivos como el producido en la hibridación humano-antípoda están siendo estudiados aún hoy en día, tratando de desvelar este misterio de la Naturaleza.

INMUNIDAD: POS — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

» La tropa es inmune a cualquier *Programa de Hackeo* o regla especial que induzca el estado *Poseído*, anulando su efecto especial.

INMUNIDAD: SHOCK — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

» La tropa es inmune a la Munición Especial *Shock*, anulando su efecto especial y considerándola Munición *Normal*.

INMUNIDAD: TOTAL — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

» La tropa es inmune al efecto especial de las Municiones Especiales de Categoría *Estándar* –***AP, DA, EXP, Fuego, Nanotec, Plasma, Shock, T2*** (ver en *Infinity. Human Sphere*)– y todas aquellas que así lo señalen en su descripción, que impacten en ella, considerándolas como Munición Normal.

» En caso de recibir un impacto con Munición Especial ***Aturdidora*** (ver *Infinity. Campaign: Paradiso*) el poseedor de Inmunidad Total no realizará Tirada de *BLI*, ni tampoco *Tirada de Agallas*.

KINEMATIKA

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor desplazarse una distancia mayor de lo normal cuando declara *Esquivar* durante el *Turno Reactivo*.

Кинематика fue el término acuñado por la Sección de Entrenamiento Especial de los Servicios de Inteligencia rusos para referirse a las técnicas de movimiento táctico y desplazamiento en combate. Las técnicas Kinematikas fueron desarrolladas con el objetivo de que el luchador pudiera obtener una ventaja táctica en combate, reduciendo la posibilidad de recibir un impacto al tiempo que se avanza ganando terreno al enemigo. Posteriormente, este mismo término sería recuperado para referirse a la tecnología de implantes de mejora de la respuesta instintiva, desarrollada por varios centros de investigación militar. Esta tecnología proporciona una capacidad superior de aceleración inmediata, aunque de corta duración para no sobrecargar los tejidos, permitiendo un desplazamiento mayor que aquel que pudiera llegar a realizar un campeón olímpico en condiciones óptimas.

KINEMATIKA NIVEL 1 — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

» Los efectos de esta Habilidad Especial sólo se aplican cuando su poseedor declara *Trabar* o *Esquivar* durante su ***Turno Reactivo***.

EFECTOS

» La tropa que posee esta Habilidad Especial aplica un Bono de +2,5 cm a la distancia autorizada por la ORA *Trabar* y por la Habilidad *Esquivar* en *Turno Reactivo*.

KINEMATIKA NIVEL 2 — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

» Los efectos de esta Habilidad Especial sólo se aplican cuando su poseedor declara *Trabar* o *Esquivar* durante su ***Turno Reactivo***.

EFECTOS

» La tropa que posee esta Habilidad Especial aplica un Bono de +5 cm, en vez del de +2,5 del Nivel 1, a la distancia autorizada por la ORA *Trabar* y por la Habilidad *Esquivar* en *Turno Reactivo*.

LIDERAZGO INSPIRADOR

Esta Habilidad Especial determina el comportamiento de todo un ejército completo según el perfil de tropa de su poseedor.

LIDERAZGO INSPIRADOR — H. 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, sin importar si lo es por creación de Lista de Ejército o por haberlo asumido durante la batalla.

EFECTOS

» Mientras la tropa que posee Liderazgo Inspirador permanezca en el campo de batalla en un estado que no sea considerado *Nulo* (*Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado*...) sustituye la Característica de *Instrucción* (***Regular/ Irregular***) de todas las tropas de la *Lista de Ejército* por la suya propia.

» Mientras la tropa que posee Liderazgo Inspirador permanezca en el campo de batalla en un estado que no sea considerado *Nulo* todas sus tropas se comportarán como si dispusieran de la Habilidad Especial ***V: Coraje***.

» En caso de ser *Teniente*, 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.

» Mientras la tropa que posee Liderazgo Inspirador permanezca en el campo de batalla en un estado que no sea considerado *Nulo* su ejército no aplicará los efectos de la regla de *¡¡¡Retirada!!!*

Liderazgo Inspirador es el rasgo característico de los líderes natos, de aquellos con un carisma arrollador que hace que todos los hombres y mujeres bajo su mando les sigan sin dudar.

MANDO AVANZADO

Esta Habilidad Especial identifica a aquellas tropas con mejores recursos y una capacidad superior de Mando y Control.

MANDO AVANZADO — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Alinear en la *Lista de Ejército* a una tropa con Mando Avanzado concede a su jugador 1 Token de Mando extra.
- El jugador podrá disponer del Token de Mando extra durante toda la partida, sin importar si la tropa poseedora de esta Habilidad Especial aún no ha sido desplegada, o incluso si se encuentra en un estado *Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...)*.

Algunas tropas disponen de un enlace privilegiado con el Puesto de Mando, si se encuentra desplegado, o con el Centro de Mando y Control, si se opera desde larga distancia. Este enlace permite una comunicación más rápida y fluida con el comandante de la misión, proporcionándole una mejor información y percepción del desarrollo de la operación en curso. Esto redunda en una mejor dirección, coordinación y control de las fuerzas sobre el terreno, proporcionando más recursos de mando y control al oficial de campo y aumentando las posibilidades de culminar la misión de manera exitosa.

MÉDICO

La tropa que posee esta Habilidad Especial posee conocimientos médicos precisos para curar, en pleno campo de batalla, a sus camaradas inconscientes, y salvarles la vida. Esta Habilidad Especial dispone de diferentes Niveles que reflejan una mayor o menor profundidad de conocimientos o del nivel de optimización y refinamiento de la tecnología médica de campaña.

En la jerga militar de la Esfera Humana el apelativo "Médico" se aplica a todos aquellos soldados que son médicos cualificados, con un completo entrenamiento en medicina de combate y especialistas en salvar a sus compañeros de las garras de la muerte. El término Médico designa a aquellas tropas que poseen una formación en Medicina superior a la de los Sanitarios de dotación. Un Médico de combate es un experto en el tratamiento de heridas de guerra en campaña, proporcionando cuidados médicos de emergencia sobre el terreno, durante la evacuación y en hospitales de campaña. Además, proporcionan consejo en cuestiones médico-sanitarias a la cadena de mando. Sin embargo, nunca se debe olvidar que los Médicos de combate también son soldados entrenados, y un elemento táctico completamente funcional y peligroso.

La tecnología sanitaria moderna permite a los Médicos acceder no sólo a los monitores metabólicos del uniforme de su paciente, gestionados vía comlog, sino también al registro de información biológica de su Petaca. De este modo, el Médico puede elaborar un tratamiento personalizado, proporcionando medicinas adaptadas a la base genómica y metabólica de su paciente que aceleran la recuperación y evitan posibles reacciones de rechazo o de shock anafiláctico.

La designación Akbar (del árabe أكبر, que significa "el grande") se refiere a uno de los niveles más altos de conocimiento de la denominada Tebb al Nabi, la Medicina del Profeta, nombre de la Ciencia Biosanitaria desarrollada en Haqqislam. Tebb al Nabi aúna Ciencia con Filosofía, elevando a categoría de arte una concepción holística de la Medicina en la cual la biotecnología más avanzada es guiada por una intuición especial fruto de la reflexión más profunda, obteniendo resultados espectaculares.

MÉDICO — H. CORTA

Opcional

REQUISITOS

- La tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto peana con peana con su objetivo.
- El objetivo debe poseer el Atributo de *Heridas*.
- El objetivo debe encontrarse en estado *Inconsciente*.

EFECTOS

- Médico permite, superando una Tirada Normal de ***VOL***, que su objetivo pase de estado *Inconsciente* a estado *Normal*, recuperando 1 único punto de su Atributo *Heridas*.
- Si falla la Tirada de ***VOL***, el objetivo pasa a estado *Muerto* automáticamente, y se debe retirar del terreno de juego.
- Las tropas pueden ser recuperadas de estado *Inconsciente* todas las veces que sea necesario, siempre que el Médico supere la Tirada de ***VOL***.
- A una tropa que haya sido curada con Médico se le puede aplicar posteriormente un *MediKit*, *AutoMediKit* o *Regeneración* y viceversa.
- En determinados escenarios, el Médico es considerado *Tropa Especialista*, término que designa a aquellas tropas con capacidad para cumplir ciertos objetivos de una misión.

NOTA
Un Médico con *V: Sin Incapacidad por Heridas* en estado *Inconsciente* puede tratar de curarse a sí mismo, aunque si falla la Tirada de *VOL* morirá automáticamente.

Médico y tropas con Petaca

Si el objetivo es una tropa que dispone de *Petaca*, entonces el Médico tendrá derecho a consumir 1 ***Token de Mando*** **para repetir la Tirada de *VOL*** si ésta resulta fallida. Dicha Tirada se podrá repetir tantas veces como *Tokens de Mando* se consuman.

La repetición de la Tirada de *VOL* se produce dentro de la misma Orden en la que ha sido declarada la Habilidad de Médico y no genera ORAs adicionales.

MÉDICO PLUS
H. CORTA

Opcional

REQUISITOS

» La tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto peana con peana con su objetivo.

» El objetivo debe poseer el Atributo de *Heridas*.

» El objetivo debe encontrarse en estado *Inconsciente*.

EFECTOS

» Médico Plus tiene los mismos efectos que *Médico*.

» Sin embargo, el poseedor de Médico Plus aplica siempre un ***MOD* de +3** a su Atributo de ***VOL***, únicamente en las Tiradas de *VOL* necesarias para poder utilizar esta Habilidad Especial.

» En aquellos escenarios en los que el Médico sea considerado *Tropa Especialista*, el Médico Plus será considerado de la misma manera.

MÉDICO AKBAR
H. CORTA

Opcional

REQUISITOS

» La tropa que posee esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto peana con peana con su objetivo.

» El objetivo debe poseer el Atributo de *Heridas*.

» El objetivo debe encontrarse en estado *Inconsciente*.

EFECTOS

» Médico Akbar tiene los mismos efectos que *Médico*.

» Sin embargo, si el poseedor de Médico Akbar supera la Tirada de ***VOL***, el objetivo no sólo abandona el estado *Inconsciente*, sino que, además, recupera **todos los puntos del Atributo *Heridas*** que tuviera en su perfil de tropa original.

» El poseedor de Médico Akbar también puede emplear la Habilidad Especial ***Médico Plus***.

» Sin embargo, no se pueden combinar los efectos de *Médico Plus* con Médico Akbar, y el jugador deberá escoger una de las dos Habilidades Especiales cada vez que declare su uso.

» En aquellos escenarios en los que el Médico sea considerado *Tropa Especialista*, el Médico Akbar será considerado de la misma manera.

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
H. DE DESPLIEGUE

Opcional

EFECTOS

» MetaQuímica permite efectuar una tirada en la *Tabla de MetaQuímica*, tras situar la miniatura sobre la mesa en el momento de su despliegue, para determinar qué MOD o Habilidad Especial extra posee.

TABLA DE METAQUÍMICA

1-3	Blindaje Natural (+1 a BLI)	12-13	V: Sin Incapacidad por Herida
4-5	V: Tenaz	14	Sexto Sentido N2
6	Bioinmunidad	15-16	Regeneración
7-8	Movimiento Superior (MOV 20-10)	17-18	Súper-Salto
9	Refuerzo Biotec (+6 a PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 a FIS)	20	Inmunidad Total

MetaQuímica es el nombre que recibe un compuesto nano-químico militar de control de la agresividad y potenciación corporal. Como efecto secundario de los compuestos meméticos de la MetaQuímica, el sujeto se vuelve más receptivo a la implementación de ventajas físicas, neuronales o metabólicas, que se desarrollan a través de alteraciones e implantes cibernéticos o biotecnológicos.

MORAT

Habilidad Especial propia de las tropas que pertenecen a la raza Morat y que refleja la dureza y sentido del deber de los miembros de esta especie alienígena.

MORAT
H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

» Esta tropa dispone de las Habilidades Especiales *Veterano N1* y *Tropa Religiosa*.

Los Morat son la raza militarista por excelencia. Las tropas Morat poseen un arraigado sentimiento de pertenencia a sus unidades de combate. Su instrucción e entrenamiento propician la creación de fuerzas de ataque en las que el sentido del deber y del honor personal se ven sustituidos en importancia por los del grupo. Los Morat son muy estrictos, siguen sus órdenes a rajatabla y lucharán hasta que no quede ninguno en pie, por lo que desbandarlos y expulsarlos del campo de batalla.

MULTITERRENO

Esta Habilidad Especial indica que su poseedor dispone de una preparación especial para desenvolverse en distintos ambientes y entornos.

MULTITERRENO — H. AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Antes de situar la tropa en la mesa de juego, las tropas que poseen *Multiterreno* podrán escoger en qué *Tipo de Terreno* están especializadas.
- Sólo podrán escoger un único *Tipo de Terreno* de los disponibles en el reglamento (*Acuático, Desértico, de Montaña, Selvático* o *0-G*).
- Si en el perfil de tropa se indican entre paréntesis algunos *Tipos de Terreno* concretos, justo a continuación del término Multiterreno, entonces el jugador únicamente podrá escoger uno solo de ellos.
- El jugador deberá declarar el *Tipo de Terreno* seleccionado al situar la tropa sobre la mesa de juego.

EFECTOS

- Las tropas con esta Habilidad Especial pueden mover con normalidad en su *Tipo de Terreno*, sin aplicar las restricciones al *Movimiento* de *Terreno Difícil* y de *Terreno Muy Difícil* (ver *Dificultad al Movimiento*, pág. 170).

Las tropas especiales con vocación expedicionaria se preparan concienzudamente para cada misión, entrenando en simuladores o zonas con las mismas características de terreno que aquel donde tienen que realizar la operación. También aquellas tropas acantonadas en ambientes adversos que incluyen varios tipos de terrenos especiales relacionados, como pueda ser la desembocadura en delta de un río en una jungla tropical, por ejemplo, están perfectamente aclimatadas a su entorno operativo, actuando en él con perfecta normalidad.

NO HACKEABLE

Los sistemas tecnológicos que pueda disponer la unidad que posee esta Habilidad Especial son tan rudimentarios que los Hackers no tienen capacidad para acceder a ellos y manipularlos.

NO HACKEABLE — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- El poseedor de esta habilidad Especial no puede sufrir *Ataques de Hackeo* en cuyos *Requisitos* se exija que el objetivo sea el *Tipo de Tropa* al que pertenece (IP, REM, TAG...) y que suele ser susceptible de ser hackeado.

EJEMPLOS DE NO HACKEABLE

Un Veteran Kazak, una tropa cuyo Tipo de Tropa es IP, y que posee la Habilidad Especial No Hackeable, no puede ser objetivo de *Programas de Hackeo* como *Gotcha!*, *Basilisco* o *Carbonita*, aunque los *Requisitos* de estos *Programas de Hackeo* exigen que el objetivo sea una IP. Estos *Programas de Hackeo* actúan sobre unos sistemas que la armadura IP del Veteran Kazak carece por su bajo nivel tecnológico.

Sin embargo, el Veteran Kazak sí puede ser objetivo de un *Programa de Hackeo* como ***Spotlight***, que induce el estado *Marcado*, porque en sus *Requisitos* no especifica que su objetivo deba ser algún Tipo de Tropa concreta. Esto se debe a que este *Programa de Hackeo* no actúa sobre la armadura IP del Veteran Kazak, sino que se sirve de sistemas externos, como aero-remotos o satélites, para actuar.

Aunque pueda resultar increíble, existen todavía sistemas tecnológicos que carecen de capacidad de acceso y sincronía con la esfera de datos. Aunque esta carencia supone realmente un hándicap en términos de rendimiento, eficiencia y sostenibilidad, es indudable que la ventaja que proporciona el ser refractario a la intrusión informática puede resultar muy útil en un medio en el cual el cibercombate es un elemento táctico fundamental. Tal y como demostraron las tropas ariadnas durante los Conflictos Comerciales de Ariadna, esta desventaja puede ser explotada de manera activa y convertirse en una de las bazas primordiales de la victoria.

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 — H. CORTA

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* que emplea el Atributo *VOL* y que en vez de causar daño a su objetivo le induce el estado *Marcado*.
- El objetivo de un Ataque exitoso con Observador de Artillería deberá situar un Marcador de Marcado (TARGETED) a su lado.
- La Habilidad Especial Observador de Artillería incorpora también el *Arma CD* **Pulso Flash**, debiendo emplearla tal y como se indica en su descripción y perfil de arma.
- En determinados escenarios, el Observador de Artillería es considerado *Tropa Especialista*, término que designa a aquellas tropas con capacidad para cumplir ciertos objetivos de una misión.

Modificadores por Distancia

0 cm – 20 cm	20 cm – 60 cm	60 cm – 120 cm	120 cm – 240 cm
0	-3	-6	

Daño: * **Ráfaga:** 2 **Munición:** -

Propiedades: Arma Técnica, No Letal, No Saqueable

NOTA*: El objetivo queda en estado *Marcado*.

Crítico con Observador de Artillería

Un *Crítico* de Observador de Artillería no tiene efectos especiales. Obtener un *Crítico* con esta Habilidad Especial **no** hace que los posibles disparos con Munición Especial Guiada que se hagan a continuación sean *Críticos* también.

Los Observadores de Artillería son tropas especialistas capaces de enviar a sus compañeros telemetría y datos precisos de la posición de las fuerzas hostiles en el campo de batalla, para aumentar la efectividad de sus disparos. Estas tropas

son responsables de la dirección y corrección del fuego de artillería y de apoyo, ya sea de campaña, naval o aeroespacial. Los Observadores de Artillería disponen de equipos avanzados de alta tecnología de enlace, comunicación y emisión de señales, que pueden adaptar también para uso defensivo como proyectores de Pulsos Flash.

ORDEN EJECUTIVA

El poseedor de esta Habilidad Especial dispone de autorización del Alto Mando para asumir el mando de la fuerza de combate.

ORDEN EJECUTIVA — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria, Información Privada

REQUISITOS

» Esta Habilidad Especial sólo se puede emplear en el momento en que su poseedor sea desplegado en la mesa de juego.

EFECTOS

» En el momento en que el poseedor de Orden Ejecutiva sea desplegado en la mesa de juego se convertirá automáticamente en el *Teniente* de su ejército, mientras que el anterior *Teniente* deja de serlo.

» La identidad de este nuevo *Teniente* sigue siendo considerada *Información Privada*.

Orden Ejecutiva y Pérdida de Teniente

Esta Habilidad Especial no se puede emplear si su ejército se encuentra en situación de *Pérdida de Teniente*. Su poseedor podrá ser nombrado *Teniente* de manera normal, al final del *Turno Activo*.

En la jerga militar de la Esfera Humana, el término "Orden Ejecutiva" es una expresión general que se refiere a cualquier orden o instrucción prioritaria emitida tanto por el Alto Mando como un oficial de rango superior. El término "Orden Ejecutiva" posee cierto carácter sarcástico y despectivo, ya que suele implicar la rotura o flexibilización aberrante de los procedimientos militares estándar, considerándose una injerencia externa y generalmente molesta.

PESO PESADO

Esta Habilidad Especial designa aquellas tropas que poseen un tamaño o volumen superior a lo habitual en su categoría de *Tipo de Tropa*.

PESO PESADO — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

» Independientemente de su Atributo de *Silueta*, las tropas que poseen esta Habilidad Especial no puede atravesar *Accesos Estrechos* (NARROW GATE).

» Una tropa con esta Habilidad Especial que atraviese un *Acceso Amplio* (WIDE GATE) durante su Movimiento dejará de mover de manera automática aunque el recorrido especificado fuera más allá de dicho acceso. La tropa se situará al otro lado del *Acceso Amplio* con su peana en contacto con el Marcador de Acceso Amplio.

En jerga militar el término deportivo "Peso Pesado" se aplica a aquellos equipos tácticos o vehículos de tamaño excesivo para lo habitual en su categoría. Generalmente, es considerado un término despectivo entre ingenieros y pilotos, aplicándolo a unidades obsoletas o desplegadas en entornos que no son los adecuados para su perfil operativo.

PILOTO

El poseedor de esta Habilidad Especial es el piloto o conductor de algún tipo de Vehículo o de un TAG que dispone de la Habilidad Especial *Tripulado*.

PILOTO — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

» Esta Habilidad Especial sólo se puede emplear en el momento en que su poseedor sea desplegado en la mesa de juego.

EFECTOS

» Esta Habilidad Especial permite emplear el *Perfil de Tropa* alternativo en el que está incluida.

» Este *Perfil de Tropa* de Piloto sólo se puede utilizar si, al activar a la tropa que dispone de él, el jugador ha declarado la Habilidad Corta *Mover*, especificando que Desmontaba de su TAG *Tripulado* o de su Vehículo.

» El *Perfil de Tropa* de Piloto deberá utilizarse también en caso de haber sido objetivo de un *Programa de Hackeo* exitoso que así lo especifique en sus *Efectos*.

» El Piloto de un Vehículo o TAG en estado *Inconsciente* no posee Orden propia, y no proporciona ninguna Orden a la Reserva de Órdenes.

» El Piloto de un Vehículo o TAG en estado *Inconsciente* no proporciona *Puntos de Victoria* al enemigo ni se tiene en cuenta para la contabilización de bajas y la regla de *¡¡¡Retirada!!!*

Es un error muy común fijarse únicamente en las máquinas de guerra y olvidar al soldado que se encuentra en su interior. Los pilotos son tropas profesionales, bien entrenadas e igual de peligrosas ya se encuentren dentro o fuera de sus máquinas.

PUNTERÍA

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

Algunos soldados destacan por sus cualidades excepcionales de precisión, por poseer la capacidad de lograr que sus disparos resulten letales aun cuando realizan tiro instintivo y no apuntado. Esta cualidad puede ser tanto un talento natural como fruto de un intenso entrenamiento, o de una larga experiencia de combate, pero no es algo que se encuentre al alcance del soldado profesional medio. Esta destreza no se basa tanto en la habilidad de dar en el blanco, para lo cual un tirador dispone de visores y ayudas al disparo, como en la pericia para localizar los puntos vitales del objetivo y explotar sus puntos débiles, lo que revela el instinto asesino del cazador nato.

PUNTERÍA NIVEL 1 — H. AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

» Esta Habilidad Especial sólo se aplica al declarar un *Ataque CD*.

EFECTOS

» A efectos de juego, se considera que todas las Armas CD de las que dispone esta tropa cargan Munición Especial *Shock*.

» El efecto de la Munición Especial *Shock* que proporciona Puntería se puede combinar con cualquier otra Munición Especial que posea el Arma CD.

» Sin embargo, esta Habilidad Especial no se puede aplicar a aquellas Armas CD que dispongan de la Propiedad ***Arma Arrojadiza, Arma Técnica,*** o ***No Letal***.

PUNTERÍA NIVEL 2 — H. AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

» Esta Habilidad Especial sólo se aplica al declarar un *Ataque CD*.

EFECTOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial ignora el ***MOD* a *CD*** que impone *Cobertura Parcial*.

PUNTERÍA NIVEL X — H. AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

» Esta Habilidad Especial sólo se aplica al declarar un *Ataque CD*.

» Es obligatorio emplear un *Arma CD* con un valor de *R* (ya sea en perfil o Modificado) de 2 o más.

EFECTOS

» Esta Habilidad Especial permite **reducir el valor de *R* del *Arma CD* a 1**, aplicando a este único disparo un ***MOD* de +6 al Atributo de *CD***. Este *MOD* es acumulativo con cualquier otro *MOD* aplicable a esa Tirada de *CD*.

» Esta *Habilidad Especial* es de uso exclusivo en *Turno Activo*.

» Puntería Nivel X **no incluye** ningún otro nivel de la Habilidad Especial *Puntería*.

REACCIÓN TOTAL

Esta Habilidad Especial señala que su portador posee una capacidad de reacción ofensiva en ORA superior a lo normal.

REACCIÓN TOTAL — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

» Reacción Total permite en ORA disparar la *Ráfaga (R)* completa del arma contra un único objetivo.

Notas sobre Reacción Total

Si la Tirada de *CD* es una Tirada Normal, se deben hacer tantas Tiradas como el valor de *R* del arma, igual que al disparar en *Turno Activo*.

Si la Tirada de *CD* es una Tirada Enfrentada, entonces el funcionamiento es similar al del *Turno Activo*, pero considerando un mayor número de dados. Ambos jugadores deben realizar todas sus tiradas de *CD*, y compararlas. Todos aquellos resultados (tras aplicar los correspondientes *MOD*s) que superen la mejor Tirada del adversario, son impactos exitosos que obligan al objetivo a realizar una Tirada de *BLI*.

EJEMPLO REACCIÓN TOTAL

El Fusilero Angus se encuentra en campo abierto, a 30cm de un Yaókòng Hùsòng (Remoto con la Habilidad Especial de Reacción Total). Angus, en su turno activo declara un Ataque CD contra el Yaókòng Hùsòng. El Remoto reacciona declarando a su vez un Ataque CD en ORA. Como posee la Habilidad Especial Reacción Total, el Yaókòng Hùsòng dispara 4 veces (su HMG tiene *R*4) en vez de 1, que sería lo normal.

Como el Fusil Combi de Angus tiene *R*3, éste hace 3 Tiradas Enfrentadas de *CD* contra 4 Tiradas Enfrentadas de *CD* del Yaókòng Hùsòng. El Atributo de *CD* de Angus es 12. Aplicando el *MOD* por *Distancia* de su Fusil Combi (-3) el total es 12 -3 = 9. Al realizar las tiradas de dados, Angus obtiene un 3 (éxito), 17 (fallo) y 8 (éxito). El Yaókòng tiene *CD*=11+3 (*MOD* por *Distancia*). Tira 4 veces el dado y saca: 2 (éxito), 14 (Crítico), 13 (éxito), 20 (fallo). El Yaókòng Hùsòng impactará con todos sus disparos superiores al mejor de Angus (8). Por tanto, el Yaókòng impacta 2 veces, con las tiradas de 14 (Crítico) y 13. De este modo, Angus sufre la pérdida directa de 1 punto de su Atributo *Heridas* a causa del *Crítico* y aún debe efectuar 1 *Tirada de BLI*.

Gracias a unos servos y a un sistema de apoyo y de refuerzo de la velocidad de respuesta y de la movilidad, algunas tropas son capaces de reaccionar con una celeridad superior a lo normal, lo que los dota de una mayor capacidad ofensiva. Esta característica es habitual en unidades mecánicas y artificiales dedicadas a tareas de vigilancia y seguridad, aunque también es frecuente su uso cuando se aplican tácticas de contra-francotirador.

REGENERACIÓN

Esta Habilidad Especial señala la capacidad de la tropa para curar los puntos de su Atributo *Heridas* que haya perdido y auto-recuperarse del estado *Inconsciente*.

REGENERACIÓN — O. COMPLETA

Opcional

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial permite a su poseedor consumir la Orden Completa necesaria para su activación, aunque se encuentre en la mesa de juego en un estado considerado *Nulo*.
- Regeneración permite a su poseedor, superando una Tirada Normal de *FIS*, **recuperar 1 punto del Atributo *Heridas*** que haya perdido.
- En caso de fallar la Tirada de *FIS*, esta tropa perderá 1 punto adicional de su Atributo *Heridas*.
- Si se encontrara en estado *Inconsciente* y fallara la Tirada de *FIS*, entonces pasaría automáticamente a estado *Muerto*, debiendo retirarse del terreno de juego.
- Si el número de puntos del Atributo *Heridas* perdidos dejan a la tropa en estado *Muerto* antes de poder activar Regeneración, ya no podrá hacer uso de esta Habilidad Especial y la tropa deberá ser retirada de la mesa. (Por ejemplo, si una tropa con un Atributo de *Heridas* 1 recibe 3 impactos de una *Ráfaga* y falla 2 *Tiradas de Blindaje*).
- Una tropa con Regeneración no proporciona su Orden a la *Reserva de Órdenes* de su ejército mientras se encuentre en estado *Inconsciente*.

IMPORTANTE

Las tropas con Regeneración disponen automáticamente de la Habilidad Especial *Inmunidad Shock*.

Regeneración es compatible con el uso de *MediKit* o *Médico*. Una tropa con Regeneración puede ser curada por un *Médico* o un *Sanitario* y, si posteriormente perdiera otro punto de su Atributo *Heridas*, emplear Regeneración, y viceversa.

Con el término Regeneración se está indicando que la tropa posee un organismo especialmente preparado para la autocuración y regeneración físico-metabólica. Conocido en algunos estudios como "factor de curación acelerado" permite regenerar tejido dañado o destruido a una velocidad superior a lo normal. La capacidad de resistencia que posee un individuo con Regeneración a un amplio abanico de enfermedades también excede las facultades de un organismo humano normal.

SANITARIO

El término Sanitario indica que su poseedor es el responsable paramédico de la unidad.

SANITARIO — H. AUTOMÁTICA

Obligatorio

EFECTOS

- El Sanitario está equipado con *MediKits* para recuperar a los compañeros caídos.
- No hay límite al número de cargas para *MediKit* que puede portar un Sanitario.
- En determinados escenarios, el Sanitario es considerado *Tropa Especialista*, término que designa a aquellas tropas con capacidad para cumplir ciertos objetivos de una misión.

El Sanitario es un soldado que ha recibido un entrenamiento específico en primeros auxilios y en tratamiento médico de emergencia en combate. Gracias a sus conocimientos de prácticas médicas básicas, pero críticas en los primeros momentos, los Sanitarios le proporcionan al paciente tiempo extra para sobrevivir hasta poder recibir el tratamiento necesario en un hospital de campaña. Los Sanitarios de combate actuales son prácticamente indistinguibles de las tropas regulares del regimiento al que pertenecen, excepto por el MediKit y sus recargas.

SAT-LOCK

El poseedor de esta Habilidad Especial es capaz de conectar con la red de satélites para localizar amenazas ocultas en el campo de batalla y para poder inducir el estado Marcado en las tropas enemigas.

SAT-LOCK — O. COMPLETA

Ataque de Comunicaciones, Equipo de Comunicaciones, Opcional, Sin LDT, Zona de Control

REQUISITOS

- Para poder emplear Sat-lock es necesario poseer, además, las Habilidades Especiales *Observador de Artillería* y *Sensor*.
- Es obligatorio que el objetivo se encuentre dentro de la ***Zona de Sensor*** del poseedor de esta Habilidad Especial.

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial permite declarar un *Ataque de Comunicaciones* y realizar una Tirada de ***VOL-6*** contra un objetivo situado en ***Zona de Sensor***.
- A esta Tirada no se le aplican otros *MODs* (sean por *Distancia, Cobertura, CO, DDO...)* ni Bonos excepto aquellos que así lo especifiquen.
- Un éxito supone que el objetivo pasará a estado ***Marcado***, situando a su lado un Marcador de Marcado (TARGETED).
- No es necesario disponer de ***LDT*** con el objetivo.
- Esta Habilidad Especial permite que el *Ataque de Comunicaciones* pueda ser declarado contra una tropa enemiga en estado **Marcador de Camuflaje o TO**. En caso de que la Tirada sea exitosa, el objetivo, además de encontrarse en estado *Marcado*¸ se considerará *Descubierto*, reemplazando el Marcador de Camuflaje o TO por la figura.

En la guerra moderna, el desarrollo vertical del campo de batalla cobra una importancia estratégica. En la actualidad, la zona de operaciones está cubierta de aerorremotos y unidades aéreas de control táctico que la sobrevuelan constantemente registrando y transmitiendo en tiempo real el desarrollo del combate. Sin embargo, las unidades de seguimiento desplegadas in situ son extremadamente frágiles frente la actividad hostil del enemigo, motivo por el cual las tropas sobre el terreno siempre precisan del apoyo lejano de los satélites espía de órbita baja cuyos dispositivos de seguimiento y rastreo son más sofisticados y precisos. Las unidades que disponen de enlace directo con la red de satélites local y que cumplen un rol táctico de identificación de amenazas y localización de objetivos pueden aprovechar la ventaja que supone disponer de unos "ojos en el cielo" para optimizar su rendimiento operativo.

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 — H. 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 *CO: Camuflaje y Ocultación*) para *Descubrir* a todas las tropas, Armas o piezas de Equipo enemigas que se encuentren en estado *Despliegue Oculto* o en estado *Camuflaje* o *Camuflaje TO*, dentro de su *Zona de Sensor*.
- Sensor es una Habilidad Especial que no precisa de *LDT*, ni designar a una tropa enemiga como objetivo.
- Una tropa con la Habilidad Especial *CO: Camuflaje* o *CO: Camuflaje TO* no puede volver a estado Camuflado o Camuflado TO 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 Camuflaje o Camuflaje TO.
- Poseer la Habilidad Especial Sensor permite declarar la Habilidad de Orden Completa Sensor: *Ataque Triangulado*.

SENSOR: ATAQUE TRIANGULADO — O. COMPLETA

Ataque CD, Opcional

REQUISITOS

- Es obligatorio poseer la Habilidad Especial *Sensor*.
- Es obligatorio disponer, además, de *LDT* con el objetivo.

EFECTOS

- Permite efectuar un *Ataque CD* con una de sus Armas CD hacia un objetivo que se encuentre en *LDT* realizando una Tirada de *CD*-3 sin aplicar ningún otro *MOD* a esta Tirada (no se aplican *MOD*s por *Distancia*, *Cobertura*, ni por Habilidades Especiales como *Camuflaje*, *TO*, *DDO*...).

RECUERDA

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.

Sensor y Área de Efecto

Sensor es una Habilidad Especial de *Área de Efecto*: no precisa tomar a una figura o Marcador como objetivo, sino que se aplica sobre toda su *Área de Efecto*, por ello puede descubrir a varios Marcadores de Camuflaje o TO con una única tirada y también puede detectar tropas en *Despliegue Oculto*.

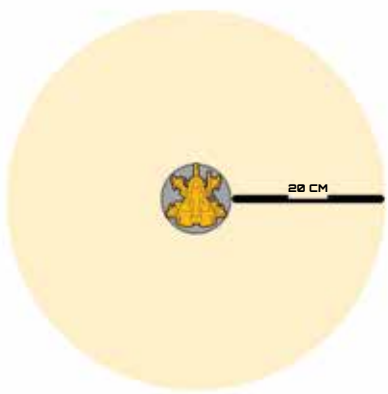
Una tropa que disponga de la Habilidad Especial Sensor puede emplearla sobre un mismo área tantas veces como Órdenes tenga disponibles durante su *Turno Activo*.

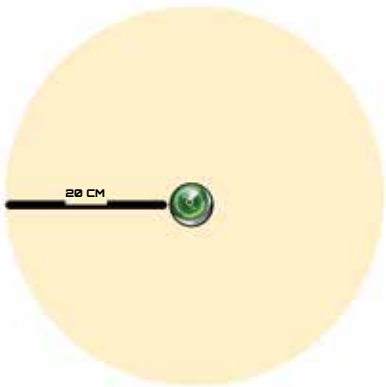
ZONA DE SENSOR

Este término se aplica al *Área de Efecto* de la Habilidad Especial Sensor cuando ésta comprende no sólo la *Zona de Control* (*ZC*) del usuario, sino además, la *Zona de Control* de los ***Sniffers*** desplegados por su jugador.

Con el término Sensor se determina la posesión de un equipo de detección de alta sensibilidad, o un perfecto sentido del olfato, que permite localizar cualquier enemigo que se encuentre oculto a su alrededor. Además, estos sistemas de localización permiten triangular también la ubicación del objetivo, facilitando su adquisición como blanco para el usuario. Las tropas que poseen Sensor son los rastreadores y guardianes perfectos, estableciendo un perímetro de seguridad a su alrededor en el que pueden localizar cualquier amenaza escondida.

ZONA DE SENSOR





SEXTO SENTIDO

Las tropas dotadas de esta habilidad tienen una capacidad especial para sentir el peligro. Hay diferentes niveles de Sexto Sentido, según su sensibilidad.

El Sexto Sentido es una habilidad instintiva, o recreada mediante una pseudo-IA de reconocimiento y evaluación de amenazas, capaz de detectar peligros potenciales e inmediatos. Las tropas con Sexto Sentido son capaces de percibir la agresividad y las intenciones hostiles del enemigo sin necesidad de verlo, lo que les permite reaccionar con prontitud ante ataques por sorpresa e inesperados.

SEXTO SENTIDO NIVEL 1

Dentro de su Zona de Control, el poseedor de este Nivel no puede ser sorprendido por Camuflados, TO o Suplantadores, ni sufrir ataques por la espalda.

SEXTO SENTIDO NIVEL 1 — H. AUTOMÁTICA

Opcional, Zona de Control

REQUISITOS

Para poder aplicar Sexto Sentido N1:

- El enemigo debe encontrarse dentro de la *Zona de Control* del poseedor de esta Habilidad Especial.
- El enemigo debe declarar un *Ataque* contra el poseedor de esta Habilidad Especial.

EFECTOS

- Permite a su poseedor responder con una Tirada Enfrentada ante *Ataques,* y sólo *Ataques*, que se declaren contra él dentro de su *Zona de Control,* aunque carezca de *LDT* con su agresor y no se encuentre encarado hacia él.
- En *Combate CC*, el poseedor de Sexto Sentido N1 ignora el *MOD* a su Tirada que impone la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.
- Ante cualquier ***Disparo Sorpresa*** declarado contra el poseedor de Sexto Sentido N1 dentro de su *Zona de Control,* éste ignorará el *MOD* a la Tirada que imponen los distintos Niveles de dicha Habilidad Especial.
- Sexto Sentido N1 permite a su poseedor responder sin aplicar el *MOD* de –6 a su Tirada ante *Ataques* declarados contra él desde o a través de una ***Zona de Visibilidad Nula***, siempre y cuando el enemigo se encuentre dentro de su *Zona de Control*.
- En Turno Reactivo, Sexto Sentido N1 permite a su poseedor **retrasar la declaración de su ORA** hasta después de la declaración de la segunda habilidad Corta de la Orden de la tropa enemiga que se encuentra dentro de su Zona de Control.
- Cuando es atacado con un Arma de Plantilla desde fuera de su *LDT*, pero dentro de su *Zona de Control*, el poseedor de esta Habilidad Especial ignora el *MOD* de -3 a *Esquivar* una Plantilla desde fuera de *LDT*.

EJEMPLO DE SEXTO SENTIDO N1 ANTE UN MARCADOR DE CAMUFLAJE TO

Un Spektr en estado de Marcador de Camuflaje TO declara la primera Habilidad Corta de su Orden: *Movimiento* hacia una Rastreadora Maakrep que se encuentra de espaldas a él. El Spektr se encuentra dentro de la *Zona de Control* de la Rastreadora Maakrep, sin embargo, como no ha declarado un *Ataque*, la Rastreadora Maakrep no puede aplicar su Habilidad Especial Sexto Sentido N1 para atacarle.

Por tanto, la Rastreadora Maakrep anuncia que retrasa la declaración de su ORA hasta que el Spektr declare su segunda Habilidad Corta de la Orden. La Rastreadora Maakrep puede retrasar su ORA gracias tanto a su Habilidad Especial de Sexto Sentido N1 como a que el Spektr se encuentra en estado de Marcador de Camuflaje TO. El Spektr declara un *Ataque CD* como segunda Habilidad Corta de la Orden. Al ser objetivo de un Ataque, la Rastreadora Maakrep puede aplicar su Sexto Sentido N1, lo que le permite reaccionar como si se encontrara de frente al Spektr y, además, evita que el Spektr aplique la ventaja *Disparo Sorpresa N1* que le proporciona su Habilidad Especial CO: Camuflaje TO. La Rastreadora Maakrep declara también *Ataque CD*, de tal manera que se producirá una Tirada Enfrentada de *CD* entre ambas tropas.

EJEMPLO DE SEXTO SENTIDO N1 ANTE UN ENEMIGO ATACANDO POR LA ESPALDA

Un Alguacil en Turno Activo declara la primera Habilidad Corta de su Orden: *Movimiento* hacia una Rastreadora Maakrep que se encuentra de espaldas a él, sin *LDT*. El Alguacil se encuentra dentro de la *Zona de Control* de la Rastreadora Maakrep, así que ésta emplea su Habilidad Especial de Sexto Sentido N1 para retrasar su ORA, aguardando a ver cuál es la segunda Habilidad Corta de la Orden del Alguacil.

El Alguacil declara un *Ataque CD* como segunda Habilidad Corta de la Orden. Al ser objetivo de un Ataque, la Rastreadora Maakrep puede aplicar su Sexto Sentido N1, lo que le permite reaccionar como si se encontrara de frente al Alguacil. La Rastreadora Maakrep declara también *Ataque CD*, de tal manera que se producirá una Tirada Enfrentada de *CD* entre ambas tropas.

Si el Alguacil hubiera declarado *Movimiento*, en vez de *Ataque CD*, entonces la Rastreadora Maakrep hubiera podido declarar la Habilidad permitida en ORA ante un enemigo activo en *Zona de Control* (*Encararse*).

SEXTO SENTIDO NIVEL 2 (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

El poseedor de este Nivel no puede ser sorprendido por *Camuflados, TO* o *Suplantadores*, ni sufrir ataques impunemente desde fuera de su *Línea de Tiro*.

SEXTO SENTIDO NIVEL 2 — H. AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- Para poder aplicar Sexto Sentido N2 el enemigo debe declarar un *Ataque* contra el poseedor de esta Habilidad Especial.

EFECTOS

- Sexto Sentido N2 permite a su poseedor responder con una Tirada Enfrentada ante *Ataques,* y sólo *Ataques*, que se declaren contra él desde fuera de su *LDT*.
- Ante cualquier ***Disparo Sorpresa*** declarado contra el poseedor de Sexto Sentido N2 éste ignorará el *MOD* a su Tirada que imponen los distintos Niveles de dicha Habilidad Especial.
- Sexto Sentido N2 permite responder a su poseedor sin aplicar el *MOD* de –6 a su Tirada ante *Ataques* se produzcan contra él desde o a través de una *Zona de Visibilidad Nula*.
- Cuando es atacado con un Arma de Plantilla desde fuera de su *LDT*, el poseedor de esta Habilidad Especial ignora el *MOD* de -3 a *Esquivar* una Plantilla desde fuera de *LDT*.

Sexto Sentido y Ataque Especulativo

Una tropa con Sexto Sentido puede reaccionar ante un *Ataque* con *Disparo Especulativo* realizado contra él desde fuera de su *LDT* como si se realizara con *LDT*, declarando *Esquiva, Trabar...* con una Tirada de *FIS* sin Modificar. En caso de Sexto Sentido N1, sólo si el atacante se encuentra dentro de su *ZC*, y en caso de Sexto Sentido N2, sin límite de *Distancia*.

Sexto Sentido y Armas Guiadas

Del mismo modo, una tropa con Sexto Sentido podrá reaccionar ante un *Ataque* que se efectúe contra él con un arma con la Propiedad *Guiado* realizado fuera de su *LDT* como si se realizara con *LDT*, declarando *Esquiva, Trabar...* pero con una Tirada de *FIS* sin Modificar. En caso de Sexto Sentido N1, sólo si el atacante se encuentra dentro de su *ZC*, y en caso de Sexto Sentido N2, sin límite de *Distancia*.

SHASVASTII

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

SHASVASTII — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

» Las tropas que poseen esta Habilidad Especial disponen de un estado *Inconsciente* especial denominado ***HuevaEmbrión***.

HUEVAEMBRIÓN (ESTADO)

ETIQUETA

Nulo

ACTIVACIÓN

» El poseedor de la Habilidad Especial *Shasvastii* pasa a estado *Inconsciente*.

EFECTO

HuevaEmbrión es el nombre que recibe el estado *Inconsciente* de las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* y dispone de ciertas particularidades.

El estado Inconsciente de las tropas que poseen la Habilidad Especial Shasvastii presenta las siguientes excepciones a su funcionamiento normal:

» En vez de situar un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la tropa, debe colocarse un Marcador de HuevaEmbrión (SPAWN-EMBRYO).

» Las tropas en estado HuevaEmbrión **no se consideran bajas** a la hora de efectuar el **cálculo de puntos de tropas supervivientes** de su ejército. Tampoco el enemigo podrá considerarlas bajas para contabilizar el número de puntos de tropas eliminadas.

» En caso de recibir un *Ataque*, una tropa en estado HuevaEmbrión aplicará el valor de *BLI* de su perfil de tropa.

» Una tropa en estado HuevaEmbrión no puede ser retirada de la mesa de juego, aunque su jugador carezca de tropas o medios para recuperarla (Médico, Sanitario, AutoMediKit...).

» Al final de la partida, al igual que en el estado *Inconsciente*, una tropa en estado HuevaEmbrión **no puede ser contabilizada por su jugador en el recuento de *Puntos de Victoria***.

CANCELACIÓN

» Siguiendo el funcionamiento normal de la regla de estado *Inconsciente*, una tropa en estado HuevaEmbrión que pierda un nuevo punto de su Atributo *Heridas* pasa a estado *Muerto*, debiendo ser retirada de la mesa de juego y pasando a engrosar el listado de bajas de su ejército.

» Al igual que con el estado *Inconsciente*, el estado HuevaEmbrión también se cancela si la tropa recupera 1 punto de su Atributo *Heridas*, pasando a estado Normal, al ser curada gracias al uso de alguna Habilidad Especial (*Médico, Regeneración*...) o Equipo (*AutoMedikit, MediKit*...) por ejemplo.

RECUERDA

El Marcador de HuevaEmbrión marca un tipo de estado *Inconsciente*, por tanto, no está aportando Orden a tu Reserva de Órdenes.

EJEMPLO DE JUEGO DE LA REGLA SHASVASTII

Un jugador del Ejército Combinado con un Amortajado Shasvastii que ha caído en estado *Inconsciente* sitúa un Marcador de Marcador de HuevaEmbrión (SPAWN-EMBRYO) al lado de la figura. Al finalizar el turno, dicho Amortajado en estado *HuevaEmbrión* no se incluye en el recuento de bajas de su ejército.

En el siguiente turno, su adversario efectúa un ataque de manera exitosa sobre este Amortajado en estado *HuevaEmbrión*. El Amortajado aplica su valor de BLI para realizar la correspondiente *Tirada de Blindaje*, pero falla, por lo que la figura se retira de la mesa de juego. Al finalizar este turno, el Amortajado pasa a engrosar la lista de bajas de su jugador.

Como parte de su obsesivo programa de expansión lo largo y ancho del universo, los Shasvastii han biomodificado su fisiología extraterrestre para garantizar la supervivencia de su raza. Gracias a estas modificaciones, todos los Shasvastii llevan en su interior una HuevaEmbrión, para facilitar la colonización de nuevos territorios o el control de una zona en conflicto, aunque su portador fallezca.

Los Shasvastii son una raza alienígena que posee una morfo-fisiología totalmente distinta a la humana. Dotados de un fuerte instinto de supervivencia, todos los Shasvastii son parcialmente hermafroditas, lo que les permite llevar en su interior una HuevaEmbrión de desarrollo rápido, que luego plantarán en territorio enemigo. Estas HuevasEmbrión pueden incluso alimentarse del cadáver del propio Shasvastii caído para garantizar su supervivencia. Tras cierto tiempo, de la HuevaEmbrión brotará un Shasvastii que, gracias a información codificada genéticamente, podrá continuar la inexorable expansión del Continuum Shasvastii.

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 NIVEL 1 — H. 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

» Al inicio del *Turno Activo*, durante el *Recuento de Órdenes*, el jugador sustituirá el Marcador de *Orden Especial del Teniente* por un Marcador de Orden Regular.

» Este Marcador se sumará a la Reserva de Órdenes del *Grupo de Combate* al que pertenece el *Teniente* poseedor de esta Habilidad Especial.

STRATEGOS NIVEL 2 — H. 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.

STRATEGOS NIVEL 3 — H. 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

» El jugador podrá, durante la *Fase de Despliegue*, anular la posibilidad que tiene su adversario de reservar una tropa para desplegar después de él.

EJEMPLO: STRATEGOS N2 VS STRATEGOS N3

Un Strategos N2 ante un N3 podrá reservar una tropa en su *Fase de Despliegue*, mientras que el N3 se podrá reservar dos tropas.

EJEMPLO: STRATEGOS N3 VS STRATEGOS N3

Dos Strategos N3 enfrentados harán un Despliegue normal, reservando ambos una tropa para desplegar después de su adversario.

En origen, el verbo griego "stratego" significa "planificar la destrucción de los enemigos en razón del uso eficaz de los recursos". Pero un Strategos no sólo domina el Arte de la Guerra, sino que lo "profesa" como una filosofía de vida, aplicándolo en todo momento, elaborando estrategias de acción que estudia, revisa, modifica y hace evolucionar constantemente. Por tanto, un Strategos será siempre tu "hombre del plan".

SÚPER-SALTO

Las tropas que poseen Súper-Salto disponen de equipo especial o han sido diseñadas genética, artificial o evolutivamente para realizar saltos de una longitud y altura sorprendentes.

SÚPER-SALTO — H. AUTOMÁTICA

Movimiento, Opcional

EFECTOS

» Esta Habilidad Especial convierte la Habilidad de Orden Completa *Saltar* en una Habilidad Corta de Movimiento.

» Permite a una tropa mover en un salto vertical, diagonal u horizontal los mismos centímetros que indique el primer valor de su Atributo de *MOV*.

» La Habilidad Especial Súper-Salto permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas de Movimiento o Habilidades Cortas mientras está ejecutando un salto (*Saltar* + *Ataque CD*, por ejemplo).

» El poseedor de esta Habilidad Especial puede declarar la Habilidad *Saltar* como Orden Completa, sumando los dos valores de su Atributo de *MOV* en un único salto.

» Sin embargo, al igual que con la Habilidad *Saltar*, las tropas que posean Súper-Salto no se benefician de los *MOD*s de *Cobertura Parcial* durante su recorrido por el aire. Una tropa con Súper-Salto sólo podrá aplicar los *MOD*s de *Cobertura Parcial* cuando se encuentre en el suelo, al iniciar o concluir el salto.

Obstáculos

Cuando aquella tropa que posee Súper-Salto se mueve de forma normal, es capaz de salvar obstáculos de su misma altura, sin sufrir restricciones a su Movimiento.

Daño por Caída con Súper-Salto

Para calcular el Daño por caída de una tropa con Súper-Salto, sólo se deben contabilizar aquellos centímetros que superen la suma de ambos valores de su Atributo de *MOV*. Por tanto, al valor de la Distancia se le resta el total del Movimiento. Por ejemplo: una tropa con Súper-Salto con *MOV* 10-10, que salte al suelo desde una azotea a 25 cm de altura, sólo deberá considerar una altura de 5 cm (25-10-10=5) y según la regla de *Daño por Caídas* (ver pág. 45) efectuar una *Tirada de BLI* sobre *Daño* 10.

ORA ante Caída

Las tropas enemigas pueden reaccionar en ORA ante el movimiento en caída libre de una tropa, si forma parte de una Orden declarada, aunque esta caída no se encuentre dentro de sus valores de *MOV*.

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 ORAs.

Durante todo su recorrido, una tropa dispone de una *LDT* de 360º.

EJEMPLO DE SÚPER-SALTO

En el Gráfico de Ejemplo de Súper-Salto se pueden ver los tres casos más habituales que se dan con esta Habilidad Especial. El protagonista es Tarik Mansuri, una tropa con Súper-Salto, MOV 15-10, Heridas 2 y Silueta 5.

A-Obstáculo de misma altura que la tropa (por simplificar, 3cm). Tarik puede mover en línea recta el valor completo de su primer valor de MOV (Gráfico A).

B-Obstáculo con la máxima altura a la que puede Saltar y ejecutar otra Habilidad Corta (*Ataque CD*, por ejemplo). Durante el salto de 15 cm Tarik, y al asomarse por encima del obstáculo cuando ejecuta el *Ataque CD*, no podrá aplicar los *MOD*s de *Cobertura*. La caída de 12 cm es inofensiva para Tarik por ser una distancia inferior a la suma de sus dos valores de *MOV* (Gráfico B).

C- El caso más complejo. Tarik se encuentra al borde de una caída de 15 cm y tiene varias posibilidades de declaración de salto, dependiendo de lo atrevido que se sienta.

Saltar sin arriesgarse a hacer Tirada de BLI. Para ello, tiene varias opciones,

Declarando una Habilidad Corta de Súper-Salto + *Ataque CD* o *Movimiento* tras caer.

Puede optar por saltar en vertical al suelo (Gráfico C-1).

Saltando en diagonal hasta el punto W (Gráfico C-2).

Puede declarar que ejecuta un único Súper-Salto en diagonal sumando los dos valores de su Atributo de *MOV* (15 + 10= 25) hasta el punto Z que tampoco le obliga a realizar Tirada de *BLI* (Gráfico C-3).

Escoger declarar Salto +*Movimiento* ofrece el mismo resultado que declarar un único Súper-Salto en una única dirección. Por su parte, declarar *Movimiento* tras el Salto permite tener más posibilidades para poder colocar finalmente a la tropa en una posición más deseable para el jugador.

En cualquier caso, aquellas tropas enemigas que obtuvieran *LDT* durante la caída podrían declarar ORA.

Saltar arriesgándose a realizar una Tirada de BLI. Para ello también dispone de varias opciones:

Puede optar por saltar en horizontal hasta el punto X declarando una Habilidad Corta de Súper-Salto + *Ataque CD* o *Movimiento* tras caer. La altura de la caída le obligará a realizar una Tirada de *BLI* (Gráfico C-4).

Puede declarar que ejecuta un único Súper-Salto sumando los dos valores de su Atributo de *MOV* (15 + 10= 25) lo que le permitiría:

Saltar en horizontal hacia adelante hasta el punto Y (el recorrido más largo posible, en horizontal), viéndose obligado a realizar una Tirada de *BLI* por la caída (Gráfico C-5).

Saltar en vertical hacia arriba. Un salto que le llevase a 45 cm de altura desde el suelo supone que pasa automáticamente a estado *Muerto*, pues la acumulación de Daño excede lo que esta tropa puede soportar (Gráfico C-6).

Igualmente, aquellas tropas enemigas que obtuvieran *LDT* durante la caída podrían declarar ORA.

GRÁFICO DE EJEMPLO DE SÚPER-SALTO CASO A

GRÁFICO DE EJEMPLO DE SÚPER-SALTO CASO B

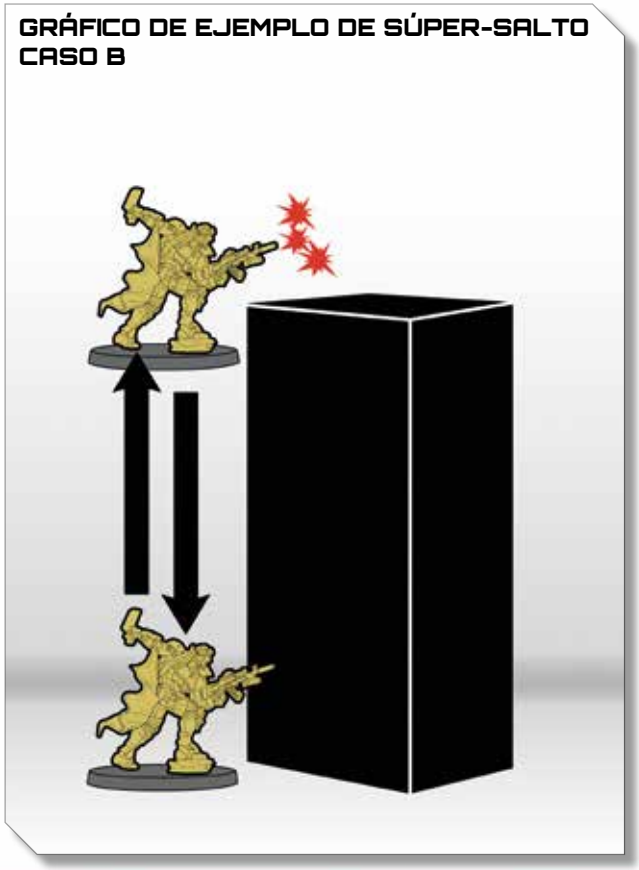
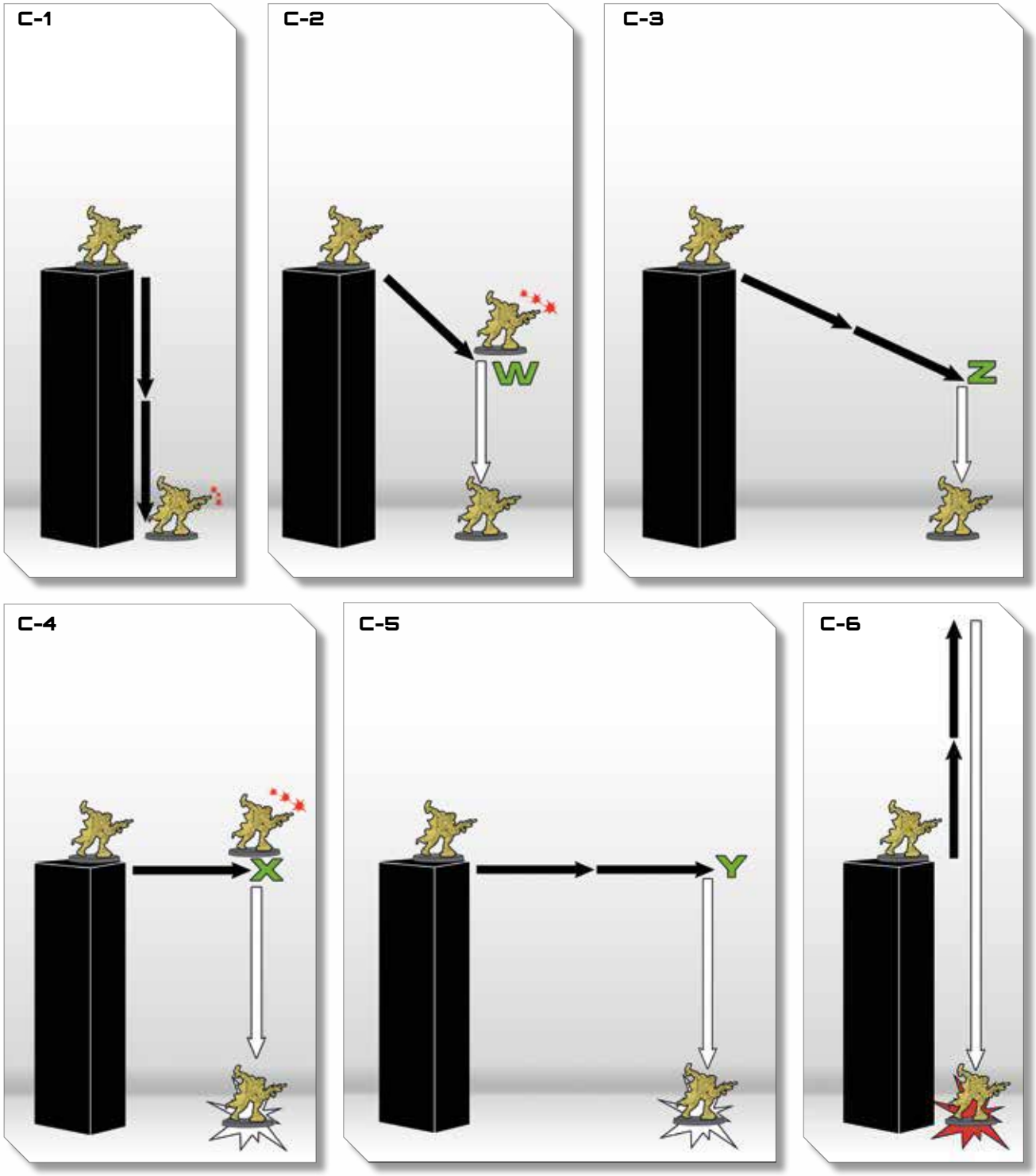


GRÁFICO DE EJEMPLO DE SÚPER-SALTO CASO C



En el combate urbano, caracterizado por su gran desarrollo táctico vertical, disponer de una capacidad de movimiento que permita obviar obstáculos y salvar las distancias que separan las estructuras cuando las pasarelas y conductos de comunicación han desaparecido a causa del fuego hostil, es una ventaja indudable. Por ello, numerosos programas de evolución de los sistemas personales tácticos incorporan unidades retropopulsoras de impulso corto, para poder avanzar a grandes saltos. Evoluciones alienígenas como las quitinas de combate Exrah incluyen alas cortas, ocultas bajo élitros blindados para controlar la trayectoria de los saltos que puede realizar los Efímeros de esta raza. Las tropas irregulares de origen Antípoda, y los híbridos Dog-Warrior, no necesitan más que la habilidad que les proporciona el instinto con que la evolución los ha dotado para controlar sus poderosos saltos. Pero, sin lugar a dudas, no hay nada más asombroso que los resultados de algunos programas Supersoldado, como Runihura (Destructor), desarrollados por los laboratorios de biotecnología experimental haqqislamita, que proporcionan un atisbo a lo que puede ser el próximo paso evolutivo de la humanidad.

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.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de cualquier Nivel de Suplantación disponen automáticamente de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa, Disparo Sorpresa N1*** y ***Sigilo***.

SUPLANTACIÓN NIVEL 1: SUPLANTACIÓN BASE

H. DE DESPLIEGUE

Opcional, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego

EFECTOS

- Durante la *Fase de Despliegue*, permite desplegar en cualquier punto de la mesa de juego, excepto en la *Zona de Despliegue* del enemigo.
- Esta tropa podrá desplegar en estado *Suplantación-1*.
- 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, para poder determinar los efectos en caso de fallar esta Tirada.
- No se permite desplegar en contacto peana con peana con otra tropa.
- Este Nivel de Suplantación no se puede emplear de manera efectiva contra ejércitos de otra raza considerada alienígena. Una tropa de raza humana (Haqqislam, por ejemplo) que posea Suplantación Base **frente a un ejército alienígena (el Ejército Combinado, por ejemplo) no podrá usar nunca el estado *Suplantación-1***.

Suplantación: Tirada de Despliegue fallida

En caso de fallar la Tirada de *VOL*, la tropa será penalizada y deberá aplicar la regla de Dispersión. El centro de la Plantilla Circular deberá situarse en el punto donde el jugador declaró que pretendía desplegar a la tropa.

Si la Dispersión desplaza al poseedor de esta Habilidad Especial fuera de la mesa de juego, o lo ubicara en un lugar en el que no pudiera ser colocado, entonces 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, siempre que se falle la Tirada de Despliegue, la tropa perderá la opción de despliegue en estado Suplantación-1, siendo desplegado como figura y no como Marcador, y perderá también cualquier *Arma y/o Equipo Posicionable* que hubiera declarado que iba a desplegar junto con esa tropa.

¡IMPORTANTE!

Con Suplantación no se puede desplegar en contacto peana con peana con otra tropa, Marcador u objetivo de un escenario.

Esta regla se aplica a todos los Niveles de la Habilidad Especial Suplantación, a menos que el propio Nivel, o las condiciones del escenario indiquen expresamente lo contrario.

SUPLANTACIÓN-1

ACTIVACIÓN

- Automático en la *Fase de Despliegue*, siempre que se supere la Tirada de *VOL*, en caso de que el jugador deba realizarla.
- Durante el *Turno Activo*, consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFECTO

- En estado *Suplantación-1*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1).
- No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Suplantación-1*.
- No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado de *Suplantación-1*.
- Para *Descubrir* al suplantador se debe superar una **Tirada de *Descubrir* aplicando un *MOD* de *–6***.

  Si se **supera la Tirada** de *Descubrir*, entonces el suplantador pasa al estado *Suplantación-2*, sustituyendo el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por el de Suplantación-2 (IMP-2).

  Si se **falla la Tirada** de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al suplantador hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.
- En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-1* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.
- En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-1* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.
- Un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) tiene una ***LDT* de 360º**.
- Un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.
- Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- El estado de *Suplantación-1* se cancela siempre que:
- El suplantador declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o alguna de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*). En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por la figura.
- El suplantador, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa N1***.
- El suplantador entre en **contacto peana con peana** con una tropa. En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por la figura.

» El suplantador sea ***Descubierto***. En este caso, pasa a estado *Suplantación-2*, sustituyendo el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por el de Suplantación-2 (IMP-2).

» El suplantador pase a ser *Impetuoso* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!! Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará el uso de esta Habilidad Especial, aunque no el estado Suplantación-1, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.

» Siempre que se sustituya el Marcador por la figura, ésta podrá colocarse encarada hacia donde prefiera su jugador.

» Al situar la figura en la mesa, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado Suplantación-1 se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Suplantación-1 declara una Orden de *Mover* + *Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

SUPLANTACIÓN-2

ACTIVACIÓN

» El estado de *Suplantación-2* se activa cuando el suplantador que se encontraba en estado de *Suplantación-1* es *Descubierto*.

EFECTOS

» En estado *Suplantación-2*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2).

» No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Suplantación-2*.

» No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado de *Suplantación-2*.

» Para *Descubrir* al suplantador debe superar una Tirada de *Descubrir* sin aplicar *MODs*.

» Si se supera, entonces debe reemplazarse el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» Si se falla la Tirada de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al suplantador hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-2* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-2* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MODs* de esta regla.

» Un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) tiene una ***LDT* de 360º**.

» Un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.

» Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado de *Suplantación-2* se cancela siempre que:

» El suplantador declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o alguna de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*). En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» El suplantador, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa***.

» El suplantador entre en **contacto peana con peana** con una tropa. En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» El suplantador sea ***Descubierto***. En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» El suplantador pase a ser *Impetuoso* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!! Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará el uso de esta Habilidad Especial, aunque no el estado Suplantación-2, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.

» Siempre que se sustituya el Marcador por la figura, ésta podrá colocarse encarada hacia donde prefiera su jugador.

Al situar la figura en la mesa, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado Suplantación-2 se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Suplantación-2 declara una Orden de *Mover* + *Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

SUPLANTACIÓN NIVEL 2: SUPLANTACIÓN PLUS

H. DE DESPLIEGUE

Opcional, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego

EFECTOS

» Funciona exactamente igual que Suplantación N1, pero sin la restricción de uso frente a ejércitos de otras razas.

IMPORTANTE

Una tropa con cualquier Nivel de Suplantación que se encuentre en estado Suplantación-1 o Suplantación-2 (Marcador IMP-1 o IMP-2) debe ser considerado como una tropa amiga por su adversario.

ORA ante Suplantación

La única ORA que se puede ejecutar contra un Marcador de Suplantación es *Descubrir, Encararse o Esquivar*.

Ante un Marcador de estado de Suplantación, una tropa en *Turno Reactivo* puede aguardar a que éste declare la segunda Habilidad Corta de la Orden para anunciar su ORA.

Suplantación y Munición Especial Fuego

Si una tropa con Suplantación se ve afectada por Munición Especial ***Fuego***, sin importar si ha superado o no la Tirada de *BLI*, perderá el uso de esta Habilidad Especial hasta que sea reparado (por un *Ingeniero*, por ejemplo).

Este nuevo estado deberá señalarse situando un Marcador de Quemado (BURNT) al lado de la tropa.

EJEMPLO DE SUPLANTACIÓN Y CONTACTO PEANA CON PEANA

Durante su *Turno Activo*, un Hassassin Fiday en estado de Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) declara la primera Habilidad Corta de su Orden: *Movimiento* hasta entrar en contacto peana con peana con un Fusilero enemigo. Al finalizar su *Movimiento* en contacto peana con peana, el Fiday se revela automáticamente: pierde su estado de Marcador de Suplantación-1 y se reemplaza el Marcador por la figura. Como en Infinity todos los sucesos de la Orden ocurren simultáneamente esto significa que el hecho de entrar en contacto peana con peana al finalizar el *Movimiento* supone que, durante todo el recorrido de su *Movimiento*, el Fiday ya se encuentra revelado, realizando el recorrido como figura y no en estado de Marcador. Por tanto, ya al declarar su *Movimiento*, el jugador debe sustituir el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por la figura.

Ahora, las tropas enemigas con *LDT* con el Fiday pueden declarar sus ORAs. Como la declaración de la primera Habilidad Corta de la Orden del Fiday se realiza ya como figura y no como Marcador de Suplantación-1, las tropas reactivas no pueden retrasar la declaración de su ORA.

También significa que las tropas reactivas pueden reaccionar en ORA declarando un *Ataque* sobre la tropa activa. La tropa objetivo, el Fusilero con el cual el Fiday entra en contacto peana con peana, podrá reaccionar en ORA declarando un *Ataque CD*, un *Ataque CC* o *Esquivar*, por ejemplo.

Una vez todas las tropas enemigas hayan declarado sus ORAs, el Fiday podrá declarar su segunda Habilidad Corta de la Orden, que podría ser *Ataque CD*, *Ataque CC* o *Esquivar*, por ejemplo, dependiendo de lo que hayan declarado sus adversarios.

El Fiday declara Ataque CC. Supongamos que no hay otras tropas enemigas con *LDT* más que el Fusilero, entonces al Fiday le interesa declarar *Ataque CC*. Será una Tirada Enfrentada del Atributo de *CC* del Fiday contra el *CC* del Fusilero (si ORA con *Ataque CC*) o *CD* (Si ORA con *Ataque CD*) o contra sus *FIS* (si ORA con *Esquivar*).

No obstante, como es un *Ataque CC* y que se realiza en contacto peana con peana, en la Tirada Enfrentada, el Fiday podrá aplicar los *MOD*s que le otorguen todas aquellas *Habilidades Especiales de CC* de las que disponga.

Si el Fusilero declara *Esquivar* como ORA, y gana la Tirada Enfrentada, entonces, aunque el contacto peana con peana sí se produce, la figura del Fusilero podrá mover la distancia autorizada por la Habilidad *Esquivar* en *Turno Reactivo*, situándose alejada del punto final del *Movimiento* del Fiday.

El Fiday declara Ataque CD. Supongamos que hay otra tropa enemiga con *LDT* además del Fusilero objetivo del Fiday. Entonces, éste considera que es mejor declarar un *Ataque CD* como segunda Habilidad Corta de la Orden, repartiendo la *R* 2 de su Escopeta Ligera entre los 2 enemigos.

Se realizan así, 2 Tiradas Enfrentadas entre el Atributo *CD* del Fiday y el Atributo correspondiente de sus adversarios. Si el Fusilero objetivo declara *Ataque CC*, enfrentará su Atributo *CC* al de *CD* del Fiday.

Al igual que en el caso anterior, si el Fusilero objetivo declara *Esquivar* y gana la Tirada Enfrentada, el contacto peana con peana también se produce, pero la figura del Fusilero podrá moverse la distancia autorizada por *Esquivar* en ORA, quedando apartada de la figura del Fiday.

El Fiday declara Esquivar. Supongamos que hay numerosas tropas enemigas con *LDT* que declaran Ataques contra el Fiday Entonces, ésta puede decidir declarar *Esquivar* como segunda Habilidad Corta de su Orden para evitar recibir Daño.

Se realiza así una Tirada Enfrentada del Atributo de *FIS* del Fiday contra los Atributos correspondientes de sus adversarios. Si el Fiday gana la Tirada Enfrentada, entonces evitará todos los *Ataques*, terminando en contacto peana con peana con el Fusilero objetivo.

Al igual que en los casos anteriores, si el Fusilero objetivo declara *Esquivar* y gana la Tirada Enfrentada, el contacto peana con peana también se produce, pero la figura del Fusilero podrá moverse la distancia autorizada por *Esquivar* en ORA, quedando apartada de la figura del Fiday.

EJEMPLO DE SUPLANTACIÓN: VOLVER A SUPLANTAR Y DESPLIEGUE OCULTO

Un jugador, durante su *Turno Activo*, decide que una de sus tropas que posee la Habilidad Especial Suplantación, vuelva a estado Marcador de Suplantación-1. Comprueba que no hay ninguna figura ni Marcador enemigo que disponga de *LDT* hacia su figura, consume 1 Orden y declara que vuelve a estado Marcador de Suplantación-1. Su adversario, sin embargo, posee una tropa en *Despliegue Oculto* que sí dispone de *LDT* hacia la figura activa. Pero, como no se halla físicamente en la mesa de juego ni como figura ni como Marcador, no se tiene en cuenta para evitar la declaración de pasar a estado de Marcador de Suplantación-1. No obstante, una vez la Orden Completa ha sido declarada, podría revelarse y declarar una ORA, impidiendo así que la Orden se pueda realizar, ya que incumple uno de sus requisitos y haciendo que la tropa con Suplantación pierda dicha Orden. Además, si la tropa en *Despliegue Oculto* declarara como ORA, por ejemplo, *Ataque CD*, realizaría una Tirada Normal de *CD*.

Las tropas designadas como Suplantadores están consideradas como expertos en infiltración y consumados actores, que han sido equipados con sofisticados equipos de enmascaramiento holográfico. El dominio de Suplantación permite atravesar las líneas enemigas, eliminar a una objetivo y, haciéndose pasar por él, suplantarlo para poder asestar un golpe letal al adversario. Los Suplantadores son los asesinos definitivos, capaces de acercarse a cualquiera, eliminarlo y desaparecer en medio de la multitud, gracias a su juego de máscaras y a sus trucos de humo y espejos.

TENIENTE

El poseedor de esta Habilidad Especial es el oficial al mando de la fuerza de combate que despliega el jugador. Es obligatoria la presencia de una única tropa poseedora de esta Habilidad Especial en la *Lista de Ejército*.

En la jerga militar de la Esfera Humana, el término "Teniente" no se refiere sólo al rango de oficial, sino que es el código de llamada genérico que recibe el líder de una fuerza de combate desplegada sobre el terreno para ejecutar algún tipo de operación especial. Este líder de equipo puede ser tanto un suboficial como un oficial de rango superior, pero durante el desarrollo de la misión se le denominará de este modo para confundir al enemigo. El Teniente es el enlace directo de la fuerza de combate con Control de Misión, disponiendo de más recursos operativos que un soldado normal. Este oficial es el punto de referencia de las demás tropas que conforman la fuerza de combate. El Teniente define los términos de actuación de la misión, planea su ejecución táctica y controla su desarrollo sobre el terreno, tomando decisiones en tiempo real y en contacto directo con el enemigo. Líderes natos, estos oficiales destacan por su capacidad de toma de decisiones rápidas y certeras que inspiran confianza en las tropas bajo su mando para cumplir la misión asignada de manera más eficiente posible.

TENIENTE NIVEL 1 — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria, Información Privada

REQUISITOS

- Es obligatoria la presencia de una tropa con esta Habilidad Especial, sin importar su Nivel, en la Lista de Ejército del jugador.
- La Lista de Ejército sólo puede disponer de una única tropa que posea esta Habilidad Especial, sin importar cuál sea su Nivel.

EFECTOS

- El primer Nivel de esta Habilidad Especial aparece siempre reflejado en los Perfiles de Tropa simplemente como *Teniente*, sin indicar su Nivel.
- El poseedor de esta Habilidad Especial dispone de la *Orden Especial del Teniente* (pág. 31).
- Si durante la *Fase Táctica* del Turno, el *Teniente* se encuentra 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. 33).
- Algunas Habilidades Especiales como *Cadena de Mando* (ver *Infinity. Human Sphere*) pueden evitar esta situación.

TERRENO

Algunas tropas reciben un entrenamiento adicional para poder combatir en terrenos específicos, caracterizados por la especial dificultad que supone operar en ellos.

TERRENO — H. AUTOMÁTICA

Opcional

REQUISITOS

- El Terreno de la mesa de juego debe coincidir con el tipo de Terreno que se indica en el perfil de la tropa.

EFECTOS

- Las tropas que posean la Habilidad Especial de Terreno pueden mover con normalidad en su *Tipo de Terreno*, sin aplicar ninguna de las restricciones al *Movimiento* de *Terreno Difícil* y de *Terreno Muy Difícil* (ver *Dificultad al Movimiento*, pág. 170).

TRANSMUTACIÓN

El poseedor de esta Habilidad Especial puede transformarse en otro tipo de tropa muy concreto, con Atributos y Habilidades diferentes. El ejemplo más claro es la transmutación de Dogface a Dog-Warrior.

TRANSMUTACIÓN — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

REQUISITOS

- Para que esta Habilidad Especial se active la tropa debe perder su primer punto del Atributo *Heridas/ EST*.

EFECTOS

- Esta tropa pasa a utilizar el perfil alternativo que se indica en la Lista de Ejército.
- La miniatura y su perfil se reemplazan por los alternativos al final de la Orden en la que ha perdido el primer punto de su Atributo *Heridas/ EST*.
- En caso de que no haya miniatura alternativa, se situará el Marcador de Transmutado (TRANSMUTED), o el correspondiente si hubiera uno específico, que señale el nuevo estado de la tropa transmutada.
- Por ejemplo, se emplearía este Marcador de Transmutado (TRANSMUTED) para señalar la Forma de Supervivencia de las Fraacta.
- Si en la misma Orden en la que la tropa pierde el primer punto de su Atributo *Heridas/ EST*, perdiera más puntos del Atributo *Heridas/ EST*, éstos se restarán del perfil alternativo, al final de dicha Orden.

EJEMPLO DE TRANSMUTACIÓN

Mikhail, un Dogface salvaje y brutal, recibe 3 impactos. Realiza 3 Tiradas de *BLI* y falla una de ellas, perdiendo 1 punto del Atributo *Heridas*. Su jugador sustituye la figura del Dogface por la del Dog-Warrior y Mikhail reemplaza su perfil de tropa por el de Dog-Warrior, que tiene ya marcado un valor del Atributo *Heridas* de 2.

Pero supongamos que el salvaje Mikhail fallara 2 Tiradas de *BLI*, perdiendo 2 puntos del Atributo *Heridas*. Entonces Mikhail restaría 1 punto del Atributo *Heridas* de su perfil de Dogface y lo reemplazaría por el de Dog-Warrior, al que le debe restar el segundo punto del Atributo *Heridas* que ha perdido. Por tanto, Mikhail continuará en

juego, pero con un valor del Atributo *Heridas* de 1 en vez del valor original de 2 que posee su perfil de Dog-Warrior (2-1=1 *Herida*).

En el caso de que Mikhail tuviera muy mala suerte y fallara las 3 Tiradas de *BLI*, perdería 3 puntos de su Atributo *Heridas*. Entonces Mikhail restaría 1punto de su Atributo *Heridas* de su perfil de Dogface y lo reemplazaría por el de Dog-Warrior, al que le debe restar los otros 2 puntos de su Atributo *Heridas* que ha perdido. Por tanto, el perfil de Dog-Warrior de Mikhail queda con un valor de su Atributo *Heridas* 0 en vez del valor original 2 que posee este perfil (2-2=0 *Heridas*), por lo que pasaría a estado *Inconsciente*, situando un Marcador de Inconsciente al lado de la figura del Dog-Warrior.

La Transmutación es un fenómeno tan extraño como radical y objeto de numerosos estudios por parte de la ciencia moderna. Para que la Transmutación se pueda llevar a cabo, el sujeto debe estar sometido a una fuerte carga de stress, como al recibir daño. La combinación de dolor y miedo provoca una descarga de adrenalina y de hormona HCT que moviliza la reacción de lucha o huida, pero de una intensidad tan inaudita que causa brutales cambios físicos, transformando por completo al sujeto.

TREPAR PLUS

Las tropas que poseen Trepar Plus están especialmente equipadas o dotadas para la escalada y el movimiento vertical.

TREPAR PLUS — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Esta Habilidad Especial convierte la Habilidad de Orden Completa Trepar en una Habilidad Corta de Movimiento.
- Trepar Plus permite a la tropa mover a lo largo de una superficie vertical como si se tratara de un Movimiento normal sobre una superficie horizontal.
- La Habilidad Especial Trepar Plus permite a su poseedor efectuar otras Habilidades Cortas de Movimiento o Habilidades Cortas mientras está desplazando por una superficie vertical, o si se encuentra colgado de alguna altura (*Movimiento* + *Ataque CD*, por ejemplo).
- Sin embargo, al igual que con la Habilidad *Trepar*, las tropas que posean Trepar Plus **no se benefician de los *MODs* de *Cobertura Parcial*** mientras se encuentren en una superficie vertical.
- Durante el *Turno Reactivo*, Trepar Plus permite a su poseedor reaccionar en ORA, si procede, cuando se encuentre en una superficie vertical.

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 ORAs.

Durante todo su recorrido, una tropa dispone de una *LDT* de 360º.

EJEMPLO DE TREPAR PLUS

Un Reaktion Zond, un Remoto Nómada con la Habilidad Especial Trepar Plus, declara la primera Habilidad Corta de su Orden: *Movimiento*, desde donde se encuentra hasta lo alto de un muro situado en la mesa de juego. El Reaktion Zond (*MOV* 15-10) se desplaza 5 cm en horizontal, hasta llegar al muro, para continuar subiendo 10 cm hasta lo alto del muro. Su adversario declara una ORA de *Ataque CD* cuando obtiene LDT con el Remoto en lo alto del muro. El Reaktion Zond declara la segunda Habilidad Corta de su Orden, *Ataque CD* también, pero en la Tirada Enfrentada subsiguiente no podrá aplicar los *MODs* de *Cobertura Parcial*, ya que aún se encuentra sobre una superficie vertical.

Alienígenas homicidas agazapados en el techo del corredor de la espacionave, aguardando a su presa. Remotos lanzados a toda velocidad que una vez llegados a la curva se limitan a subir por el muro y continuar su carrera a lo largo de la pared. Tropas que bajan por la superficie de un edificio como si se encontraran corriendo por una planicie sin dejar de disparar. Las ventajas que proporcionan los diversos sistemas conocidos generalmente como Trepar Plus son tan amplios que este recurso se ha convertido en una prioridad en todos los programas bélicos de investigación desarrollo de lo que será el soldado del futuro.

TRIPULADO

Esta Habilidad Especial es propia de cierto tipo de TAG y Vehículos, señalando que se trata de una unidad que dispone de un piloto físico en el interior de su cabina que la maneja directamente.

TRIPULADO — H. AUTOMÁTICA

Obligatoria

EFECTOS

- Una tropa que posea esta Habilidad Especial puede ser objetivo de los *Programas de Hackeo* que así lo especifiquen.
- Los poseedores de esta Habilidad Especial disponen de un *Perfil de Tropa* alternativo con la Habilidad Especial *Piloto*.
- Esta Habilidad Especial permite que su poseedor pueda recibir Órdenes de la Reserva de Órdenes de su jugador cuando se encuentre en estado ***Inconsciente***, para hacer Desmontar al *Piloto* (ver Condiciones generales de Movimiento, *Mover*, pág. 61) y poder emplear dicho *Perfil de Tropa*.
- Una tropa Tripulada cuyo *Piloto* ha desmontado no permite consumir Órdenes ni ORAs empleando su *Perfil de Tropa* de TAG o Vehículo.
- El TAG o Vehículo de una tropa Tripulada cuyo *Piloto* ha desmontado se considera un objetivo válido para el adversario.
- El TAG o Vehículo de una tropa Tripulada cuyo *Piloto* ha desmontado y pasa a estado *Muerto* debe retirarse de la mesa de juego junto con la figura del Piloto.

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 — H. 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 una o varias Tiradas de *BLI* o *PB*.
- No obstante, si el jugador quiere que el poseedor de Tropa Religiosa retroceda u obtenga *Cobertura* tras sobrevivir a una o varias Tiradas de *BLI* o de *PB*, o a un *Ataque* no letal, entonces puede declarar que sí realiza la *Tirada de Agallas*.
- En este caso, la Habilidad Especial Tropa Religiosa hace que la *Tirada de Agallas* tenga el **efecto opuesto** al habitual, siendo necesario superar dicha *Tirada de Agallas* para poder declarar *Cuerpo a Tierra* o mover hasta 5 cm para tratar de salir de la zona de peligro, obtener *Cobertura*, o mejorar la *Cobertura* que ya tuviera.
- Este movimiento no puede realizarse hacia el enemigo que ha declarado el *Ataque,* ni puede emplearse para establecer contacto peana con peana con ninguna tropa enemiga.
- Las unidades que poseen la Habilidad Especial Tropa Religiosa no se ven afectadas por la situación de ***¡¡¡Retirada!!!*** por lo que no entran en estado *¡¡¡Retirada!!!* y se comportan de manera normal hasta el final de la partida.
- Además, en situación de *¡¡¡Retirada!!!* las tropas que poseen esta Habilidad Especial **no pueden abandonar la mesa de juego**, a menos que las condiciones del escenario especifiquen otra cosa.

EJEMPLO DE JUEGO TROPA RELIGIOSA

Un Padre-Caballero panoceánico que se encuentra en *Cobertura Parcial* recibe un *Ataque,* pero sobrevive a las Tiradas de *BLI*. Como dispone de la Habilidad Especial Tropa Religiosa no tiene que realizar *Tirada de Agallas* y está obligado a quedarse en esa posición.

Sin embargo, supongamos que su jugador considerara que el Padre-Caballero se encuentra demasiado expuesto en esa posición. Entonces, tras haber realizado las Tiradas de *BLI*, y antes de que la secuencia de la Orden se dé por finalizada, el jugador declara que realiza la *Tirada de Agallas* para tratar de cubrirse. Si supera la *Tirada de Agallas*, podrá declarar *Cuerpo a Tierra*, o moverse 5 cm para tratar de obtener *Cobertura Total*.

La historia bélica de la Humanidad ha demostrado que el fanatismo, sea religioso o de otro tipo de creencias, es un recurso táctico sobresaliente. Numerosas batallas aparentemente perdidas e irreversibles se han visto trastocadas únicamente por las férreas convicciones y la testarudez de las tropas involucradas en ellas. La moral alta de las tropas y la convicción de su propia superioridad es la clave de cualquier victoria.

VALOR (V)

Esta Habilidad Especial designa la valentía y bravura de esta tropa en combate. Hay tres niveles de Valor, cada uno de ellos determina la capacidad y determinación de su poseedor por sobreponerse al temor y al daño recibido para cumplir con su deber.

"No hay mayor virtud que el valor. La valentía es el rasgo fundamental de los héroes, aquello que nos impulsa a realizar hazañas imposibles y lo único que nos eleva a la categoría de dioses."

Caudillo Taharat, líder militar de la Hueste Imparable de la Edad del Mayal, Segunda Era Morat.

VALOR NIVEL 1: CORAJE — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- V: Coraje permite a su poseedor, si así lo desea, superar automáticamente cualquier *Tirada de Agallas*.
- Las tropas que poseen la Habilidad Especial V: Coraje no se ven afectadas por el estado ***¡¡¡Retirada!!!*** comportándose de manera normal hasta el final de la partida.
- Sin embargo, incluso en situación de *¡¡¡Retirada!!!* V: Coraje no evita a su poseedor los efectos de *Pérdida de Teniente*.

VALOR NIVEL 2: TENAZ — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

- Las tropas que poseen esta Habilidad Especial disponen de un estado *Inconsciente* especial denominado Tenaz.

TENAZ (ESTADO)

ACTIVACIÓN

- Aquella 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*.

EFECTO

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 Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS), debe colocarse un Marcador V2 al lado de la tropa.
- El jugador debe anunciar el uso de la Habilidad Especial *Tenaz* en el momento en el que la tropa cae en estado *Inconsciente*.
- Tenaz hace que, durante un tiempo limitado, el estado *Inconsciente* de su usuario no se considere un estado *Nulo*.
- De tal manera, el estado Tenaz permite a la tropa ignorar los efectos del estado *Inconsciente*, actuando como si se encontrara en estado *Normal*, pero sólo durante el ***Turno*** en el que ha activado el estado Tenaz.
- Al final del turno en el que la tropa ha activado el estado Tenaz ésta pasa automáticamente a estado *Muerto,* y debe ser retirada de la mesa de juego.

» Si una tropa en estado Tenaz pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas*, pasa automáticamente a estado *Muerto* y debe ser retirada de la mesa de juego.

» Una tropa que se encuentre en estado Tenaz **no** puede ser curada (a través del uso de Habilidades Especiales o Equipo como *Médico, AutoMedikit, MediKit*, *Regeneración*...).

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado Tenaz se cancela automáticamente si la tropa pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas* o si se acaba el turno en el que se activó dicho estado, pasando automáticamente a estado *Muerto*, y siendo retirada de la mesa de juego.

VALOR NIVEL 3: SIN INCAPACIDAD POR HERIDAS — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

» Las tropas que poseen esta Habilidad Especial disponen de un estado *Inconsciente* especial denominado Sin Incapacidad Por Herida.

SIN INCAPACIDAD POR HERIDA (ESTADO)

ACTIVACIÓN

» 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*.

EFECTO

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 Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS), debe colocarse un Marcador V3 al lado de la tropa.

» El jugador debe anunciar la activación del estado Sin Incapacidad Por Herida 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*.

» De este modo, el estado Sin Incapacidad Por Herida permite a una tropa ignorar los efectos del estado *Inconsciente*, actuando como si se encontrara en estado Normal.

» Sin embargo, si una tropa en estado Sin Incapacidad Por Herida pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas*, entonces pasa automáticamente a estado *Muerto* y debe ser retirada de la mesa de juego.

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado Sin Incapacidad Por Herida se cancela automáticamente si la tropa pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas*, pasando automáticamente a estado *Muerto*, y siendo retirada de la mesa de juego.

» El estado Sin Incapacidad por Herida también se cancela automáticamente si su poseedor es curado (a través del uso de Habilidades Especiales o Equipo como *Médico, AutoMedikit, MediKit*, *Regeneración*...), recuperando un punto de su Atributo *Heridas* y pasando a estado Normal.

» Si se falla la tirada correspondiente al tratar de curar a una tropa en estado Sin Incapacidad por Herida, ésta pasará automáticamente a estado *Muerto*, y será retirada de la mesa de juego.

VETERANO

La miniatura es una tropa con varios años de servicio en lo más duro del frente, y posee una serie de habilidades adquiridas por la vía difícil.

Los veteranos son gente endurecida por la guerra, capaces de sobreponerse a dolor de las heridas, y también de detectar el peligro allí donde les acecha. Cualquier tropa veterana, que haya pasado por la forja de la guerra vale el triple que aquellos que se han entrenado en simuladores o han servido en zonas de baja conflictividad. Los veteranos han visto el descarnado horror del combate y han sentido bien cerca el aliento de la muerte. Una vez sobrevives a eso, todo lo demás resulta fácil.

RESUMEN VETERANO N1

Durante la partida, el poseedor permanecerá siempre ***Regular*** y no se verá afectado por el estado ***¡¡¡Retirada!!!***

VETERANO NIVEL 1 — H. 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 ignora todos los efectos del estado *Aislado* (causados por Munición Especial ***E/M***, el *Programa de Hackeo* ***Oblivion***, reglas especiales de escenario, etc.).

VETERANO NIVEL 2 — H. AUTOMÁTICA

Opcional

EFECTOS

» Veterano N2 incluye las Habilidades Especiales *Sexto Sentido N2* (ver pág. 91) y *V: Sin Incapacidad por Herida* (ver pág. 102).

HABILIDADES ESPECIALES DE CC

Tal y como su nombre indica, las *Habilidades Especiales de CC* son aquellas que se utilizan cuando su poseedor se encuentra en *CC*.

Todas aquellas Habilidades Especiales que se definan como *Habilidades Especiales de CC* comparten una serie de rasgos comunes:

» Su uso es **opcional**.

» Sólo son aplicables en *Combate CC*, por lo que requieren que su poseedor se encuentre en contacto peana con peana con su adversario.

» Las *Habilidades Especiales de CC*, y todos aquellos *MODs* que otorguen, funcionan y se aplican tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, a menos que en su redacción se indique expresamente lo contrario.

» Las diferentes *Habilidades Especiales de CC* pueden combinar sus efectos entre sí, en caso de que se posea más de una de ellas. Por ejemplo, una tropa con *Berserk* y *Artes Marciales* puede aplicar y combinar los *MODs* de la primera con los *MODs* que otorga uno de los Niveles de la segunda.

En el caso de que alguna *Habilidad Especial de CC* no cumpliera con alguna de estas características, así se hará constar en su descripción.

LEYENDA DE LAS TABLAS DE CC

Algunas Habilidades Especiales de CC otorgan una serie de *MODs* 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 *CC* del poseedor de dicha Habilidad Especial al realizar un *Ataque CC*.

» **MOD al Adversario:** Un *MOD* que se aplica al *Atributo* de la tropa enemiga cuando se realiza una Tirada Enfrentada.

» **MOD de Daño:** Un *MOD* que se aplica al *Atributo* de *FIS* del poseedor de dicha Habilidad Especial para determinar el *Daño* al realizar un *Ataque CC* exitoso.

» **MOD de Ráfaga:** Un *MOD* que se aplica al valor de *R* del arma *CC* (Cuchillo, Arma CC, Pistola...) cuando el poseedor de dicha Habilidad Especial efectúa un *Ataque CC*.

» **Tipo de Daño:** Efectos especiales de *Daño* que puede aplicar el poseedor de dicha Habilidad Especial.

» **Especial:** Efectos especiales que puede aplicar el poseedor de dicha Habilidad Especial.

ARTES MARCIALES

Gracias a la meditación, una rigurosa disciplina, y un intenso entrenamiento, el poseedor de esta Habilidad Especial posee una capacidad superior para luchar y pelear, lo que le proporciona una serie de ventajas cuando se encuentra en medio de un Combate Cuerpo a Cuerpo.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de cualquier Nivel de Artes Marciales disponen automáticamente de las Habilidades Especiales *Ataque Sorpresa, Sigilo* y *V: Coraje,* incluso cuando no se encuentren en *Combate CC*.

ARTES MARCIALES — H. 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 peana con peana con el enemigo.

EFECTOS

» Cada Nivel de Artes Marciales proporciona una serie específica de *MODs* y ventajas al *CC*, tal y como se puede ver en la *Tabla de Artes Marciales*.

» El poseedor de un Nivel de Artes Marciales dispone automáticamente de todos los Niveles anteriores, sin embargo, los Niveles de esta Habilidad Especial no son combinables entre sí.

» Al declarar el uso de Artes Marciales, su poseedor sólo podrá emplear un único Nivel de todos aquellos de los que disponga.

» En el momento en el que el jugador declare el uso de *Artes Marciales* deberá anunciar a su adversario qué Nivel de esta Habilidad Especial va a emplear.

Artes Marciales N5 ORA frente a Orden Coordinada o Antípodas

Durante el ***Turno Reactivo***, cuando en una Tirada Enfrentada el poseedor de este Nivel 5 declare *Ataque CC* dispondrá de una R **igual** a la *R* de la tropa designada como *Punta de Lanza*.

EJEMPLO 1. TURNO ACTIVO DE ARTES MARCIALES N5

Durante su *Turno Activo*, Miyamoto Mushashi, un Mercenario con Artes Marciales N5, emplea la primera Habilidad Corta de la Orden para entrar en contacto peana con peana con 3 Fusileros. Cada uno de ellos reacciona en ORA declarando *Ataque CC*. Como segunda Habilidad Corta de la Orden, Miyamoto declara también *Ataque CC* y señala que va a emplear el N5 de su Habilidad Especial Artes Marciales. De tal modo, podrá hacer 1 *Ataque CC* contra cada uno de los Fusileros. Se producen así 3 Tiradas Enfrentadas de CC (Miyamoto contra Fusilero A; Miyamoto contra Fusilero B y Miyamoto contra Fusilero C). En cada una de estas Tiradas Enfrentadas, cada Fusilero deberá aplicar el *MOD* de *CC*-6 que le impone el Nivel 5 de Artes Marciales de Miyamoto.

EJEMPLO 2. TURNO REACTIVO DE ARTES MARCIALES N5

Si los 3 Fusileros se encontraran en su *Turno Activo* y uno declarara un *Ataque CC* contra Miyamoto, tendría a su disposición un *MOD* de *R*+1 *en Combate CC* por cada tropa aliada en contacto peana con peana con su adversario. En este caso, el Fusilero dispondrá de *R* 3 en *Combate CC* (la R 1 propia y un *MOD* de *R*+2 gracias a los otros 2 Fusileros en contacto peana con peana).

No obstante, gracias a su Nivel 5 de Artes Marciales Miyamoto tiene derecho a reaccionar *en Combate CC* igualando la *R* del *Ataque CC* declarado contra él, por lo que tiene *R* 3 *en Combate CC*. Se produce así una Tirada Enfrentada de *CC*, pero el Fusilero deberá aplicar el *MOD* de CC-6 de las Artes Marciales N5 de Miyamoto.

EJEMPLO 3. ARTES MARCIALES N5 VS ORDEN COORDINADA

Supongamos que durante su *Turno Activo*, los 3 Fusileros hubieran declarado una *Orden Coordinada* de *Movimiento* + *Ataque CC*. En *Orden Coordinada*, los 3 Fusileros se mueven al unísono y entran en contacto peana con peana al mismo tiempo. Sin embargo, sólo el Fusilero designado como *Punta de Lanza* podrá ejecutar el *Ataque CC*, recibiendo un Bono de +1 a *R* por cada participante en la *Orden Coordinada*. Miyamoto puede aplicar el Nivel 5 de Artes Marciales, el cual le permite igualar la *R* de Fusilero *Punta de Lanza*.

EJEMPLO 4. TURNO ACTIVO: ARTES MARCIALES N5 VS ARTES MARCIALES N3

Miyamoto Mushashi, duelista incansable, se encuentra en contacto peana con peana con 3 Shaolines. En su *Turno Activo*, Miyamoto, haciendo uso de sus Artes Marciales N5, declara un *Ataque CC* contra cada uno de los Shaolines. Éstos reaccionan declarando también un *Ataque CC*. Se producen así 3 Tiradas Enfrentadas de *CC* (Miyamoto contra Shaolin A; Miyamoto contra Shaolin B y Miyamoto contra Shaolin C). Los Shaolines poseen Artes Marciales N3, y optan por usar el Nivel 3 de esta Habilidad Especial. Por tanto, cada Shaolin deberá aplicar en su Tirada Enfrentada el MOD de *CC*+3 que proporciona este Nivel, además del MOD de *CC*-6 que les impone el Nivel 5 de Miyamoto (*MOD* a *CC*: 3-6= -3). Por su parte, Miyamoto, deberá aplicar en cada Tirada Enfrentada un *MOD* de *CC*-3 a causa del Nivel 3 de Artes Marciales del Shaolin contra el que enfrenta su Tirada de CC.

ARTES MARCIALES

Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	0	-3	+1	0	-	-
2	0	0	+3	0	-	-
3	+3	-3	0	0	-	-
4	0	0	0	+1	-	-
5	0	-6	0	0	-	*

NOTA * Nivel 5. En ***Turno Activo***, declarando 1 única Habilidad Corta de la Orden, permite efectuar 1 *Ataque CC* contra **cada** enemigo que se encuentre en contacto peana con peana, y en estado *Trabado,* con el poseedor de este Nivel de Artes Marciales. Durante el ***Turno Reactivo***, cuando en una Tirada Enfrentada el poseedor de este Nivel 5 declare *Ataque CC* dispondrá de una R **igual** a la *R* de su adversario.

EJEMPLO 5. TURNO REACTIVO: ARTES MARCIALES N5 VS ARTES MARCIALES N3

Supongamos que Miyamoto se encuentra en su *Turno Reactivo* y que es uno de los 3 Shaolines el que declara un *Ataque CC*. El Shaolin usa el Nivel 3 de sus Artes Marciales, pero, además de los *MOD*s de esta Habilidad Especial, obtiene un *MOD* de +1 a la *R en Combate CC* por cada tropa aliada en contacto peana con peana con su adversario. En este caso, el Shaolin dispondrá de *R* 3 en *Combate CC* (la R 1 propia y un *MOD* de *R*+2 gracias a los 2 Shaolines en contacto peana con peana).

Sin embargo, Miyamoto, empleando sus *Artes Marciales N5*, tiene derecho a reaccionar *en Combate CC* igualando la *R* del *Ataque CC* declarado contra él, por lo que tiene *R* 3 *en Combate CC*. Se produce así una Tirada Enfrentada de *CC*, pero el Shaolin deberá aplicar no sólo el *MOD* de CC+3 de sus Artes Marciales N3, sino también el *MOD* de CC-6 de las Artes Marciales N5 de Miyamoto (*MOD* a *CC*:3-6=-3). Por su parte, Miyamoto deberá aplicar el *MOD* a su CC que le imponen las Artes Marciales N3 (CC-3) que posee el Shaolin que le está atacando.

ATAQUE SORPRESA

El poseedor de esta Habilidad Especial es capaz de sorprender a su adversario en Combate Cuerpo a Cuerpo con ataques inesperados difíciles de evitar.

ATAQUE SORPRESA — H. CORTA

Ataque, Habilidad Especial de CC

REQUISITOS

Para poder emplear Ataque Sorpresa, la tropa debe cumplir **todos** los siguientes Requisitos:

- Además de poseer Ataque Sorpresa es necesario disponer de la Habilidad Especial *CO: Camuflaje, CO: Camuflaje Emboscado, CO: Camuflaje Limitado, CO: Camuflaje TO, Suplantación* o alguna otra que, en su descripción, indique expresamente que permite su uso.
- El poseedor de esta Habilidad Especial ha de encontrarse en **estado de *Marcador*** (Camuflaje, TO, Suplantación-1...) o en estado de ***Despliegue Oculto*** en el momento de asignarle la Orden y activarlo.
- El poseedor de esta *Habilidad Especial de CC*, debe alcanzar el **contacto peana con peana** durante el desarrollo de la Orden en la que declara su uso.

EFECTOS

- Si cumple los requisitos previos, el poseedor de esta *Habilidad Especial de CC* puede aplicar el *MOD* de Ataque Sorpresa cuando se encuentre en *Combate CC*, tal y como se ve en la *Tabla de Ataque Sorpresa*.
- El poseedor de esta *Habilidad Especial de CC* no podrá volver a emplear *Ataque Sorpresa* hasta que no vuelva al estado Marcador.

"Sólo hay una daga más letal que la que no se ve venir, y es la empuñada por aquel al que considerabas un amigo."

Proverbio Hassassin.

ATAQUE SORPRESA Y CO: CAMUFLAJE Y OCULTACIÓN/ SUPLANTACIÓN

El poseedor de estas dos Habilidades Especiales puede combinar su uso para realizar maniobras de juego y obtener efectos especiales. Tienes un par de ejemplos explicativos de juego en la página 72.

EJEMPLO DE SIGILO + ATAQUE SORPRESA

Durante su *Turno Activo*, un Ninja decide acabar con una molesta Tropa Orco. El Ninja, que posee la Habilidad Especial *CO: Camuflaje TO* y se encuentra en estado de Marcador de Camuflaje TO, declara que las dos Habilidades Cortas de su Orden serán *Mover* para acercarse a la Tropa Orco.

El Ninja traza el recorrido de su *Movimiento* de manera que pasa fuera de *LDT* de un Fusilero, pero atravesando su Zona de Control. El Fusilero no puede reaccionar *Encarándose* ni *Alertando*, ya que la Habilidad Especial *CO: Camuflaje TO* también le proporciona al Ninja la Habilidad Especial *Sigilo* que impide la declaración de estas dos ORAs, las cuales serían las normales en esta situación.

En su siguiente Orden, el Ninja declara la primera Habilidad Corta de la Orden, *Mover* hasta entrar en contacto peana con peana con la Tropa Orco. El recorrido del Ninja también se realiza fuera de la *LDT* de la Tropa Orco, pero al concluir en contacto peana con peana, le permite a la Tropa Orco reaccionar con un *Ataque CC* sin necesidad de *Encararse*. El Ninja, sonriendo bajo su máscara, declara también *Ataque CC* como segunda Habilidad Corta de la Orden.

Al declarar un *Movimiento* que termina en contacto peana con peana, el Marcador de Camuflaje TO se sustituye por la miniatura. Sin embargo, como en el momento de la activación el Ninja aún se encuentra en estado Marcador de TO, aunque el Movimiento ya lo realice en forma de figura, el Ninja puede emplear la *Habilidad Especial de CC* Ataque Sorpresa, que impone un *MOD* de CC-6 a su adversario. Pero el Ninja dispone, además, de *Artes Marciales N3*, otra *Habilidad Especial de CC*, que puede combinar con Ataque Sorpresa. El Ninja opta por emplear el Nivel 2 de *Artes Marciales*, que le proporciona un *MOD* de +3 al *Daño* de su Arma CC. Así, en la Tirada Enfrentada, el Orco deberá aplicar el *MOD* de -6 por Ataque Sorpresa a su *CC*, y en caso de perderla, el Ninja aplicará el MOD de +3 al *Daño* que causa su Arma CC AP.

Aunque pierda la Tirada Enfrentada, la Tropa Orco sólo pierde 1 punto de su Atributo *Heridas* de los 2 que tiene, así que con su siguiente Orden, el Ninja vuelve a declarar *Ataque CC* para acabar definitivamente con él. Sin embargo, ahora, ya revelado como figura y no como Marcador de Camuflaje TO, el Ninja no puede aplicar Ataque Sorpresa y deberá confiar sólo en su valor de *CC* y en sus *Artes Marciales N3*, que no es poco.

ATAQUE SORPRESA					
MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
0	-6	0	0	-	-

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 despreciando cualquier precaución por su integridad física con tal de aniquilar a su adversario.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores la Habilidad Especial *Berserk* disponen automáticamente de la Habilidad Especial *V: Coraje* incluso cuando no se encuentren en *Combate CC*.

BERSERK — H. AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional

REQUISITOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar el contacto peana con peana, tanto en *Turno Activo* como *Reactivo*.

EFECTOS

» El poseedor de esta *Habilidad Especial de CC* tiene a su disposición dos *Modos de Combate CC*, tal y como se ve en la *Tabla de Berserk*.

» El poseedor de Berserk puede emplear cualquiera de los *Modos de Combate CC* que tiene a su disposición. Sin embargo, los *Modos de Combate CC* no son combinables entre sí.

» Al declarar el uso de Berserk, su poseedor sólo podrá emplear un único ***Modo de Combate CC***.

» En el momento en el que el jugador declare el uso de Berserk deberá anunciar a su adversario qué *Modo de Combate CC* va a emplear.

EJEMPLO DE ATAQUE BERSERK

Un Highlander del 45 de Highlander Rifles se encuentra en contacto peana con peana con un Nisse de Svalarheima. El Highlander declara un *Ataque CC*, anunciando que empleará su Habilidad Especial Berserk, por lo que aplica Ataque Berserk. El Nisse reacciona a su vez declarando también un *Ataque CC*. A causa del efecto especial del Ataque Berserk, cada uno de ellos realiza una *Tirada Normal* de *CC*, y no la *Tirada Enfrentada* de *CC* que se aplica en estos casos. Sin embargo, el Highlander puede sumar a su Atributo *CC* el *MOD* de +6 al *CC* que le proporciona Ataque Berserk. Si ambos superan su *Tirada Normal* de *CC*, los dos deberán realizar una Tirada de *BLI*.

CC CON 2 ARMAS

La tropa que posee esta *Habilidad Especial de CC* ha recibido un entrenamiento especial para poder combatir en Cuerpo a Cuerpo empleando un arma en cada mano.

CC CON 2 ARMAS — H. AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional

REQUISITOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar el contacto peana con peana, tanto en *Turno Activo* como *Reactivo*.

EFECTOS

» Esta *Habilidad Especial de CC* permite combinar los efectos de la Munición Especial de dos Armas CC distintas.

EJEMPLO DE CC CON 2 ARMAS

Miyamoto Mushashi, duelista Mercenario que posee la Habilidad Especial CC con 2 Armas ha ganado una *Tirada Enfrentada* de *CC* contra un Guardia Suizo panoceánico. Como Miyamoto dispone de un Arma CC *AP* y también de un Arma CC *EXP*, el Guardia Suizo deberá realizar 3 *Tiradas de BLI* (por la Munición Especial *EXP*) aplicando en cada una de ellas el efecto especial de la Munición Especial *AP* (el valor de *BLI* reducido a la mitad).

BERSERK

	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
Ataque Berserk	+6	0	0	0	-	*
Embestida	-3	0	0	0	-	**

NOTA *: Convierte la Tirada Enfrentada en una Tirada Normal. Ambas tropas realizan una Tirada Normal, en vez de la Tirada Enfrentada que sería habitual. De tal modo, quien supere la Tirada Normal, si ha declarado un *Ataque,* obliga al enemigo a efectuar una Tirada de BLI, por lo que puede ocurrir que ambos reciban Daño.

NOTA **: Permite emplear la Habilidad Especial *Embestida* (ver pág. 107).

EMBESTIDA

Algunas tropas especializadas en técnicas de asalto y de combate cerrado son capaces de aprovechar al máximo el ímpetu de sus acometidas a toda velocidad hacia el enemigo en un avance arrollador e imbatible que los lleva directamente al combate cuerpo a cuerpo.

EMBESTIDA — O. COMPLETA

Ataque, Movimiento, Habilidad Especial de CC

REQUISITOS

- La tropa objetivo debe encontrarse en *LDT* del poseedor de esta *Habilidad Especial de CC*.
- La tropa objetivo debe estar a una distancia igual o inferior a la suma de los dos valores de *MOV* del poseedor de esta *Habilidad Especial de CC*.

EFECTOS

- Embestida es una *Orden Completa* compuesta por una Habilidad Corta de Movimiento ***Mover*** y un ***Ataque CC*** (***Mover*** + ***Ataque CC***).
- Al realizar una Embestida, y sólo en este caso, las tropas que poseen esta *Habilidad Especial de CC* pueden **sumar los dos valores de su Atributo de** *MOV* para ejecutar una única Habilidad Corta de Movimiento hasta entrar en contacto peana con peana con una tropa enemiga.
- Embestida aplica, además, un *MOD* al Ataque tal y como se ve en la *Tabla de Embestida*.
- Esta Habilidad Especial de CC aplica las *Condiciones generales de Movimiento* así como la mención del Sidebar *Mover y medir* de la Habilidad Común *Mover*.

RECUERDA

Como *Orden Completa*, al declarar una Embestida, se deben anunciar tanto la Habilidad Corta de Movimiento *Mover* como el objetivo del *Ataque CC* **antes** de que el jugador enemigo declare las ORAs.

IMPORTANTE: EMBESTIDA Y MEDIR

Cuando una tropa declara una *Orden Completa* de Embestida se debe comprobar si el objetivo se encuentra realmente dentro de la suma de los dos valores de su Atributo de *MOV*, **midiendo inmediatamente después de haber declarado Embestida** y antes de que el Jugador Reactivo declare su ORA.

Si la distancia hasta el objetivo es superior a la suma de los dos valores de su Atributo de *MOV*, entonces la tropa que ha declarado Embestida la tropa se limitará a mover la distancia y el recorrido declarado.

SAQUEADOR

Aquellos que disponen de esta Habilidad Especial poseen el sentido de la oportunidad y la falta de escrúpulos necesarios para robar material de enemigos caídos.

SAQUEADOR — O. COMPLETA

Ataque CC, Habilidad Especial de CC, Opcional

REQUISITOS

- El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse en su *Turno Activo*.
- El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse en contacto peana con peana con una tropa enemiga en estado Inconsciente y consumir 1 Orden completa.

EFECTOS

- La Habilidad Especial Saqueador permite a su poseedor recoger un objeto (una pieza de **Equipo, un Arma CD o un Arma CC**) de una tropa **enemiga** en estado *Inconsciente*.
- Esta Habilidad Especial permite recoger sólo **un único objeto** de todos aquellos que aparecen en el perfil de la tropa enemiga en estado *Inconsciente*.
- Cada vez que el poseedor de esta Habilidad Especial recoja un nuevo objeto de una tropa enemiga en estado *Inconsciente* deberá **desechar** aquel otro que haya cogido anteriormente a alguna otra tropa enemiga.
- Una tropa que posea esta Habilidad Especial **no** podrá recoger aquellos objetos señalados con la Propiedad *No Saqueable*.
- Una tropa que disponga de la Habilidad Especial Saqueador podrá emplear cualquier objeto que haya recogido (por ejemplo, un Dispositivo de Hacker).
- Al utilizar la Habilidad Especial Saqueador, la tropa **efectúa también, y de manera automática, un *Coup de Grâce***. Por tanto, el uso de Saqueador se considera un *Ataque CC*.

El comportamiento de las tropas en combate no siempre es ejemplar, esto es algo sabido por todos y que se debe asumir, aunque no tolerar. Sin embargo, en ocasiones se dan casos que van incluso más allá y nos remontan a los momentos más oscuros de la historia pasada. Algunas tropas, las menos disciplinadas, se comportan como auténticos carroñeros, despojando a los caídos de sus pertenencias y pasando a cuchillo a todos aquellos que aún respiren. Este comportamiento cruel y salvaje, disimulado con una cínica pátina de pragmatismo, es una afrenta a cualquier código militar y humanitario y está sujeto a sanciones por parte de la justicia castrense que puede incluir la ejecución sumaria.

EMBESTIDA					
MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
-3	0	0	0	-	*

NOTA *: Permite efectuar una Embestida.

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 — H. AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional

REQUISITOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse en su *Turno Activo*.

EFECTOS

» Permite a su poseedor realizar *Movimiento Cauteloso* dentro de la *Zona de Control* del enemigo.

» La declaración por parte del poseedor de Sigilo de una Habilidad Corta de Movimiento o de *Movimiento Cauteloso* dentro de la Zona de Control de una o varias figuras o Marcadores enemigos, pero fuera de su *LDT*, no proporciona ORA a dichos enemigos, incluso si alcanza el contacto peana con peana con ellos.

» Sin embargo, si la segunda Habilidad Corta de la Orden es cualquier Habilidad distinta de una Habilidad Corta de Movimiento, entonces, dichos enemigos obtienen ORA automáticamente.

» En caso de que el Movimiento del poseedor de Sigilo termine en contacto peana con peana con un enemigo, ante una segunda Habilidad Corta de la Orden distinta de cualquier Habilidad Corta de Movimiento, entonces, el enemigo sólo podría declarar *Ataque CC*, *Esquivar*, *Reset* o aquellas Habilidades que puedan emplearse en estado *Trabado*.

Sigilo, Sexto Sentido y Equipo Posicionable

Esta Habilidad Especial **no** resulta efectiva ante tropas que posean la Habilidad Especial Sexto Sentido ni, evidentemente, ante *Armas* o *Equipo Posicionable* (Minas, E/Maulers...).

ATAQUE SORPRESA, SIGILO Y CO: CAMUFLAJE Y OCULTACIÓN/ SUPLANTACIÓN

El poseedor de estas tres Habilidades Especiales puede combinar su uso para realizar maniobras de juego y obtener efectos especiales. Tienes un ejemplo explicativo de juego en la página 72.

VENENO

Gracias a biomodificaciones, o a alguna ventaja evolutiva, la tropa que posee esta *Habilidad Especial de CC* es capaz de segregar una neurotoxina que hace que sus golpes resulten letales.

VENENO — H. AUTOMÁTICA

Habilidad Especial de CC, Opcional

EFECTOS

» En *Combate CC*, esta Habilidad Especial obliga al objetivo a realizar una Tirada de *PB* adicional por cada *Ataque CC* exitoso efectuado contra él.

» Esta Tirada de *PB* es independiente del tipo de *Arma de CC* que disponga el poseedor de esta Habilidad Especial y de la Munición Especial que ésta cargue.

» El *Daño* a aplicar en esta Tirada de *PB* está determinado por el Atributo de *FIS* y el tipo de *Arma de CC* (Cuchillo, Arma CC...) de la que disponga el poseedor de Veneno.

» Aunque el poseedor de esta Habilidad Especial haya obtenido un *Crítico* en la Tirada de *CC*, sus efectos no se aplicarán a esta Tirada de *PB* adicional.

» El efecto de esta *Habilidad Especial de CC* no se aplica si el objetivo posee el Atributo ***Estructura (EST)*** en vez del Atributo *Heridas*.

EJEMPLO DE JUEGO DE VENENO

A causa de un desafortunado comentario del Fusilero Angus acerca de las mujeres haqqislamitas, se ha desatado una breve pelea entre éste y Tarik Mansuri. Angus pierde la Tirada Enfrentada de CC por lo que deberá realizar dos Tiradas de BLI, a causa de la Munición Especial del Arma CC DA de Tarik Masuri, pero también una Tirada de PB, debido a la Habilidad Especial Veneno de la que dispone el héroe haqqislamita. Si Angus sobrevive a esto, tal vez (sólo tal vez) haya aprendido una lección que no olvidará jamás.

Desde la óptica de la biotecnología militar, en la Naturaleza se pueden encontrar una cantidad ingente y variada de venenos con interesantes aplicaciones bélicas. Sin embargo, a pesar del amplio abanico de posibilidades que la Naturaleza ofrece, los laboratorios de investigación militar han desarrollado muchos más, optimizando sus efectos para convertirlos en temibles bioarmas.

Algunas criaturas disponen de glándulas que segregan una sustancia tóxica y que se encuentran en contacto con dientes, garras o espinas, convirtiéndolas en poderosas armas ofensivas. Tomando estas criaturas como modelo, la Ciencia Biotecnológica de aplicación militar ha desarrollado glándulas modificadas que se pueden implantar en el sujeto para que genere toxinas letales o incapacitantes. Los efectos de las toxinas venenosas de aplicación bélica varían según la empresa que las haya desarrollado, pero van desde aquellas que bloquean el metabolismo celular, provocando una muerte rápida y dolorosa, a las que causan parálisis respiratorias, pero también a aquellas que provocan la muerte por colapso cardiovascular, en un lapso de tiempo muy breve, por mencionar algunas de las más habituales. No obstante, sin importar su variedad, el efecto final de la ponzoña de las armas venenosas es siempre una muerte tan terrible como espantosa.

TABLAS DE HABILIDADES

HABILIDADES CORTAS DE MOVIMIENTO

Nombre	Tipo	Página
Activar	H. Común	52
Descubrir	H. Común	56
Inacción	H. Común	61
Mover	H. Común	61

HABILIDADES AUTOMÁTICAS

Nombre	Tipo	Página
Antípoda	H. Especial	68
Artes Marciales	H. Especial	104
Berserk	H. Especial	106
Bioinmunidad	H. Especial	69
Camuflaje	H. Especial	70
Camuflaje Emboscado	H. Especial	75
Camuflaje TO	H. Especial	73
CC con 2 Armas	H. Especial	106
Explotar	H. Especial	79
Ghost: Autotool	H. Especial	80
Ghost: Mnemotecno	H. Especial	80
Ghost: Presencia Remota	H. Especial	80
Hacker	H. Especial	81
Inmunidad: POS	H. Especial	83
Inmunidad: Shock	H. Especial	83
Inmunidad: Total	H. Especial	83
Kinemátika N1	H. Especial	83
Kinemátika N2	H. Especial	83
Liderazgo Inspirador	H. Especial	83
Mando Avanzado	H. Especial	84
Mimetismo	H. Especial	70
Morat	H. Especial	85
Multiterreno	H. Especial	86
No Hackeable	H. Especial	86
Orden Ejecutiva	H. Especial	87
Peso Pesado	H. Especial	87
Piloto	H. Especial	87
Puntería N1	H. Especial	87
Puntería N2	H. Especial	87
Puntería NX	H. Especial	87
Reacción Total	H. Especial	88
Sanitario	H. Especial	89
Sexto Sentido N1	H. Especial	91
Sexto Sentido N2	H. Especial	91
Shasvastii	H. Especial	92
Sigilo	H. Especial	105
Strategos N1	H. Especial	93
Strategos N2	H. Especial	93
Strategos N3	H. Especial	93
Súper-Salto	H. Especial	93
Teniente N1	H. Especial	99
Terreno	H. Especial	99
Transmutación	H. Especial	99
Trepar Plus	H. Especial	100
Tripulado	H. Especial	100
Tropa Religiosa	H. Especial	101
V: Coraje	H. Especial	101
V: Sin Incapacidad por Herida	H. Especial	101
V: Tenaz	H. Especial	101
Veneno	H. Especial	108
Veterano N1	H. Especial	102
Veterano N2	H. Especial	102

ORAS

Nombre	Tipo	Página
Activar	H. Común	52
Alertar	H. Común	53
Ataque CC	H. Común	54
Ataque CD	H. Común	54
Descubrir	H. Común	56
Encarar	H. Común	58
Esquivar	H. Común	58
Reset	H. Común	59
Trabar	H. Común	65
Ingeniero: Detonar Cargas-D	H. Especial	82

HABILIDADES CORTAS

Nombre	Tipo	Página
Ataque CC	H. Común	54
Ataque CD	H. Común	54
Ataque Sorpresa	H. Especial	105
Coup de Grâce	H. Común	56
Disparo Sorpresa	H. Especial	79
Esquivar	H. Común	58
Ingeniero	H. Especial	82
Ingeniero: Detonar Cargas-D	H. Especial	82
Médico	H. Especial	84
Médico Akbar	H. Especial	85
Médico Plus	H. Especial	85
Observador de Artillería	H. Especial	86
Reset	H. Común	59
Sensor	H. Especial	90

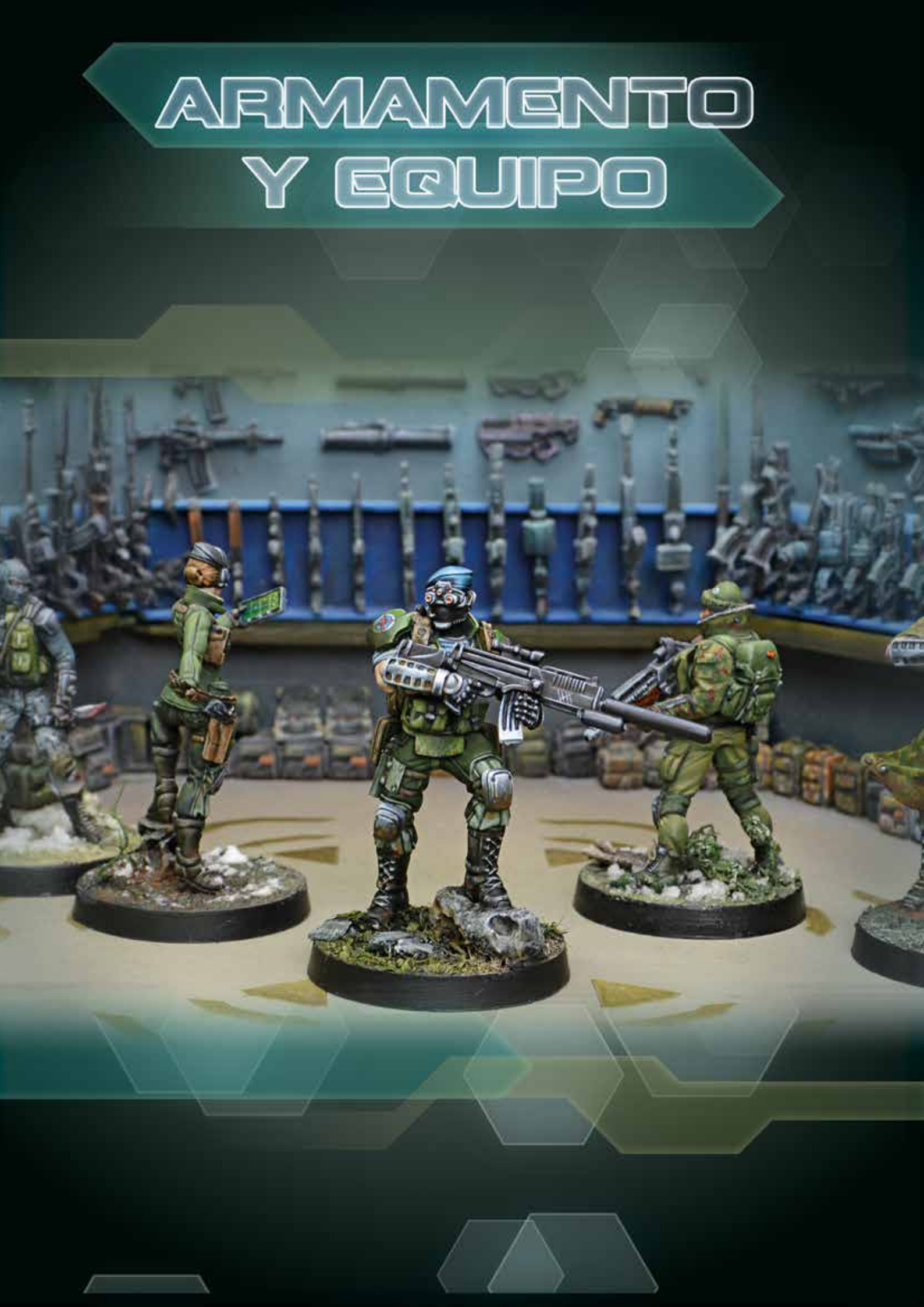
ÓRDENES COMPLETAS

Nombre	Tipo	Página
Asomarse	H. Común	53
Ataque Especulativo	H. Común	54
Ataque Intuitivo	H. Común	55
Despliegue Aerotransportado	H. Especial	75
Embestida	H. Especial	107
Fuego de Supresión	H. Común	60
Infiltración Aérea	H. Especial	76
Movimiento Cauteloso	H. Común	63
Paracaidista	H. Especial	76
Regeneración	H. Especial	89
Saltar	H. Común	64
Salto de Combate	H. Especial	77
Salto de Combate Inferior	H. Especial	76
Salto de Combate Superior	H. Especial	77
Salto Táctico	H. Especial	77
Saqueador	H. Especial	107
Sat-Lock	H. Especial	89
Sensor: Ataque Triangulado	H. Especial	90
Trepar	H. Común	67

HABILIDADES DE DESPLIEGUE

Nombre	Tipo	Página
Botín N1	H. Especial	70
Botín N2	H. Especial	70
Despliegue Avanzado N1	H. Especial	78
Despliegue Mecanizado N1	H. Especial	78
Infiltración Inferior	H. Especial	81
Infiltración	H. Especial	81
Infiltración Superior	H. Especial	81
Metaquímica	H. Especial	85
Suplantación Base	H. Especial	96
Suplantación Plus	H. Especial	97

ARMAMENTO Y EQUIPO



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.

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. No obstante, el reglamento incluye también una *Tabla de Armas* (ver pág. 268) para referencia rápida y uso en juego.

PERFIL DE ARMA

El perfil permite emplear un arma en juego. Para explicar cómo se lee un perfil de arma se empleará como ejemplo el Fusil Combi, el arma más frecuente en Infinity.

FUSIL COMBI

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** N

Propiedades: Fuego de Supresión

DISTANCIA

Señala el alcance en centímetros que tiene el arma y su efectividad en los diferentes tramos de dicho alcance. Hay un total de cuatro tramos de Distancia: Corta, Media, Larga y Máxima.

Cada Distancia presenta un valor doble. El primero es el alcance límite en centímetros para ese tramo de Distancia. El segundo es el *Modificador (MOD)* que aplica el arma en dicho tramo de Distancia.

Cualquier *Ataque CD* declarado contra un objetivo que se encuentra más allá del máximo valor de ***Distancia*** marcada por el perfil del arma que se está empleando supondrá un fallo automático, sin que se pueda realizar Tirada.

EJEMPLO

Un Fusil Combi disparando a un objetivo situado a Distancia Corta (desde 0,01 hasta 20,00 cm) aplica un *MOD* de +3 al Atributo de *CD* de su portador.

A Distancia Media (desde 20,01 cm hasta 40,00 cm) esta arma aplica un *MOD* de +3 a *CD* de su portador.

A Distancia Larga (desde 40,01 cm hasta 80,00 cm) el Fusil Combi aplica un *MOD* de -3 al *CD* de su portador.

Finalmente, a Distancia Máxima (desde 80,01 cm hasta 120 cm) el Fusil Combi aplica un *MOD* de -6 al *CD* de su portador. Con esta arma cualquier *Ataque CD* contra un objetivo situado a una distancia superior a 120,00 cm de su portador se considerará un fallo automático.

DAÑO

Señala la capacidad destructiva del arma. Cuanto mayor sea el valor de Daño, más potente será el arma. El valor de Daño es el que se emplea para calcular la *Tirada de BLI o PB* (ver pág. 44).

RÁFAGA (R)

El valor de *R* es el número de veces que se puede disparar el arma al declarar el uso de la Habilidad de *Ataque CD*. Este valor sólo se puede utilizar durante el *Turno Activo*.

En *Turno Reactivo* el valor de *R* es generalmente 1.

Cada disparo de la Ráfaga se puede dirigir a una tropa enemiga diferente que se encuentre en *LDT*. El reparto de la Ráfaga debe hacerse al declarar la Habilidad Corta *Ataque CD*.

Así, al declarar un *Ataque CD* con el Fusil Combi, el jugador puede realizar tres Tiradas de *CD* para tratar de impactar en su objetivo u objetivos, ya que su *R* es 3.

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 principales Propiedades:

- **Antimaterial.** Esta arma carga un tipo de Munición Especial que permite afectar a *Estructuras y Elementos de Escenografía*.
- **Ataque.** El uso de esta pieza de Equipo se considera un *Ataque*.
- **Ataque Especulativo.** Esta arma permite realizar *Ataque Especulativo*.
- **Ataque Intuitivo.** Esta arma permite realizar *Ataques Intuitivos*.
- **Arma Arrojadiza.** Esta arma se puede utilizar como *Arma CD*, empleando el Atributo de *FIS* en vez de *CD*. Con esta arma se aplicará al Atributo *FIS* cualquier regla o *MOD* referido al Combate a Distancia o al Atributo *CD*.

» **Arma Técnica.** Esta arma se puede utilizar como Arma CD, empleando el Atributo de *VOL* en vez de *CD*. Con esta arma se aplicará al Atributo *VOL* cualquier regla o *MOD* referido al Combate a Distancia o al Atributo *CD*.

» **Camuflado.** Esta arma o pieza de Equipo aplica todos o algunos efectos de la Habilidad Especial *CO: Camuflaje* (Marcador de Camuflaje, *CD*-3, etc.). Consultar la propia regla del arma o Equipo para concretar.

Los Marcadores de Camuflaje que ocultan **un arma o una pieza de Equipo** tienen un valor de **Silueta (S) de 2**.

» **CC.** Esta arma permite realizar *Ataques CC*.

» **Desechable.** Las armas y el equipo con munición o cantidad limitada se van consumiendo cada vez que se declara su uso, sin importar si se falla o pierde la Tirada correspondiente para utilizarlas. En el perfil se indica, entre paréntesis y a continuación del término Desechable, la cantidad de usos que dispone esta arma o Equipo Desechable.

» **Despliegue.** Esta arma o pieza de Equipo debe situarse en la mesa de juego durante la *Fase de Despliegue*.

» **Duración.** Indica la duración que tiene el efecto de esta arma o pieza de Equipo. *Turno* señala que el efecto termina automáticamente al final de ese mismo *Turno de Jugador*. Mientras que *2 Turnos* indica que el efecto termina automáticamente al final del *Turno de Jugador* siguiente a aquel en el que se empleó esta arma o pieza de Equipo.

» **Equipo de Comunicaciones.** Identifica a una pieza de Equipo relacionada con la tecnología de señales y comunicaciones. Este tipo de Equipo es vulnerable a los efectos de ciertos tipos de *Programas de Hackeo* y Municiones Especiales.

» **Esquiva.** Esta arma puede emplearse como si fuera una *Esquiva Especial*, pág. 117.

» **Estado.** Esta arma o pieza de Equipo induce un estado a su objetivo. En el perfil de dicha arma o pieza de Equipo se indicará el estado.

» **Fuego de Supresión (FS)**. Esta arma permite realizar *Fuego de Supresión*, reemplazando su perfil por el de *Arma en FS*.

» **Guiado**. Durante el *Turno Activo,* permite efectuar un *Ataque CD* a un objetivo que se encuentra en estado ***Marcado***, sin necesidad de *LDT* y realizando una Tirada de ***CD+6*** (en este valor ya está incluido el *MOD* por estado *Marcado*, y no se aplica ningún otro *MOD*, ni por *Distancia, Cobertura, CO: Camuflaje*...).

La Tirada será Enfrentada si se emplea un *Arma de Plantilla Terminal*, o si el objetivo dispone de *LDT* con la tropa que realiza el *Ataque CD*.

Cuando se aplica la Propiedad Guiado, la ***R* del arma se reduce siempre a 1**, sin que se le pueda aplicar ningún tipo de Bono ni Modificador.

La Propiedad Guiado tiene un **límite de 5 *Ataques* por *Turno Activo***.

Los proyectiles Guiados son ***Hackeables*** y pueden ser interferidos vía ***ECM***.

» **Indiscriminado.** Esta arma o pieza de Equipo puede ser empleada o situada aunque haya un Marcador de Camuflaje y Ocultación dentro de su *Área de Efecto*.

» **MULTI Ligera**. Designa un arma multipropósito, que permite cargar varios tipos de Munición Especial de tipo Ligero. Un arma MULTI Ligera dispone de 2 Modos de Disparo:

» **Modo Ráfaga**. **Munición Especial *AP* o *Shock***. El tirador escoge qué tipo de Munición Especial prefiere de estas dos. Todos los disparos de una *Ráfaga* se realizan con el mismo tipo de Munición. Permite realizar *Fuego de Supresión*.

» **Modo Antimaterial. Munición Especial *DA*.** Con este Modo de Disparo el tirador sólo puede emplear esta Munición Especial. El valor de *Ráfaga* se reduce a 1. Posee la Propiedad *Antimaterial*.

» **MULTI Media**. Designa un arma polivalente, que permite cargar varios tipos de Munición Especial de tipo Medio. Un arma MULTI Media dispone de 2 Modos de Disparo:

» **Modo Antitanque**. **Munición Especial *AP***. Con este Modo de Disparo el tirador sólo puede emplear esta Munición Especial.

» **Modo Antimaterial. Munición Especial *DA*.** Con este Modo de Disparo, el tirador sólo puede emplear esta Munición Especial. Posee la Propiedad *Antimaterial*.

» **MULTI Pesada**. Designa un arma multipropósito, que permite cargar varios tipos de Munición Especial de tipo Pesado. Un arma MULTI Pesada dispone de 2 Modos de Disparo:

» **Modo Ráfaga**. **Munición Especial *AP* o *Shock***. El tirador escoge qué tipo de Munición Especial prefiere de estas dos. Todos los disparos de una *Ráfaga* se realizan con el mismo tipo de Munición. Permite realizar *Fuego de Supresión*.

» **Modo Antimaterial.** Con este Modo de Disparo el tirador sólo puede emplear Munición Especial *EXP*. El valor de *Ráfaga* se reduce a 1. Posee la Propiedad *Antimaterial*.

» **No Letal.** Esta arma o pieza de Equipo carga un tipo de Munición Especial que no causa *Daño*, o no requiere que su objetivo realice Tirada de *BLI* o de *PB*.

» **No Saqueable.** Esta arma o pieza de Equipo no se puede recoger con la Habilidad Especial *Saqueador*.

» **ORA.** Esta arma o pieza de Equipo sólo se puede usar en ORA.

» **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.

No se podrá situar sobre superficies verticales.

Las armas y Equipo Posicionables poseen un perfil con *Atributos* propios, y pueden ser designados como objetivo en juego.

Al situar un arma o Equipo Posicionable deben respetarse las reglas de *Despliegue* y, en caso de jugar un escenario, las restricciones al despliegue que pueda imponer.

El jugador situará el Marcador de arma o Equipo Posicionable en la ***Conclusión*** de la Orden.

» **Reflectante.** Los efectos de esta arma o pieza de Equipo se aplicarán igualmente a aquellas tropas equipadas con *Visor Multiespectral*, de cualquier Nivel, o con una pieza de Equipo que así lo indique.

» **Retroalimentación**. Al igual que la Etiqueta del mismo nombre, esta pieza de Equipo es incompatible con cualquier otra Habilidad Especial o Equipo que disponga de esta misma Etiqueta o Propiedad (ver *Etiquetas*, pág. 52).

» **Silencioso.** Frente a un Ataque realizado fuera de *LDT* con un arma o pieza de equipo que posea esta Propiedad, el objetivo del mismo no puede reaccionar *Encarándose* ni aplicar la regla de *¡Alarma!* excepto que sobreviva a dicho *Ataque* (esto es, que tras resolver el *Ataque* no acabe en un estado considerado *Nulo*).

Además, aquellas tropas enemigas sin *LDT* en cuya *Zona de Control* se declare o produzca el *Ataque* no podrán declarar ORA ni aplicar la regla de *¡Alarma!*, a menos que el objetivo sobreviva a dicho *Ataque*. Por tanto, deberán retrasar la declaración de su ORA hasta comprobar si el objetivo sobrevive a dicho *Ataque*.

» **Sin Objetivo.** Esta arma carga una Munición Especial que le permite ser utilizada sin designar a una figura enemiga como objetivo.

» **Vulnerable Fuego**. Esta arma o pieza de Equipo se ve afectada por la Munición Especial *Fuego*.

» **Zona de Control (ZC)**. El *Área de Efecto* de esta arma o pieza de Equipo es el equivalente a la *Zona de Control* (20 cm).

MUNICIÓN

Indica la Clase de Munición que emplea el arma. Hay dos Clases de Munición: Normal (N) y Especial.

CATEGORÍAS DE MUNICIÓN

Las Categorías son un elemento de clasificación interna de las Municiones. Hay tres tipos de Categorías:

» **Estándar**: Designa un tipo de Munición que se ve afectado por los efectos de la Habilidad Especial *Inmunidad: Total*.

» **Exótica**: Designa un tipo de Munición que ignora los efectos de la Habilidad Especial *Inmunidad: Total*.

» **Biomunición**: Identifica un tipo de Munición que se ve afectado por los efectos de la Habilidad Especial *Bioinmunidad*.

MUNICIÓN NORMAL (N)

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

Categoría: *Estándar*.

Tirada: La Munición Normal (N) obliga a su objetivo a realizar 1 Tirada de *BLI* por impacto recibido.

Efectos

» En caso de fallar la Tirada de *BLI*, la Munición Normal (N) causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Normal causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*, sin permitirle realizar la Tirada de *BLI*.

TIPOS DE MUNICIÓN ESPECIAL

Algunas armas pueden cargar ciertas municiones que poseen unos efectos diferentes a la munición Normal estándar, y que tienen características propias. Hay una amplia variedad de Tipos de Municiones Especiales con efectos especiales diversos que se detallan a continuación.

COMBINANDO MUNICIONES ESPECIALES

Aquellas Armas que indican entre paréntesis el nombre de dos o más Municiones Especiales unidas por el símbolo de adición (*AP+DA*, por ejemplo) combinan el efecto de dichas Municiones Especiales en cada *Ataque* realizado con ellas.

Algunas Habilidades Especiales, como *Combate con 2 Armas*, también permiten combinar el efecto de varios tipos distintos de Munición Especial.

En ambos casos, cuando las Municiones Especiales afectan al mismo Atributo (*BLI*, por ejemplo) el efecto especial se combina en la misma Tirada. Por ejemplo, en el caso *AP+DA*, dos Municiones Especiales que se aplican sobre *BLI*, por cada impacto recibido, el objetivo tendría que efectuar 2 Tiradas de *BLI* (a causa de la Munición Especial *DA*) pero con su valor de *BLI* reducido a la mitad (a causa de la Munición Especial *AP*) en ambas tiradas.

En cambio, si las Municiones Especiales afectan a Atributos diferentes, entonces dichas Municiones no se combinan. El objetivo deberá realizar tiradas separadas para cada una de ellas. Por ejemplo, en el caso *AP+E/M*, el objetivo debería realizar una Tirada de *BLI* con su valor reducido a la mitad (a causa de la Munición Especial *AP*) y, además, una Tirada de *PB* con su valor reducido a la mitad (a causa de la Munición Especial *E/M*).

MUNICIÓN ESPECIAL ADHESIVA (ADH)

Es un tipo de munición con una carga de adhesivo muy fuerte y de secado ultrarrápido, pensada para inmovilizar cualquier objetivo.

Categoría: *Exótica*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial Adhesiva, el objetivo debe realizar una Tirada de *FIS*-6.

Efectos

» Si el objetivo falla la Tirada de FIS-6, pasa a estado Inmovilizado-2, colocando un Marcador de Inmovilizado-2 (IMM-2) a su lado.

» Aquellas tropas que, por fallar la Tirada de *FIS*-6, se queden en estado *Inmovilizado-2*, no podrán efectuar la *Tirada de Agallas*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Adhesiva supone que el objetivo queda en estado *Inmovilizado-2* directamente, sin derecho a realizar la Tirada de *FIS*-6.

La Munición Especial Adhesiva es un tipo de munición no letal multipropósito. Suele emplearse como munición anticarro, siendo una alternativa barata a la munición anti-blindaje estándar, ya que permite detener e incluso inmovilizar prácticamente cualquier vehículo en movimiento, sin importar lo pesada o avanzada que sea su protección blindada. Sin embargo, la aplicación más extendida de esta munición especial se produce en tareas antidisturbios y control de revueltas donde resulta especialmente útil para detener e inmovilizar rápidamente objetivos sin causarles daños severos o permanentes.

MUNICIÓN ESPECIAL ANTIBLINDAJE (AP)

Es un tipo de munición especialmente diseñada para penetrar los blindajes de las armaduras y vehículos más pesados.

Categoría: *Estándar*.

Tirada: Al recibir un impacto con Munición Especial AP el objetivo debe realizar una Tirada de *BLI* reducida a la mitad.

Efectos

» La Munición Especial AP reduce el valor de *BLI* a la mitad, redondeando siempre hacia arriba. Por tanto, cuando *BLI* es superior a 0, el valor mínimo a considerar será 1.

» La Munición Especial AP sólo afecta al valor de *BLI* de la figura y no al *MOD* que aporta *Cobertura Parcial*, que se mantiene.

» En caso de fallar la Tirada de *BLI*, la Munición Especial AP causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial AP causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*, sin permitirle realizar la Tirada de *BLI*.

Los proyectiles AP incorporan diversas tipos de tecnología antiblindaje que permiten perforar cualquier blindaje y protección con la facilidad de un cuchillo caliente al cortar la mantequilla. Las armas blancas y de combate cuerpo a cuerpo designadas como AP incorporan nanomaquinaria con capacidad antiblindaje específica, o están realizadas en Teseum, un neomaterial característico por sus propiedades AP.

MUNICIÓN ESPECIAL BREAKER

Es un tipo de munición especialmente diseñada para atravesar con facilidad la protección biotecnológica de tropas y vehículos.

Categoría: *Estándar*.

Tirada: Al recibir un impacto con Munición Especial Breaker el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* reducida a la mitad.

Efectos

» La Munición Especial Breaker reduce el valor de *PB* a la mitad, redondeando siempre hacia arriba.

» La Munición Especial Breaker sólo afecta al valor de *PB* de la figura y no al *MOD* que aporta *Cobertura Parcial*, que se mantiene.

» En caso de fallar la Tirada de *PB*, la Munición Especial Breaker causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Breaker causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*, sin permitirle realizar la Tirada de *PB*.

TABLA RÁPIDA DE MUNICIÓN BREAKER

Atributo de PB	Valor Modificado
0	0
3	2
6	3
9	5

El término Breaker es un nombre que se aplica a diversos tipos de munición caracterizados todos ellos por su especial capacidad para atravesar las barreras defensivas que incorpora la protección biotecnológica táctica actual (Nuclear, Radiológica, Bacteriológica y Química). El nombre Breaker deriva del término "Breakthrough time" que es el valor que determina el tiempo en que una protección acaba siendo totalmente penetrada por el agente infeccioso. Aunque esta munición puede ser de naturaleza diversa, –con una base que puede ser nanotecnológica, química, biológica, electromagnética, etc.– la filosofía de diseño se fundamenta en una mayor capacidad para atravesar o degradar la materiales que constituyen la protección de su objetivo.

MUNICIÓN ESPECIAL DE DOBLE ACCIÓN (DA)

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

Categoría: *Estándar.*

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial DA, el objetivo debe realizar dos Tiradas de *BLI*.

Efectos

» La Munición Especial de Doble Acción (DA) obliga a su objetivo a realizar 2 Tiradas de *BLI* por impacto recibido.

» Aunque el objetivo falle la primera de ellas, o caiga en estado *Inconsciente*, debe realizar igualmente la Tirada de *BLI* restante.

» Con la Munición Especial DA cada Tirada de *BLI* fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial DA causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST* y obliga, además, a efectuar 1 Tirada de *BLI*.

Munición Esp. DA y Elementos de Escenografía

La Munición Especial DA puede emplearse contra estructuras y elementos de escenografía que dispongan de un perfil con Atributos, y que así hayan sido designados mediante acuerdo previo entre ambos jugadores, o por las condiciones del escenario.

ATENCIÓN: Este tipo de Munición Especial está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

La Munición Especial de Doble Acción ha sido desarrollada recientemente como respuesta para cubrir los requerimientos militares de una munición ligera con gran capacidad de parada, que se pudiera cargar en el arma principal del soldado de infantería.

MUNICIÓN ESPECIAL DOUBLE TROUBLE (DT)

Con el nombre de esta Munición Especial se engloban diferentes municiones de amplio espectro y de alto impacto.

Categoría: *Estándar.*

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial DT, el objetivo debe realizar dos Tiradas de *PB*.

Efectos

» La Munición Especial Double Trouble (DT) obliga a su objetivo a realizar 2 Tiradas de *PB* por impacto recibido.

» Aunque el objetivo falle la primera de ellas, o caiga en estado *Inconsciente*, debe realizar igualmente la Tirada de *PB* restante.

» Con la Munición Especial DT cada Tirada de *PB* fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial DT causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST* y obliga, además, a efectuar 1 Tirada de *PB*.

ATENCIÓN: Este tipo de Munición Especial está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El nombre Double Trouble define a la perfección a la familia de municiones de índole diversa cuya característica común es que todas ellas resultan ser extremadamente perniciosas. La capacidad de letalidad incrementada de la Munición DT la clasifica directamente como munición militar. Este es un tipo de munición que resulta difícil de conseguir fuera del ámbito militar, y cuya posesión está prohibida para la población civil en toda la Esfera.

MUNICIÓN ESPECIAL ELECTROMAGNÉTICA (E/M)

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

Categoría: *Exótica.*

Tirada: Al recibir un impacto con Munición Especial E/M el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* reducida a la mitad.

Efectos

» La Munición Especial E/M reduce el valor de *PB* a la mitad, redondeando siempre hacia arriba.

» Si se falla la Tirada de *PB*, el objetivo pasará a estado ***Aislado***, situando un Marcador de Aislado (ISOLATED) a su lado, no pudiendo recibir Órdenes de la *Reserva de Órdenes*.

» Si al inicio de los siguientes *Turnos Activos*, la figura continúa en estado *Aislado*, al hacer el recuento de Órdenes, se considerará como *Irregular*, no aportando su Orden a la *Reserva de Órdenes*.

» En caso de que el objetivo falle la Tirada *PB* y sea una Infantería Pesada (IP), un TAG, un Remoto (REM) o un Vehículo, entonces quedará en estado *Inmovilizado-2* además de en estado *Aislado*. En este caso, debe situarse también un Marcador de Inmovilizado-2 (IMM-2) a su lado.

» Si el objetivo falla la Tirada *PB* y dispone de una pieza de Equipo con la Propiedad *Equipo de Comunicaciones,* entonces pasará a estado *Inutilizado* (además del estado *Aislado,* e *Inmovilizado* si fuera pertinente), situando a su lado un Marcador de Inutilizado (DISABLED), en contacto peana con peana.

» Una tropa que reciba un impacto de Munición Especial E/M y falle la Tirada de *PB* deberá realizar la *Tirada de Agallas* habitual.

» Como excepción, aquellas Infanterías Pesadas, T.A.G.s, Remotos y Vehículos que, por fallar la Tirada de *PB*, se queden en estado *Inmovilizado-2*, no podrán efectuar dicha *Tirada de Agallas*. Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *V: Coraje*, u otra equivalente, también pueden ignorar esta regla.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial E/M obliga a su objetivo a sufrir los efectos aplicables (*Aislado...)* sin permitirle efectuar la Tirada de *PB*.

Munición Especial E/M y Armas CC

Las Armas CC que cargan Munición Especial E/M causan daño Normal además de E/M.

Por tanto, el objetivo debe realizar una Tirada de *BLI* y además, una Tirada de *PB* (con el valor de *PB* reducido a la mitad). En ambas tiradas, el *Daño* del Arma CC será el valor de *FIS* de la tropa. En caso de *Crítico*, éste siempre se aplica al efecto E/M.

TABLA RÁPIDA DE MUNICIÓN E/M	
Atributo de PB	Valor aplicado con Mun. Esp. E/M
0	0
3	2
6	3
9	5

EJEMPLO DE MUNICIÓN ESPECIAL E/M

El Fusilero Angus se encuentra con su peana en contacto con una *Cobertura Parcial*, cuando una Granada E/M explota frente a él. Afectado por la Plantilla Circular de la Granada, deberá realizar una Tirada de *PB*. El valor del Atributo de *PB* del desafortunado Angus es 0 y, como era de esperar, falla la tirada, por lo que se sitúa un Marcador de Aislado (ISOLATED) a su lado. Ahora Angus deberá realizar una *Tirada de Agallas*.

Mientras, el Fusilero Spencer, que se encontraba tras Angus y su *Cobertura*, se ve afectado también por la Plantilla Circular, por lo que efectúa la correspondiente Tirada de *PB*. El resultado de su Tirada de *PB* es un éxito, pero si ahora Spencer quiere aguantar su posición, deberá realizar una *Tirada de Agallas*.

Sin embargo, la Plantilla Circular de la granada también afecta al Padre-Caballero Bernhardt. Éste falla su Tirada de *PB*. Por lo que debe situar un Marcador de Aislado (ISOLATED), y lo que es peor, su armadura se desconecta, dejándolo en estado *Inmovilizado-2* y atrapado en su interior, situando, además, un Marcador de Inmovilizado-2 (IMM-2).

ATENCIÓN: Esta munición afecta a las Petacas y está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

La Munición E/M, aunque no cause daño directo, resulta especialmente peligrosa, pues puede inutilizar a las unidades más pesadas, ya sean de ataque o apoyo, dejándolas totalmente inmovilizadas. Los pulsos electromagnéticos son uno de los instrumentos ofensivos de mayor uso en la actualidad en el ámbito de la guerra electrónica. Su capacidad para inutilizar cualquier componente electrónico y cuantrónico resulta fundamental en una era en la que las comunicaciones son fundamentales para maximizar la operatividad del soldado de infantería. En una época híper-sofisticada, la Munición E/M devuelve al infante a la Antigüedad, dejándolo completamente aislado del resto de la fuerza de combate.

MUNICIÓN ESPECIAL EXPLOSIVA (EXP)

Es un tipo de munición especialmente diseñada para generar daños masivos por deflagración al entrar en contacto con el blanco.

Categoría: *Estándar*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial Explosiva, el objetivo debe realizar tres Tiradas de *BLI*.

Efectos

» La Munición Especial Explosiva obliga a realizar 3 Tiradas de *BLI* por impacto recibido.

» Aunque el objetivo falle alguna de ellas, o caiga en estado *Inconsciente*, debe realizar igualmente el resto de las Tiradas de *BLI*.

» Con la Munición Especial Explosiva cada Tirada de *BLI* fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Explosiva causa la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST* y obliga a su objetivo, además, a efectuar 2 Tiradas de *BLI*.

Munición Esp. Explosiva y Elementos de Escenografía

La Munición Especial Explosiva puede emplearse contra estructuras y elementos de escenografía que dispongan de un perfil con Atributos, y que así hayan sido designados mediante acuerdo previo entre ambos jugadores, o por las condiciones del escenario.

ATENCIÓN: Esta munición está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

La Munición Especial Explosiva combina los devastadores efectos de los proyectiles de punta hueca con un núcleo de HE, Alto Explosivo, mejorado nanotecnológicamente. Las armas blancas y demás armas de combate cuerpo a cuerpo designadas como Explosivas disponen de tecnología militar avanzada; por lo que son armas restringidas y poco comunes. Aplican un sistema similar al de la munición electrotermal. Su filo dispone de micro-acanaladuras por la que circula un gel superconductivo. La energía cinética del golpe dado con el arma convierte el gel en plasma ionizado, provocando una pequeña pero potente deflagración dirigida.

MUNICIÓN ESPECIAL FLASH

Bajo este epígrafe se engloba toda aquella munición no letal que provoca, mediante sobrecarga de sus receptores sensitivos, la incapacidad temporal del objetivo.

Categoría: *Exótica*.

Tirada: Al recibir un impacto con Munición Especial Flash el objetivo debe realizar una Tirada de *PB*.

Efectos

» En caso de fallar la Tirada de *PB*, el objetivo pasa a estado *Cegado*, situando un Marcador de Cegado (BLINDED) a su lado.

» Además, el objetivo fallará automáticamente la *Tirada de Agallas* que le correspondería realizar tras la Tirada de *PB*, excepto que posea la Habilidad Especial *V: Coraje*, o equivalente.

» El objetivo permanecerá en estado *Cegado* hasta el final del *Turno de Jugador* en que recibió el impacto de la Munición Especial Flash.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Flash supone que el objetivo queda en estado *Cegado* directamente, sin derecho a realizar la Tirada de *PB*.

La Munición Especial Flash emite descargas concentradas de luz y sonido que aturden al objetivo. También se emplea este término para referirse a descargas híper-concentradas de datos, que pueden saturar los puertos receptores del blanco. Generalmente, la descarga masiva del Flash interfiere en los sistemas de visión y en los sensores del objetivo, causando ceguera y desorientación. En seres biológicos, afecta a su oído interno, provocando mareos y sensación de náusea. En tropas no orgánicas, la sobrecarga sensorial provoca un colapso de los sistemas de control, con un efecto similar al producido en los seres biológicos.

MUNICIÓN ESPECIAL FUEGO (FIRE)

La munición con daño por Fuego esta diseñada para provocar daños por calor intenso y llamas, mientras arde el máximo tiempo posible.

Categoría: *Estándar*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial Fuego el objetivo debe realizar una Tirada de *BLI*.

Efectos

» En caso de fallar la Tirada de *BLI*, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST* y deberá continuar realizando Tiradas de *BLI* hasta llegar a estado *Muerto*, o hasta superar una Tirada de *BLI*. Al pasar la Tirada de *BLI*, el Fuego se apaga.

» Además, una tropa que se vea afectada por Munición Especial Fuego y que posea Habilidades Especiales o Equipo que sean ***Vulnerables a Fuego*** pasará a estado ***Quemado***, sin importar si ha superado o fallado la Tirada de *BLI*.

» Deberá situarse un Marcador de estado Quemado (BURNT) al lado de aquellas tropas que hayan sido afectadas por Munición Especial Fuego y posean Habilidades Especiales o Equipo *Vulnerables a Fuego*.

Un ***Crítico*** con Munición Especial Fuego causa la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST* y obliga a su objetivo, además, a efectuar una nueva Tirada de *BLI*. El objetivo deberá continuar realizando Tiradas de *BLI* hasta llegar a estado *Muerto*, o hasta superar una Tirada de *BLI*.

ATENCIÓN: Esta munición está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Desde el alba de los tiempos, el fuego ha sido el arma más temible por excelencia, y en la actualidad no lo es menos. Avances modernos en sustancias incendiarias de efecto acelerado y consumo lento han convertido a las armas basadas en el fuego en instrumentos de muerte más crueles y terribles que nunca.

MUNICIÓN ESPECIAL HUMO (SMOKE)

La Munición Especial 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. Esta munición tiene unos usos y efectos realmente especiales en juego.

Categoría: *Exótica*.

Efectos

» La Munición Especial Humo genera una *Zona de Visibilidad Nula* (ver: *Terreno Especial, Condiciones de Visibilidad*, pág. 172), del tamaño de una Plantilla Circular, sin límite de altura.

» La Plantilla de Humo se mantendrá durante todo el turno de jugador en el que haya sido arrojada, retirándose la Plantilla al terminar éste.

» La Munición Especial 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.

» Disparar Munición Especial Humo se considera una *Esquiva Especial*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Humo no aplica en el objetivo ningún efecto especial.

Humo y Esquiva Especial

A diferencia del resto de las Municiones Especiales, la Munición Humo se puede emplear para evitar *Ataques*, pero sólo aquellos *Ataques* que requieran *LDT* y Tirada, y cuya *LDT* pase a través de la Plantilla Circular de Humo.

El Humo tiene la propiedad especial de servir para evitar un *Ataque* en la misma Orden en la que éste se declara. Por tal motivo, el uso de esta Munición Especial se considera una ***Esquiva Especial***.

Sin embargo, emplear Humo en ORA **no permite mover** hasta 5 cm tal y como se puede hacer al declarar *Esquivar*.

Por tanto, no se debe confundir *Esquiva Especial* con la Habilidad *Esquivar*, pues se trata de reglas de funcionamiento diferente.

Humo y Armas de Plantilla

El hecho de que el uso de la Munición Especial Humo sea considerado como una *Esquiva Especial* afecta al funcionamiento de las Armas de Plantilla que cargan Humo de dos maneras diferentes:

» 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.

Humo y Ataque Especulativo

Algunas armas que cargan Munición Especial Humo permiten declarar la Habilidad *Ataque Especulativo*. En tal caso, el funcionamiento de esta Habilidad Común es el mismo, aunque se trate de una *Esquiva Especial* y no de un *Ataque*.

Humo y Disparo Sorpresa

A pesar de que el uso de esta Munición se considere una *Esquiva Especial*, las tropas que posean la Habilidad Especial *Disparo Sorpresa* pueden emplear esta Habilidad con armas que carguen Humo.

EJEMPLO DE ARMA DE PLANTILLA TERMINAL CON MUNICIÓN ESPECIAL HUMO

En su *Turno Activo*, un Monje Shaolin decide lanzar una Granada de Humo sobre unos Fusileros para cubrir su avance hacia ellos. Por tanto, el Shaolin declara una *Esquiva Especial* con la Granada de Humo y sitúa la Plantilla para determinar a quién afecta. Un total de 3 Fusileros se ven afectados por el *Área de Efecto* de la Plantilla.

Dos de ellos declaran *Ataque CD* como ORA al lanzamiento de la Granada por parte del Shaolin. Será entonces dos Tiradas de *CD* enfrentadas a la Tirada de *FIS* del Shaolin.

El tercer Fusilero no tiene *LDT* hacia el Shaolin pero, como se ve afectado por el *Área de Efecto* de la Plantilla, tiene derecho a reaccionar en ORA con una *Esquiva*. Por tanto, declara *Esquivar*, señalando que, en caso de superar la tirada, moverá hasta quedar fuera de la Plantilla. En esta situación, el Fusilero deberá superar una Tirada Normal de *FIS-3* para *Esquivar*.

Se lanzan los dados, y el Shaolin logra superar a los dos Fusileros que declararon *Ataque CD*, con lo que se sitúa la Plantilla Circular de *Humo* en la mesa, y los dos disparos de los Fusileros se pierden.

Por su parte, el Fusilero que declaró *Esquivar* supera su Tirada Normal de *FIS-3*, por lo que el jugador panoceánico desplaza la figura del Fusilero 5 cm y la sitúa fuera de la Plantilla Circular.

Supongamos que uno de los Fusileros que declaró *Ataque CD* pierde la Tirada Enfrentada contra el Shaolin, pero el otro que también declaró *Ataque CD* la gana. Entonces, el Shaolin evita el *Ataque* del Fusilero que perdió la Tirada Enfrentada, pero deberá realizar una Tirada de *BLI* a causa del *Ataque CD* del otro Fusilero. Además, el jugador del Shaolin no podrá dejar en la mesa la Plantilla de Humo.

El Humo es una munición no letal de amplio uso y funciones diversas en el ámbito militar. Desde la señalización visual a la defensa, pasando por un uso marcadamente ofensivo, el Humo es tanto un valioso aliado del soldado de a pie como uno de sus peores enemigos. Las cortinas de humo se emplean asiduamente para ocultar los movimientos y maniobras de tropas y vehículos en el campo de batalla en zonas abiertas o de gran exposición a fuego hostil. Una cortina de humo puede tanto ocultar el avance de las tropas de asalto en plena ofensiva como un repliegue táctico. Sin embargo, el humo se emplea asiduamente como elemento clave en acciones conjuntas con unidades de "caza y destrucción" o de alto perfil agresivo, para cegar al enemigo mientras se le da caza selectiva empleando Visores Multiespectrales para ver a su través.

MUNICIÓN ESPECIAL K1

Munición de alta tecnología diseñada específicamente para penetrar los blindajes más densos que se puedan encontrar en el campo de batalla.

Categoría: *Exótica*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial K1 el objetivo debe efectuar una Tirada de *BLI*.

Efectos

» La Munición Especial K1 considera que el Atributo *BLI* de su objetivo es siempre 0.

» La Munición Especial K1 tiene un valor fijo de ***Daño*** 12, con independencia del tipo de arma que la lleve. A este valor fijo de *Daño* 12 nunca se le aplican Bonos ni Modificadores (*MOD*s) dados por Habilidades Especiales (como *Artes Marciales N2*, por ejemplo), Equipo, condiciones de escenario, etc. a menos que se indique explícitamente lo contrario.

» En caso de fallar la Tirada de *BLI*, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial K1 causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*, sin que éste pueda efectuar ya la Tirada de *BLI*.

Munición Especial K1 y Cobertura

La Munición Especial K1 no afecta a los Modificadores por *Cobertura,* que se aplicarán de manera normal.

Munición Especial K1 y Elementos de Escenografía

La Munición Especial K1 puede emplearse contra estructuras y elementos de escenografía que dispongan de un perfil con Atributos, y que así hayan sido designados mediante acuerdo previo entre ambos jugadores, o por las condiciones del escenario.

La munición K1 es fruto del intenso desarrollo paralelo de un tipo de proyectil antiblindaje que pudiera ser cargado por armamento ligero, dotando así al soldado de a pie de capacidad para enfrentarse a unidades pesadas sin necesidad de cargar con material específico. El funcionamiento exacto de este tipo de munición ha sido clasificado como Alto Secreto, Nivel Alfa-1. Sin embargo, se dice que ha surgido como producto de un proceso de ingeniería inversa sobre un tipo de munición alienígena designada como VudúTec. Aunque la munición K1 permite a la industria armamentística de la Esfera Humana

independizarse, en materia de armamento anticarro, del siempre necesario Teseum, su carácter de munición de alta tecnología y su alto coste han impedido su proliferación en el campo de batalla.

MUNICIÓN ESPECIAL MONOFILO (MONOFILAMENT)

El Monofilo es una tecnología avanzada capaz de atravesar cualquier material con el mínimo esfuerzo.

Categoría: *Exótica*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial Monofilo el objetivo debe realizar una Tirada de *BLI*.

Efectos

» La Munición Especial Monofilo considera que el Atributo *BLI* de su objetivo es siempre 0.

» La Munición Especial Monofilo tiene un valor fijo de ***Daño*** 12, con independencia del tipo de arma que la lleve. A este valor fijo de *Daño* 12 **nunca** se le aplican Bonos ni Modificadores (*MOD*s) dados por Habilidades Especiales (como *Artes Marciales N2*, por ejemplo), Equipo, condiciones de escenario, etc. a menos que se indique explícitamente lo contrario.

» La Munición Especial Monofilo mata directamente, enviando a su objetivo a estado *Muerto* y obligando a retirarlo de la mesa, independientemente del número de puntos de *Heridas*, puntos de *Estructura* o Habilidades Especiales (*HuevaEmbrión, G: Presencia Remota*...) de los que disponga.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Monofilo envía a su objetivo a estado *Muerto* y obliga a retirarlo de la mesa, sin que éste pueda efectuar ya la Tirada de *BLI*.

Munición Especial Monofilo y Cobertura

La Munición Especial Monofilo no afecta a los Modificadores por *Cobertura*, que se aplicarán de manera normal.

El monofilamento, tal y como indica su nombre, es un filo de una molécula de grosor, estabilizado por un tenue campo E/M. Es un tipo de tecnología muy sofisticada y cara, símbolo de un elevado nivel tecnológico y de unos grandes recursos, por lo que su uso no está muy extendido.

MUNICIÓN ESPECIAL NANOTEC

Tecnología militar basada en la proyección de diminutos robots microscópicos con programación ofensiva.

Categoría: *Estándar*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial Nanotec el objetivo debe realizar una Tirada de *PB*.

Efectos

» En caso de fallar la Tirada de *PB*, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Nanotec causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*, sin que éste pueda efectuar ya la Tirada de *PB*.

Las armas que portan Munición Especial Nanotec disparan un chorro de nanobots, robots microscópicos cargados con programación de ataque en nivel de letalidad total. Según el tipo de programación que se les haya cargado, el efecto metabólico causado en su objetivo varía, pero el resultado final siempre es el mismo: daño severo y doloroso.

MUNICIÓN ESPECIAL NIMBUS

La Munición Especial Nimbus es un tipo de munición no letal que se emplea para enturbiar las líneas de tiro del enemigo y reducir la potencia de fuego de cualquier *Ataque CD* que se realice a través de ella.

Categoría: *Exótica*.

Efectos

» La Munición Especial Nimbus genera una *Zona de Baja Visibilidad* y *Zona de Saturación* (ver *Terreno Especial, Condiciones de Visibilidad y Saturación*, pág. 172), del tamaño de una Plantilla Circular, en la que se aplican los efectos de ambos tipos de Zona sin límite de altura.

» Los *MODs* por *Zona de Baja Visibilidad* de la Munición Nimbus se aplicarán igualmente a aquellas tropas equipadas con *Visor Multiespectral*, de cualquier Nivel, o con una pieza de Equipo que así lo indique.

» La Plantilla Nimbus se mantendrá durante todo el *Turno de Jugador* en el que haya sido arrojada, retirándose la Plantilla al terminar éste.

» Disparar Munición Especial Nimbus se considera siempre como un *Ataque*.

» La Munición Especial Nimbus es un tipo de munición no ofensiva, por lo que no es necesario tomar a una tropa como objetivo y se puede arrojar a un punto aislado, solitario o vacío del campo de batalla.

» Un ***Crítico*** con Munición Especial Nimbus no aplica en el objetivo ningún efecto especial.

La Munición Especial Nimbus es una aplicación de nanotecnología militar no letal, de despliegue localizado, que cumple los requisitos de restricción de nanotecnología impuestos por la legislación internacional tras la debacle de las Guerras Nanotec. La Munición Nimbus es sistema nanotecnológico de

diseño y propósito doble. Por una parte, funciona como un elemento de obstrucción e interferencia tanto visual como de señales, pues forma un área donde la espesa nube de nanobots reduce la visibilidad a su través, así como el índice de penetración de radiaciones. Pero, además, esta nube de nanobots funciona también como un sistema de reducción de la potencia de fuego enemiga, pues su espesor es tal que puede bloquear entre un 10% y un 50% de los proyectiles que pasen a su través. La Munición Nimbus ha sido diseñada como elemento de cobertura para grupos tácticos, incrementando la tasa de supervivencia de las tropas sobre el terreno.

MUNICIÓN ESPECIAL NIMBUS PLUS

La Munición Especial Nimbus Plus es una versión más avanzada y potente de la Munición Nimbus.

Categoría: *Exótica*.

Efectos

» La Munición Especial Nimbus Plus funciona exactamente igual que la Munición Especial Nimbus, con la salvedad de que genera una *Zona de **Mala** Visibilidad* y *Zona de Saturación* (ver *Terreno Especial, Condiciones de Visibilidad y Saturación*, pág. 172).

» Los *MODs* por *Zona de Mala Visibilidad* de la Munición Nimbus Plus se aplicarán igualmente a aquellas tropas equipadas con *Visor Multiespectral*, de cualquier Nivel, o con una pieza de Equipo que así lo indique.

La Munición Especial Nimbus Plus es la siguiente generación de la Munición Nimbus. Un desarrollo más avanzado en el que los nanobots son capaces de generar una nube de mayor espesor con un índice superior tanto de obstrucción visual como de señales.

MUNICIÓN ESPECIAL PLASMA

Esta sofisticada Munición Especial tiene un efecto doble, obligando a su objetivo a realizar una Tirada de *BLI* y otra de *PB*.

Categoría: *Estándar*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial Plasma el objetivo debe efectuar una Tirada de *BLI* y otra de *PB*.

Efectos

» La Munición Especial Plasma aplica *Plantilla Terminal*, tipo Lágrima Pequeña.

» En caso de fallar la Tirada de *BLI*, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» En caso de fallar la Tirada de *PB*, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

» Los ***Críticos*** con Munición Especial Plasma causan a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*, obligándole también a efectuar 1 Tirada de *PB*. El efecto especial del *Crítico* sólo se aplica al objetivo declarado, y no a las demás figuras que se vean afectadas por la *Plantilla Terminal*.

El Plasma que da nombre a este tipo de Munición Especial es un tipo de gas ionizado controlado mediante campos electromagnéticos. Al impactar, el campo E/M de contención se disgrega, provocando la expansión del plasma de forma explosiva. Característico de la VudúTec, la tecnología propia de la raza de los Racionalistas Ur, el Plasma es la munición más sofisticada que se pueda encontrar en los campos de batalla de Paradiso, más propia del género de la ficción científica o de los seriales de Maya, que de la realidad bélica de la Esfera Humana. Cualquier arma que cargue este tipo de munición híper-avanzada, que suelen llevar las tropas de élite más peligrosas de la IE, es un preciado tesoro tecnológico.

TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA DE MUNICIONES ESPECIALES

Munición Especial	Tipo de Tirada	Número de Tiradas	Efecto Especial
Adhesiva	FIS -6	1	Inmovilizado-2
AP	BLI	1	BLI reducido a la mitad
Breaker	PB	1	PB reducido a la mitad
DA	BLI	2	Antimaterial
DT	PB	2	--
E/M	PB	1	PB reducido a la mitad. Aislado. Inmovilizado -2 (IP, REM, TAGs)
Explosiva	BLI	3	Antimaterial
Flash	PB	1	Cegado
Fuego	BLI	1 o +	Tirar hasta superar la Tirada. Quemado
Humo	-	-	Zona de Visibilidad Nula
K1	BLI	1	BLI=0. Antimaterial
Monofilo	BLI	1	BLI=0. Muerto
Nanotec	PB	1	--
Nimbus	-	-	Zona de Baja Visibilidad. Zona de Saturación
Nimbus Plus	-	-	Zona de Mala Visibilidad. Zona de Saturación
Plasma	BLI + PB	1 de cada	Plantilla de Lágrima Peq.
Shock	BLI	1	Muerto (Tropas con 1 punto de Heridas)

MUNICIÓN ESPECIAL SHOCK

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

Categoría: *Biomunición*, *Estándar*.

Tirada: Al recibir un impacto de Munición Especial Shock el objetivo debe efectuar una Tirada de *BLI*.

Efectos
En caso de fallar la Tirada de *BLI*, el objetivo sufre la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.

Si el objetivo de la Munición Especial Shock posee en su perfil un valor de 1 en su Atributo de *Heridas*, y falla la Tirada de *BLI*, entonces pasa directamente al estado de *Muerto*, ignorando el estado *Inconsciente*.

Este efecto especial en concreto no se aplica sobre:

- Unidades en cuyo perfil de tropa el valor de su Atributo *Heridas* sea superior a 1 (como Infanterías Pesadas).
- Tropas que, durante el juego, hayan incrementado el valor de su Atributo *Heridas* por encima de 1.
- Tropas que posean el Atributo *Estructura (EST)* en vez del Atributo Heridas, como los Remotos, T.A.G.s , Vehículos... En tales casos, el daño recibido se considera normal.

IMPORTANTE

La Munición Especial Shock anula los efectos de las Habilidades Especiales *Valor N2: Tenaz* y Valor N3: Sin Incapacidad por Herida de su objetivo.

La Munición Especial Shock también anula los efectos de HueVaEmbrión de la Habilidad Especial Shasvastii.

ATENCIÓN: Esta Munición Especial está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

La Munición Especial Shock es un tipo de munición que posee la particularidad de causar un fuerte shock hidrostático en el organismo. Esta Munición Especial ha sido diseñada específicamente para provocar una gran cantidad de daño interno tras la penetración. La tecnología Shock varía según el fabricante, pero la más barata consiste en proyectiles de punta hueca, que, al impactar se fragmenta en cientos de pedazos de metal que desgarran los órganos internos. Las armas de Cuerpo a Cuerpo Shock suelen tener el filo impregnado en una neurotoxina sintética letal, selectiva y de acción rápida.

TIPOS DE ARMAS

AMETRALLADORA (HMG)

Arma *CD* de apoyo con un valor de *Ráfaga* elevado, muy potente y efectiva en rango largo.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	-3		

Daño: 15 **Ráfaga:** 4 **Munición:** N
Propiedades: Fuego de Supresión.

Considerada como la "Reina de las Armas de Apoyo", gracias a su alcance, potencia y elevada cadencia de tiro, la Ametralladora impone su supremacía como arma en cualquier campo de batalla en el que sea desplegada.

VARIANTES

Ametralladora AP

Esta versión de la Ametralladora destaca por disparar Munición Especial *AP*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	-3		

Daño: 15 **Ráfaga:** 4 **Munición:** AP
Propiedades: Fuego de Supresión.

En ningún otro arma como en la Ametralladora AP se puede apreciar tan intensamente la ventaja que supone para Ariadna el disponer de ricas reservas de Teseum. Las grandes cantidades que disponen los ariadnos de este precioso neomaterial les permite en combate igualar la balanza tecnológica, disparando despreocupadamente amplias ráfagas de la que está considerada una de las municiones más caras del mundo.

Ametralladora MULTI

La principal característica de las Ametralladoras MULTI es que cargan Munición MULTI Pesada, lo que permite al jugador disponer de dos Modos Disparo distintos.

AMETRALLADORA MULTI MODO RÁFAGA
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	-3		

Daño: 15 **Ráfaga:** 4 **Munición:** AP/Shock
Propiedades: Fuego de Supresión, MULTI Pesada, No Saqueable.

AMETRALLADORA MULTI MODO ANTIMATERIAL
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	-3		

Daño: 15 **Ráfaga:** 1 **Munición:** EXP
Propiedades: Antimaterial, MULTI Pesada, No Saqueable.

Concebidas como armamento de apoyo pesado, las Ametralladoras MULTI tienen incorporados sistemas de auto-refrigerado continuo, que les permiten mantener altas cadencias de fuego durante tiempo prolongado, sin que se le funda el cañón o el mecanismo de disparo. Cargadores múltiples y sistemas programados permiten la alternancia de munición, proporcionando una mayor versatilidad al arma, que se puede adaptar a las condiciones cambiantes del campo de batalla.

ARCO TÁCTICO (TACTICAL BOW)

Arma *CD* de tipo manual usada en combate corta distancia muy valorada por su capacidad para efectuar ataques silenciosos a distancia.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	60	240
+3	0	-6		

Daño: FIS **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA
Propiedades: Antimaterial, Silenciosa.

El Arco Táctico es la evolución moderna del arma tradicional, adaptada a las necesidades del combate moderno. Aunque su alcance efectivo es más reducido que el de las armas de fuego actuales, el Arco Táctico destaca por la potencia del impacto que puede llegar a provocar, pero sobre todo por sus cualidades como arma silenciosa.

En Ariadna, el uso del arco como arma de combate de primera línea fue recuperado por los colonos usariadnos tras sus experiencias en enfrentamientos con Antípodas armados con arcos tradicionales. La potencia de estas armas, junto con la carestía de munición que sufrían los colonos de las zonas más remotas de los territorios de las Fronteras Este y Sur, revitalizó su uso que había quedado relegado a la caza mayor. No obstante, a medida que se refinaba y optimizaba, el Arco Táctico pasó de ser un arma de autodefensa, que cualquier colono usariadno de las Fronteras Este-Sur sabía usar, a convertirse de nuevo en un arma especializada de la mayor caza de todas, la de presas inteligentes y hostiles. Tanto los cazadores de Antípodas como los de hombres comenzaron a emplearlos en sus emboscadas, sacando el máximo provecho de la dificultad que entraña el localizar a un tirador bien oculto en las espesuras ariadnas.

ARMA CC (CCW)

Con la denominación de Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo (o Arma CC) se engloban todas las armas blancas largas (espadas, sables, hachas, lanzas, etc...) que pueda portar un soldado en Infinity. Las Armas CC pueden cargar Munición Especial, en cuyo caso se indica en su perfil en la Tabla de Armas.

NOMBRE	DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
Arma CC	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	FIS	1	AP	CC
Arma CC DA	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma CC E/M	FIS	1	N + E/M*	CC
Arma CC EXP	FIS	1	EXP	Antimaterial, CC
Arma CC Monofilo	12	1	Monofilo	CC
Arma CC Shock	FIS	1	Shock	CC

NOTA *: *Tirada de BLI + Tirada de PB, ambas Daño FIS.*

NOTA

En algunos casos, la habilidad y el entrenamiento de determinadas tropas de élite, hace que sean capaces de emplear el cuchillo de combate con la misma efectividad letal de un Arma CC. En tales casos, aunque la miniatura porte un cuchillo, en su lista de armas aparecerá reseñado como Arma CC.

Aunque menospreciada por muchos, aquellos que siguen el Camino de la Espada saben que, en un combate cerrado, una hoja afilada puede ser tan mortífera o más que cualquier arma híper-tecnológica. La amplia variedad de armas blancas (machetes, katanas, espadas normales, de Teseum, etc...) que se encuentran en uso reglamentario en los ejércitos de la Esfera es tal que resultaría demasiado extenso describirlas todas. El Maestro dice: "Honra tu arma y prevente contra la de tu enemigo".

ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN (SUP. FIRE MODE)

En manos de un soldado disparando en Fuego de Supresión, el arma se ve reducida a una simple herramienta de disparo automático, sin importar sus características de precisión o fiabilidad, vaciando un cargador tras otro, ya que sólo importa saturar de proyectiles una zona y convertirla en un infierno para el enemigo.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	60	240
0	0	-3		

Daño: * **Ráfaga:** 3 **Munición:** *
Propiedades: *

NOTA *: *Aplicar los valores del arma empleada.*

Un arma disparada en modo automático completo, saturando un área con una lluvia de balas, ve modificadas sus características tácticas. En esta situación el arma dispone de unos márgenes de efectividad reales más restringidos, ya que la intención y el uso que se le está dando difieren del habitual. La precisión deja de ser un factor relevante para el tirador, que sólo quiere convertirse en un martillo para la moral del enemigo.

CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (HMC)

Arma *CD* de apoyo que dispara Munición MULTI Ligera, lo que permite al jugador disponer de dos Modos Disparo distintos. El Cañón Magnético H posee uno de los valores de *Ráfaga* más elevados de la Tabla de Armas.

CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO MODO RÁFAGA

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	0		

Daño: 15 **Ráfaga:** 5 **Munición:** AP/Shock
Propiedades: Fuego de Supresión, MULTI Ligera, No Saqueable.

CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO MODO ANTIMATERIAL

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	0		

Daño: 15 **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA
Propiedades: Antimaterial, MULTI Ligera, No Saqueable.

El Cañón Magnético H es un acelerador raíl, esto es que emplea aceleradores electromagnéticos para propulsar los proyectiles, pero provisto de un sistema Gatling que incrementa su cadencia de fuego. Esta arma dispara pequeñas astillas de metal de 3 mm a gran velocidad y con una carga cinética superior a la de una Ametralladora, logrando una mayor penetración con el mismo alcance efectivo. A causa de su elevado tamaño, el Cañón Magnético H es un arma montada, exclusiva de unidades artilladas.

CAÑÓN PORTÁTIL AUTOMÁTICO (PORTABLE AUTOCANNON)

Arma *CD* de apoyo de gran potencia cuyo mayor margen de efectividad se encuentra en rango largo. El efecto combinado de las dos Municiones Especiales que carga (AP + EXP) compensa un valor de Ráfaga menor.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	-3		

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP + EXP
Propiedades: Antimaterial.

El Cañón Portátil Automático es la versión compacta y ligera del arma principal de los primitivos blindados ligeros de mediados del s. XXI. Los técnicos de Ariadna han sabido reducir el tamaño del sistema de alimentación y de supresión de rebufo. Para hacerlo totalmente portátil, se le ha acoplado un dispositivo de disparo manual y un sistema óptico de puntería. Comparativamente, esta arma puede tener aspecto arcaico, pero posee una innegable capacidad de parada, siendo capaz de tumbar a la unidad más pesada de la Esfera Humana.

CARABINA DE PLASMA (PLASMA CARBINE)

Versión limitada del Fusil de Plasma. Al igual que éste, se trata de un arma alienígena híper-tecnológica que carga Munición Especial Plasma, aunque con menor cadencia y precisión.

La Carabina de Plasma dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo ***Expansivo*** aplica la Propiedad *Plantilla Terminal de Lágrima Pequeña* y permite aplicar el efecto de la Munición Especial *Plasma* en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla Circular. Por su parte, el Modo ***Impacto*** carece de Plantilla Terminal y dispone de un valor de Daño más elevado.

CARABINA DE PLASMA (MODO EXPANSIVO)
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	100	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Plasma
Propiedades: Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña).

CARABINA DE PLASMA (MODO IMPACTO)
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	100	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Plasma
Propiedades: -

La Carabina de Plasma es la versión recortada y de producción masiva del Fusil de Plasma, una muestra de la capacidad productiva de la Tecnología Vudú, situada más allá del desarrollo de armamento puntero de alta calidad. La potencia de fuego de la Carabina es similar a la del Fusil de Plasma, generando un proyectil que contiene la misma cantidad de plasma incandescente, pero presenta una planta energética con un rendimiento inferior. Como arma de dotación de ciertas tropas base del Ejército Combinado, se supone que la Carabina de Plasma es un arma de producción más barata y menor calidad. Esto se percibe una cadencia de fuego más baja, adoleciendo de un retroceso más fuerte y unos tiempos de recarga entre disparos más elevados. No obstante, aunque la Carabina de Plasma palidezca frente a su hermano mayor, el Fusil de Plasma, al igual que éste, es un arma concluyente y definitiva, capaz de acabar con varios objetivos de un solo disparo.

CARGAS-D (D-CHARGES)

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

CARGAS-D — H. CORTA, ORA
Ataque CC

REQUISITOS

» Su usuario debe encontrarse en contacto peana con peana con el objetivo.

EFECTOS

Las Cargas-D son un arma cuyo uso se realiza en dos pasos: Situar y Detonar.

» **Situar una Carga-D si el objetivo es una figura enemiga**. En contacto peana con peana, requiere consumir una Habilidad Corta de la Orden o una ORA, y superar una Tirada Enfrentada de *CC*.

» **Situar una Carga-D si el objetivo es un elemento de escenografía o una figura enemiga en estado *Inconsciente* o *Inmovilizado***. En contacto peana con peana, requiere consumir una Habilidad Corta de la Orden o una ORA, sin necesidad de efectuar Tirada alguna.

» **Detonar una Carga-D**. Requiere que su portador, o cualquier otra tropa de su mismo ejército que posea Cargas-D o la Habilidad Especial Ingeniero, consuma una Habilidad Corta de la Orden o una ORA, sin necesidad de efectuar Tirada alguna.

» Sólo se podrá detonar una Carga-D si previamente ésta se ha situado de manera exitosa en su objetivo.

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** AP + EXP
Propiedades: Antimaterial, CC, Desechable (3), Posicionable.

Las Cargas-D han sido diseñadas para realizar una detonación dirigida y concentrada, con el objetivo de penetrar el blindaje del blanco. Disponen de una cubierta direccional, con lo que la explosión sólo afecta a la superficie a la que están adheridas, limitando los daños colaterales y permitiendo a su usuario detonarlas a corta distancia. Tal y como su nombre indica, las Cargas-D suelen emplearse para labores de demolición y resultan especialmente útiles para destruir y demoler vehículos, estructuras, paredes y muros.

CHAIN RIFLE

Arma *CD* de Plantilla Directa que emplea la Lágrima Grande, muy eficaz a corta distancia y en combate cerrado, y que compensa su reducido valor de Ráfaga con un *Área de Efecto* muy amplia.

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** N
Propiedades: Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande).

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El Chain Rifle es un arma dotada de una cadena interior con un disparador eléctrico que la proyecta en forma de metralla al rojo. Fue diseñado específicamente para las campañas del Tercer Mundo, donde no había tiempo de enseñar a los campesinos a disparar. Tiene un efecto devastador a corto rango, gracias a su dispositivo de arco de fuego abierto. Su bajo coste de producción, sumado a su mortal efectividad, han hecho del Chain Rifle un arma muy popular en conflictos de toda la Esfera Humana.

CUCHILLO (KNIFE)

Arma blanca de Combate Cuerpo a Cuerpo de menor tamaño y capacidad de daño que las Armas CC, pero que puede emplearse como arma para eliminar a un enemigo de manera inadvertida y con una mayor precisión.

Daño: FIS - 1 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Shock
Propiedades: CC, Silencioso.

Comparativamente, la hoja de tamaño más reducido del cuchillo lo convierte en un arma de último recurso para el soldado, o en el arma perfecta para cometer un asesinato silencioso. No obstante, los cuchillos de combate modernos, aunque sus formas y diseño varíen de un fabricante a otro, son armas multiuso: adaptables como bayoneta, ligeros y equilibrados para la pelea, además de afilados y resistentes para ser utilizados como herramientas de supervivencia.

DROP BEARS

"Drop Bear" es el nombre en jerga militar que recibe la versión arrojadiza de las Minas Antipersona. 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 — H. CORTA, ORA

Ataque

REQUISITOS

» En ***Turno Reactivo***, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFECTOS

» Esta arma es una versión de las Minas Antipersona con dos usos distintos en juego, y por tanto, dos perfiles de arma: uno como *Arma Arrojadiza* y otro como *Arma Posicionable*. Dependiendo de qué uso quiera darle a sus Drop Bears el jugador podrá optar por uno u otro perfil de arma.

» Como ***Arma Arrojadiza***. El Drop Bear es un arma que su portador puede arrojar lejos para que quede colocada como una Mina Antipersona.

» Al emplearse como *Arma Arrojadiza*, el Drop Bear no necesita designar una figura como objetivo, situando un Marcador de Mina (MINE) 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 Minas Antipersona.

» Por tanto, **un Drop Bear nunca detona cuando es lanzado como *Arma Arrojadiza***.

» Como ***Arma Posicionable***. Los Drop Bears funcionan exactamente igual que las Minas Antipersona, con la única excepción de que **se sitúan siempre en la mesa de juego como Marcador de Mina** (MINE), nunca con Marcador de Camuflaje.

IMPORTANTE

» Cuando son usados como *Armas Arrojadizas* los Drop Bears no pueden efectuar *Ataques Intuitivos*. No pueden situarse en un lugar donde puedan afectar a un Marcador de Camuflaje o TO, a menos que haya otro objetivo válido.

» Para poder hacer un *Ataque Intuitivo* el Drop Bear debe emplearse como *Arma Posicionable*.

» Si se falla la Tirada de *FIS* del lanzamiento de un Drop Bear, éste se pierde y el jugador debe restarlo de la cantidad de ellos que tiene disponible.

» El jugador sólo dispone de 3 Drop Bears, sin importar si los emplea como *Arma Arrojadiza* o como *Arma Posicionable*.

Esquivar un Drop Bear

El Drop Bear es un *Arma de Plantilla* y también un *Arma Posicionable*, por tanto para *Esquivar* su efecto es necesario superar una Tirada de ***FIS-3***.

DROP BEAR			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

DROP BEAR (ARMA ARROJADIZA)

Modificadores por Distancia

0	CORTA	20	MEDIA	40	240
	+3		-3		

Daño: - **Ráfaga:** 1 **Munición:** -

Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Desechable (3), Sin Objetivo.

DROP BEARS (ARMA POSICIONABLE)

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Shock

Propiedades: Ataque Intuitivo, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable.

EJEMPLO DE USO DE DROP BEARS COMO ARMA ARROJADIZA

Durante su *Turno Activo*, un Neoterra Bolt decide lanzar un Drop Bear a la esquina del muro, para que se quede allí como Mina. Para evitar fallar y perder el Drop Bear, el Bolt declara Movimiento, acercándose a la esquina, de manera que se asegura que se encuentra a menos de 20 cm por lo que podrá aplicar el *MOD* de +3 por *Distancia* del Drop Bear. Superada la tirada, se sitúa un Marcador de Mina (MINE) en el punto designado por el Bolt.

En su siguiente Orden, el Neoterra Bolt decide situar otro Drop Bear, pero esta vez al otro lado del muro, fuera de su LDT. Al carecer de *LDT*, el Bolt declara un *Ataque Especulativo*, y consume 1 Orden Completa. Al encontrarse a menos de 20 cm de distancia, el Bolt puede aplicar a su Tirada de *FIS* un MOD de +3, que palia el *MOD* por *Ataque Especulativo* (-6). Superada la tirada, su jugador sitúa un Marcador de Mina en el punto de impacto declarado (ver gráfico).

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Las primeras tropas en recibir las nuevas Minas Multipropósito Mk3 desarrolladas por Armatech Solutions fueron las unidades neoterranas acantonadas en la Base Militar de Darwin, conocidas por su fuerte impronta cultural de origen australiano. El diseño rechoncho de estas armas, su fácil manejo y la letalidad de sus ataques propiciaron que las tropas neoterranas las bautizaran con el nombre de Drop Bears, una suerte de koalas carnívoros y muy agresivos, propios de la cultura popular australiana.

E/MAULER

El E/Mauler es un Arma Posicionable que carga Munición Especial E/M. Como arma, resulta muy eficaz para enfrentarse y aislar a tropas profesionales tecnodependientes.

E/MAULER — H. CORTA, ORA

Ataque

REQUISITOS

» En ***Turno Reactivo***, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFECTOS

Los efectos del E/Mauler son iguales que los de las *Minas Antipersona* (ver pág. 135), con las siguientes excepciones:

» Los E/Maulers cargan Munición Especial *E/M* de *Daño* 13.

» El Marcador de Camuflaje (CAMO) deberá sustituirse por un Marcador de E/Mauler si éste es *Descubierto* por el enemigo.

E/Maulers y Ataques Intuitivos

Esta arma permite realizar *Ataques Intuitivos*: si se supera una Tirada de *VOL* se puede situar un E/Mauler aunque haya un Marcador de Camuflaje y Ocultación dentro de su *Zona de Activación*.

Esquivar un E/Mauler

El E/Mauler es un *Arma de Plantilla* y también un *Arma Posicionable*, por tanto para *Esquivar* su efecto es necesario superar una Tirada de ***FIS-3***.

E/MAULER			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** E/M
Propiedades: Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable.

ATENCIÓN: Esta arma afecta a las Petacas, desactivándolas, y está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Los E/Maulers son armas de diseño híbrido entre un dispositivo de pulsos y las Minas. Están equipados con un sensor de movimiento y con un detector de Amigo/Enemigo, conectados ambos a un emisor de pulsos E/M de un único uso. Los E/Maulers son un diseño y patente Nómada del que se han vendido varias remesas a Ariadna tras las experiencias de los Conflictos Comerciales.

ESCOPETA (SHOTGUN)

Los diferentes modelos de Escopeta son todos ellos Armas *CD* que resultan excelentes para utilizar a corta distancia, donde sus Modificadores se imponen a pesar de que disponen de un valor de Ráfaga reducido.

VARIANTES

Escopeta de Abordaje (Boarding Shotgun)

Modelo de Escopeta, más avanzado y potente, que dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo ***Expansivo*** aplica la Propiedad *Plantilla Terminal de Lágrima Pequeña* y aplica el efecto de la Munición Normal en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla Circular. Por su parte, el Modo ***Perforante*** carece de Plantilla Terminal pero emplea Munición Especial ***AP***.

ESCOPETA DE ABORDAJE (MODO EXPANSIVO)

Modificadores por Distancia

0–20 CORTA	20–40 MEDIA	40–60 LARGA	60–240
+6	0	-3	

Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** N
Propiedades: Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña).

ESCOPETA DE ABORDAJE (MODO PERFORANTE)

Modificadores por Distancia

0–20 CORTA	20–40 MEDIA	40–60 LARGA	60–240
+6	0	-3	

Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP
Propiedades: -

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

La Escopeta de Abordaje fue desarrollada según requerimientos de las unidades de asalto navales, inicialmente como arma que funcionara en entornos cerrados, con una atmósfera escasa o incluso en el vacío. Sin embargo, la Escopeta de Abordaje ha sido diseñada, además, con el objetivo de aprovechar las interesantes cualidades de los diferentes tipos de proyectiles que pueden disparar las armas de esta clase. El resultado es un arma multipropósito, capaz de disparar tanto los cartuchos flechette habituales de las Escopetas Ligeras, muy útiles en situaciones de asalto y de combate cerrado, pero también munición sólida de gran potencia y capacidades anti-blindaje, efectiva ante adversarios bien protegidos. La Escopeta de Abordaje es la herramienta más adecuada para solucionar cualquier altercado, de manera totalmente definitiva.

Escopeta Ligera (Light Shotgun)

Modelo básico de Escopeta, apto para combate a corta distancia.

Modificadores por Distancia

0–20 CORTA	20–40 MEDIA	40–60 LARGA	60–240
+6	0	-3	

Daño: 13 **Ráfaga:** 2 **Munición:** N
Propiedades: Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña).

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Las escopetas cargan munición flechette, un cartucho de grueso calibre lleno de pequeños proyectiles apuntados y aerodinámicos, con aletas afiladas. El particular diseño de las flechettes las hace girar sobre sí mismas tanto en su trayectoria por el aire como al penetrar en el cuerpo del objetivo, causando numerosos daños internos y provocando un fuerte shock hidrostático. Las escopetas están equipadas con un selector láser de objetivos, que transmite sus datos al cartucho que se encuentra en la recámara. El cartucho dispone de un sencillo detector de proximidad que hace que detone al aproximarse a su objetivo, dispersando una nube de flechettes que saturan toda el área circundante. Las escopetas, a causa de lo pesado de sus cartuchos, sólo disponen de disparo automático en ráfagas cortas, sin embargo su gran fiabilidad y potencia en distancias cortas las han convertido en el arma favorita de cualquier soldado para el combate cerrado.

Escopeta Pesada (Heavy Shotgun)

Variante más potente de la Escopeta de Abordaje. Al igual que ésta dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo ***Expansivo*** aplica la Propiedad *Plantilla Terminal de Lágrima Pequeña* y aplica el efecto de la Munición Normal en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla Circular. Por su parte, el Modo ***Perforante*** carece de Plantilla Terminal pero emplea Munición Especial ***AP***.

ESCOPETA PESADA (MODO EXPANSIVO)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	60	240
+6	0	-3		

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** N
Propiedades: Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña).

ESCOPETA PESADA (MODO PERFORANTE)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	60	240
+6	0	-3		

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP
Propiedades: -

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Las Escopetas Pesadas son la variante montada de la Escopeta de Abordaje. Son armas de gran tamaño y calibre, categorizadas como artillería portátil. Las Escopetas Pesadas suelen ir montadas en vehículos en operaciones de apoyo, aunque a veces puede verse en manos de tropas de gran capacidad física, o equipadas con servosistemas que le permiten soportar el peso y el fuerte retroceso de estas poderosas armas.

FUSIL (RIFLE)

El Fusil es el Arma *CD* básica. Es un arma de tipo polivalente, con una potencia respetable y efectiva en rango medio. La efectividad del Fusil como arma de dotación personal ha hecho que se desarrollen numerosas variantes.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** N
Propiedades: Fuego de Supresión.

El Fusil es el compañero inseparable del soldado de infantería: Concebido inicialmente como un arma de combate, es el tipo de arma más común en los campos de batalla. Sin embargo, gracias a los avances tecnológicos que han aligerado su peso y mejorado su precisión, se ha convertido también en un arma habitual en las operaciones secretas y encubiertas.

En la actualidad, tanto los fusiles normales como los más modernos fusiles Combi y MULTI disponen de módulos acoplables estándar que les permiten instalar el mecanismo interior y la munición de una escopeta ligera, un lanzallamas ligero o un lanzagranadas ligero. Este módulo exterior suele constar de una sola pieza que apenas altera el aspecto exterior del arma ni su peso. Los acoplables están conectados con el dispositivo disparador, facilitando su uso y permitiendo el disparo reactivo. La versatilidad que proporcionan estos módulos es innegable, por lo que son habituales entre los ejércitos con cierto nivel tecnológico y presupuestario.

VARIANTES

Fusil AP (AP Rifle)

La principal característica definitoria de esta variante del Fusil es que sustituye la munición normal por Munición Especial *AP*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** AP
Propiedades: Fuego de Supresión.

La Munición Anti-Blindaje está basada en el Teseum, un neomaterial muy costoso que combina ligereza con una gran capacidad de penetración. Si las armas ligeras como los Fusiles pueden cargar y disparar con plena efectividad proyectiles con capacidad Anti-Blindaje es gracias al Teseum, sin el cual la cadencia de tiro y la precisión se verían severamente afectadas. La abundancia de Teseum en el planeta Amanecer permite a las fuerzas militares ariadnas el disponer de un suministro constante de esta poderosa Munición Especial que es la envidia de los demás ejércitos de la Esfera Humana.

Fusil Breaker (Breaker Rifle)
Esta versión del Fusil estándar carga Munición Especial *Breaker*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** Breaker
Propiedades: Fuego de Supresión.

La Munición Breaker recibe este nombre por su capacidad especial para quebrar la Protección Biotec de su objetivo. Como un modelo de munición técnica, su desarrollo está fuertemente vinculado con la ciencia biotecnológica y farmacéutica. La industria militar haqqislamita ha sido pionera en la Esfera Humana en la aplicación de estas tecnologías a calibres medios polivalentes. Sin embargo, la producción de Munición Breaker para Fusil continúa siendo demasiado onerosa como para convertirse en un tipo de munición extendida entre las fuerzas regulares, quedando restringido su uso a unidades selectas.

Fusil Combi (Combi Rifle)
Esta variante más moderna del Fusil resulta más precisa y fácil de manejar a corto rango, caracterizándose por un *MOD* positivo en *Distancia Corta*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** N
Propiedades: Fuego de Supresión.

El Fusil Combi es un tipo de arma ligera y de fácil manejo, adaptada a las exigencias del campo de batalla moderno. Un diseño basado en tecnologías de supresión del retroceso y de optimización del disparo permite la mayor precisión, tanto en distancias cortas como medias.

Fusil Combi Breaker (Breaker Combi Rifle)
Versión del Fusil Combi que carga Munición Especial Breaker.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** Breaker
Propiedades: Fuego de Supresión.

El Fusil Combi Breaker entra en la categoría de las armas avanzadas, ya que el tipo de munición que carga, denominada Breaker por su capacidad para atravesar el blindaje biotecnológico del soldado, es un ejemplo de la más sofisticada tecnología bélica de la Esfera Humana.

Fusil Combi K1 (K1 Combi Rifle)
Versión del Fusil Combi especialmente adaptada para disparar Munición Especial K1.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 12 **Ráfaga:** 3 **Munición:** K1
Propiedades: Antimaterial, Fuego de Supresión.

El Fusil Combi K1 es un arma sofisticada que ha sido modificada para emplear la avanzada munición K1, un tipo de proyectil especialmente diseñado para penetrar blindajes, siendo capaz atravesarlos como si no existieran.

Fusil de Plasma (Plasma Rifle)
Variante híper-tecnológica del Fusil Combi que carga Munición Especial Plasma. Arma exótica, de origen alienígena, se trata de un tipo de Fusil muy poco frecuente en los campos de batalla de la Esfera Humana.

El Fusil de Plasma dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo ***Expansivo*** aplica la Propiedad *Plantilla Terminal de Lágrima Pequeña* y permite aplicar el efecto de la Munición Especial *Plasma* en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla Circular. Por su parte, el Modo ***Impacto*** carece de Plantilla Terminal y dispone de un valor de Daño más elevado.

FUSIL DE PLASMA (MODO EXPANSIVO)
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** Plasma
Propiedades: Fuego de Supresión, Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña).

FUSIL DE PLASMA (MODO IMPACTO)
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 14 **Ráfaga:** 3 **Munición:** Plasma
Propiedades: Fuego de Supresión.

El Fusil de Plasma es el mejor exponente del nivel y la calidad de la llamada VudúTec, la alta tecnología de los Racionalistas Ur. Los científicos humanos estudian y analizan estas armas con la esperanza de poder comprender su funcionamiento y reproducirlo con tecnología humana. A los miembros de determinadas tropas especiales se les permite llevar armamento capturado al enemigo, por lo que, muy de vez en cuando, se puede ver a algún operativo con estas armas. Los Fusiles de Plasma son un codiciado botín para los soldados veteranos, que pueden venderlos a alto precio en circuitos científicos clandestinos o en el mercado negro de armas.

Fusil MULTI (MULTI Rifle)

Los Fusiles MULTI son variantes del Fusil Combi que cargan Munición MULTI Ligera lo que permite a su usuario escoger entre dos Modos de Disparo distintos.

FUSIL MULTI (MODO RÁFAGA)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** AP/Shock
Propiedades: Fuego de Supresión, MULTI Ligera.

FUSIL MULTI (MODO ANTIMATERIAL)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
+3	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA
Propiedades: Antimaterial, MULTI Ligera.

El Fusil MULTI es la variante más moderna del Fusil Combi, un arma tan avanzada como costosa que sólo está disponible para los ejércitos más tecnificados o con mayores recursos de la Esfera Humana. El Fusil MULTI sólo se proporciona a tropas que poseen una preparación superior a la media, ya sea en el ámbito táctico, para sacar el máximo provecho de la versatilidad de esta arma tan cara, como en el ámbito técnico, pues se requieren ciertos conocimientos especializados en armería para su mantenimiento diario. Sin embargo, es indudable que el Fusil MULTI se trata de la mejor arma de dotación para el soldado, maximizando su capacidad de daño letal frente a cualquier enemigo.

FUSIL DE FRANCOTIRADOR (SNIPER RIFLE)

Arma *CD* que permite efectuar disparos de precisión a distancias extremas.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	120 MÁXIMA	240
-3	0	+3	-3	

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Shock
Propiedades: -

El Fusil de Francotirador es un arma de precisión con un alcance tan elevado que permite dominar prácticamente todo el campo de batalla. Un tirador equipado con una de estas armas puede llegar a paralizar a todo el ejército enemigo.

VARIANTES

Fusil de Francotirador AP (AP Sniper Rifle)

Variante del Fusil de Francotirador que se caracteriza por cargar Munición Especial *AP*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	120 MÁXIMA	240
-3	0	+3	-3	

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP
Propiedades: -

Todas y cada una de las tropas de la Esfera Humana que han sido desplegadas en Amanecer, el planeta de los ariadnos, han aprendido a temer a sus tiradores selectos. A causa de la gran proliferación de Fusiles de Francotirador capaces de disparar munición anti-blindaje, ni tan siquiera las unidades mejor protegidas están a salvo. Todas las tropas extranjeras son conscientes de que, en cualquier momento, pueden convertirse en objetivo de un tirador equipado con una de estas peligrosas armas, y que lo último que sentirán es como uno de estos proyectiles atraviesa su blindaje con la facilidad de un cuchillo caliente cortando mantequilla.

Fusil de Francotirador de Plasma (Plasma Sniper Rifle)

Posiblemente, éste sea el modelo de Fusil de Francotirador más avanzado tecnológicamente, puesto que dispara Munición Especial Plasma.

El Fusil de Francotirador de Plasma dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo ***Expansivo*** aplica la Propiedad *Plantilla Terminal de Lágrima Pequeña* y permite aplicar el efecto de la Munición Especial *Plasma* en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla Circular. Por su parte, el Modo ***Impacto*** carece de Plantilla Terminal y dispone de un valor de Daño más elevado.

F. DE FRANCOTIRADOR DE PLASMA (MODO EXPANSIVO)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	120 MÁXIMA 240
-3	0	+3	-3

Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Plasma
Propiedades: Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña).

F. DE FRANCOTIRADOR DE PLASMA (MODO IMPACTO)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	120 MÁXIMA 240
-3	0	+3	-3

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Plasma
Propiedades: -

Por si no fuera suficientemente mala para las tropas humanas la existencia de diferentes modelos de armas de fuego que cargan Munición Especial Plasma, la variante de largo alcance también ha sido desplegada en el Frente de Paradiso por las tropas del Ejército Combinado. El Fusil de Francotirador de Plasma combina la capacidad de fuego preciso de las armas de su categoría con la efectividad letal del Plasma, una de las Municiones más versátiles que puedan emplearse en el campo de batalla. Ésta arma es un claro ejemplo de la pujanza y del predominio técnico de la Tecnología Vudú, a la que la Humanidad sólo puede aspirar a imitar, siempre y cuando logren desentrañar sus secretos primero.

Fusil de francotirador K1 (K1 Sniper Rifle)

Esta versión del Fusil de Francotirador ha sido modificada para cargar Munición Especial K1.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	120 MÁXIMA 240
-3	0	+3	-3

Daño: 12 **Ráfaga:** 2 **Munición:** K1
Propiedades: Antimaterial.

Sólo las tropas que pertenecen a los ejércitos más tecnificados tienen acceso a la poderosa munición K1, un tipo de munición altamente sofisticada capaz de ignorar cualquier blindaje, atravesándolo como si no existiera. Un Fusil de Francotirador cargado con proyectiles K1 se convierte en el dueño del campo de batalla, impidiendo que las tropas mejor acorazadas del enemigo puedan acercarse a las fuerzas aliadas.

Fusil de Francotirador MULTI (MULTI Sniper Rifle)

Una versión más moderna y avanzada del Fusil de Francotirador estándar, que carga Munición Especial MULTI Media lo que permite a su usuario escoger entre dos Modos de Disparo distintos.

F. DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ANTITANQUE)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	120 MÁXIMA 240
-3	0	+3	-3

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP
Propiedades: MULTI Media.

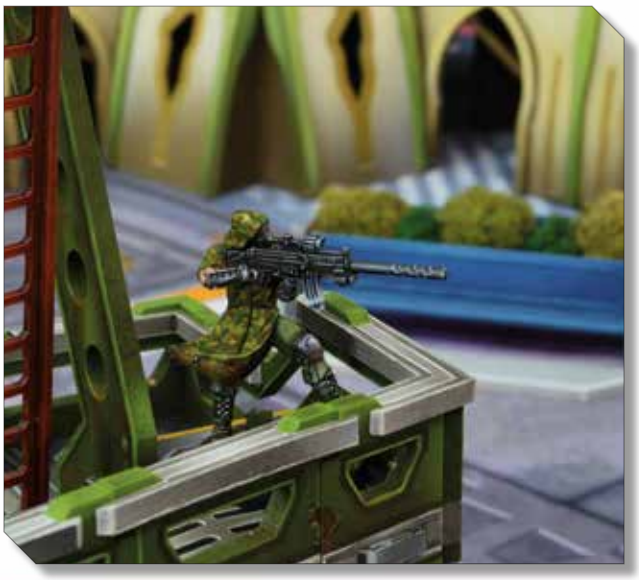
F. DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ANTIMATERIAL)

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	120 MÁXIMA 240
-3	0	+3	-3

Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** DA
Propiedades: Antimaterial, MULTI Media.

El Fusil de Francotirador MULTI es la evolución tecnológica de las armas de precisión de largo alcance. La versatilidad de esta arma radica en su selector de munición. Los modelos básicos están dotados de cargadores múltiples, equipados con sistemas intercambiables o rotatorios, mientras que los modelos más híper-tecnológicos disponen de munición adaptativa y de un dispositivo alterador que modifica el proyectil al entrar en la recámara. Equipado con un único Fusil de Francotirador MULTI, un soldado tiene a su disposición tanto un arma anti-blindaje, capaz de eliminar objetivos fuertemente blindados, como un arma anti-persona, que puede neutralizar cualquier objetivo, por resistente que sea.



GRANADAS (GRENADES)

Arma *CD Arrojadiza*, especialmente útil a corto rango y contra varios objetivos agrupados, o que se encuentran fuera de línea de tiro.

Modificadores por Distancia

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** N
Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular).

Las posibilidades tácticas de las Granadas de mano, especialmente en operaciones de asalto, pueden llegar a ser espectaculares. En condiciones de combate urbano o selvático, el uso de las granadas resulta imprescindible y a todas las tropas más curtidas les gusta llevar una buena provisión de ellas.

VARIANTES

Granadas de Humo (Smoke Grenades)

Variante no letal que carga Munición Especial Humo.

Modificadores por Distancia

Daño: - **Ráfaga:** 1 **Munición:** Humo
Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo.

Los ejércitos modernos se basan en criterios de movilidad: la clave de un ejército efectivo es la maniobrabilidad, ya sea para avanzar hacia el enemigo, evolucionar por el campo de batalla o retirarse del mismo. Sin embargo, el enemigo, consciente de este factor, tratará por todos los medios coartar la movilidad de su adversario, empleando para ello, fuego hostil. Para evitarlo, las tropas de asalto, aquellas que precisan avanzar hacia el enemigo para tomar una posición o trabarse en combate con él, disponen de Granadas de Humo, que cubrirá su avance, obstaculizando la visión de los tiradores enemigos. Sin embargo, la utilidad de las Granadas de Humo no se limita a los asaltos y un buen oficial táctico sabrá emplear a todas sus tropas equipadas con estas armas como elementos clave de su estrategia de combate, empleándolas además para cubrir también el movimiento de tropas clave y de especialistas.

Granadas E/M (E/M Grenades)

Esta versión de las Granadas estándar emite un pulso E/M capaz no sólo de anular los sistemas de comunicación enemigos, sino que resulta muy efectivo, además, contra objetivos muy tecnificados.

Modificadores por Distancia

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** E/M
Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular).

ATENCIÓN: Esta arma afecta a las Petacas, desactivándolas, y está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

En la guerra moderna actual, la electrónica y la cuantrónica forman parte integral de todos los sistemas armamentísticos y de información de combate. Por tal motivo, la guerra electrónica, que antiguamente se gestionaba desde centros de operaciones y a través de satélites, ha descendido a nivel táctico y a aplicarse en medio del combate cerrado. Armas portátiles como las Granadas E/M que emiten un pulso electromagnético y que pueden neutralizar todo el armamento y equipo de un soldado enemigo, o incluso paralizar un TAG convirtiéndolo en un montón de costosísima chatarra inútil.

Granadas Nimbus (Nimbus Grenades)

Variante no letal que carga Munición Especial Nimbus, capaz de crear una densa nube de nanobots como elemento de cobertura visual.

Modificadores por Distancia

Daño: - **Ráfaga:** 1 **Munición:** Nimbus
Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Reflectante, Sin Objetivo.

Las Granadas Nimbus permiten desplegar de manera localizada zonas de bloqueo visual y de señales, además de reducción de la potencia de fuego enemiga. Aunque su uso táctico en operaciones de asalto es evidente, la utilidad de estas armas no letales va más allá, convirtiéndose en un recurso apreciado por cualquier operativo de élite en misiones encubiertas.

Granadas Nimbus Plus (Nimbus Plus Grenades)

Arma hipertecnológica no letal que carga Munición Especial Nimbus Plus, una versión más avanzada de la Munición Nimbus.

Modificadores por Distancia

Daño: - **Ráfaga:** 1 **Munición:** Nimbus Plus
Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Reflectante, Sin Objetivo.

Las Granadas Nimbus Plus son un salto tecnológico desde el modelo Nimbus. La funcionalidad de estas armas no letales es la misma que la de versiones anteriores, sin embargo su grado de efectividad es mucho más elevado. La mayor densidad de la nube de nanobots generada por estas granadas produce un área de bloqueo visual y de señales que se traduce en un incremento notable del índice de supervivencia de las tropas que hacen uso de ellas.

LANZA-ADHESIVO (ADHL)

Arma *CD* no letal, diseñada para inmovilizar a sus objetivos sin dañarlos.

Modificadores por Distancia

0	CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 80	MÁXIMA 120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: - **Ráfaga:** 1 **Munición:** Adhesiva
Propiedades: No Letal.

Arma, por lo general, de tambor rotatorio que dispara proyectiles autopropulsados con una carga de adhesivo líquido extra-rápido. El Lanza-adhesivo se suele emplear como arma anti-vehículos, inmovilizándolos para facilitar su destrucción. Aunque no es un arma directamente letal, el Lanza-adhesivo resulta muy barato de producir, y puede detener a los objetivos enemigos mejor artillados y blindados. Todos los pilotos de TAG y de vehículos han aprendido a temerlo. El disparo certero de un Lanza-adhesivo puede dejar a la máquina más potente totalmente indefensa.

LANZAGRANADAS (GRENADE LAUNCHER, GL)

Arma *CD* que puede disparar diferentes tipos de proyectiles (explosivos, de humo, E/M...) y que permite realizar Ataque Especulativo.

El Lanzagranadas es un tipo de arma que permite bombardear con fuego graneado las posiciones enemigas, aunque éstas se encuentren fuera de línea de tiro. Además, resultan especialmente útiles contra formaciones cerradas enemigas y para cubrir el avance de unidades aliadas.

VARIANTES

Lanzagranadas Ligero (Light GL)

La versión ligera de esta arma tiene un alcance menor pero la potencia suficiente para ser un arma a tener en consideración.

Modificadores por Distancia

0	CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 80	MÁXIMA 120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** N
Propiedades: Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular).

Aunque aún se pueden encontrar modelos de Lanzagranadas Ligeros individuales, por lo general en los ejércitos menos sofisticados, esta arma suele ir integrada en fusiles u otras armas de dotación del infante. De este modo, se incrementa la versatilidad del soldado que, además de sus funciones de tropa de línea, puede ejercer de granadero y proporcionar fuego de apoyo a sus camaradas en combate.

Lanzagranadas Ligero de Humo (Light Smoke GL)

Esta variante es un arma no letal que sólo dispara Munición Especial Humo.

Modificadores por Distancia

0	CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 80	MÁXIMA 120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: - **Ráfaga:** 1 **Munición:** Humo
Propiedades: Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo.

El mayor alcance que proporcionan los Lanzagranadas frente a las granadas de mano los hacen ideales para utilizar con proyectiles dispersores de humo. Con esta arma se puede cubrir fácilmente el movimiento de las tropas avanzadas desde la seguridad de retaguardia. Sin embargo, los Lanzagranadas de Humo también son utilizados por unidades rápidas que deben recorrer largos tramos del campo de batalla. Es frecuente que algunos vehículos ligeros y ciertos modelos de moto, aunque no todos, dispongan de esta arma integrada en su propia estructura.

Lanzagranadas Ligero E/M (Light E/M GL)

Versión del modelo ligero que dispara proyectiles con Munición Especial E/M.

Modificadores por Distancia

0	CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 80	MÁXIMA 120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** E/M
Propiedades: Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular).

La versatilidad de los Lanzagranadas se constata en la variedad de municiones que pueden cargar, una ventaja que los convierte en un sistema armamentístico multipropósito. Sin necesidad de alterar mecanismo alguno, simplemente proporcionándole al soldado un cargador con una munición diferente, se puede cubrir una necesidad operativa distinta. El Lanzagranadas E/M se emplea fundamentalmente para combatir en entornos de guerra electrónica aprovechando las cualidades disruptivas de los proyectiles emisores de pulsos electromagnéticos.

Lanzagranadas Ligero Nimbus (Light Nimbus GL)

Versión ligera del lanzagranadas que dispara proyectiles con Munición Especial Nimbus.

Modificadores por Distancia

0	CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 80	MÁXIMA 120	240
0	+3	-3	-6		

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Nimbus
Propiedades: Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular).

El Lanzagranadas Ligero es la plataforma armamentística ideal para ampliar el radio de alcance de las siempre efectivas Granadas Nimbus. Su utilidad en misiones especiales, donde los recursos de apoyo son siempre reducidos a causa de las necesidades operativas, es siempre sobresaliente.

Lanzagranadas Pesado (Heavy GL)
La variante pesada de esta arma se distingue por su mayor alcance, manteniendo la misma potencia que las demás versiones.

Modificadores por Distancia

0 CORTA 20	MEDIA 80	LARGA 120	MÁXIMA 240
-3	0	-3	-6

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** N
Propiedades: Ataque Especulativo, No Saqueable, Plantilla Terminal (Circular).

El mayor peso y volumen de los proyectiles que disparan los Lanzagranadas Pesados convierte a estas armas de apoyo en piezas de artillería móvil antes que en armamento personal del soldado de a pie. Por lo general, este tipo de Lanzagranadas sólo se le proporciona a TAG y a unidades de gran capacidad física, o suele ir montado en vehículos y Remotos de apoyo.

LANZALLAMAS (FLAMETHROWER, FT).

Arma *CD* de Plantilla Directa que emplea Munición Especial FUEGO.

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El Lanzallamas es un clásico entre las armas de asalto que conceptualmente ha evolucionado poco. En la actualidad los Lanzallamas son más pequeños, ligeros, seguros y manejables, pero la premisa básica de funcionamiento táctico es la misma: crear una cortina de fuego con la que abrir camino y, con un solo disparo, despejar de elementos hostiles áreas reducidas.

VARIANTES

Lanzallamas Ligero (Light FT)
Versión ligera del Lanzallamas de menor alcance y potencia.

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Fuego
Propiedades: Ataque Intuitivo, Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña).

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Los avances en seguridad y prestaciones que se han producido en las versiones ligeras de los Lanzallamas los han popularizado como armas secundarias entre las tropas de asalto de toda la Esfera Humana. Estos avances se focalizaron en dos puntos. Se desterró el temor a sufrir una deflagración letal en caso de impacto en los depósitos gracias al uso de agentes neutros. Y también se optimizaron los combustibles incendiarios que permiten rendir al máximo con una carga menor, que redunda en la ligereza del arma. Al incrementar su seguridad y portabilidad, los Lanzallamas recobraron un protagonismo sobresaliente convirtiéndose en uno de las principales herramientas de la guerra moderna, caracterizada por los combates en entornos cerrados, como naves, orbitales y superficies urbanas.

Lanzallamas Pesado (Heavy FT)
Versión de campaña del Lanzallamas de potencia y alcance superior.

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Fuego
Propiedades: Ataque Intuitivo, Plantilla Terminal (Lágrima Grande).

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El Lanzallamas Pesado es, básicamente, un arma apocalíptica. La simple visión de uno de ellos en funcionamiento causa pavor en el soldado más experimentado: una lengua de fuego descomunal que devora cuanto se encuentra por delante, dejando tras de sí un rastro de cenizas y destrucción.

LANZAMISILES (MISSILE LAUNCHER, ML)

Arma *CD* de apoyo que dispara proyectiles explosivos autopropulsados. Los Lanzamisiles han sido diseñados para el combate a larga distancia, empleándose contra formaciones de tropas u objetivos blindados.

Los Lanzamisiles portátiles modernos disparan proyectiles modelo Aguja, micromisiles de gran capacidad ofensiva pero reducido tamaño. Los micromisiles Aguja permiten que el propio tirador pueda llevar munición de respeto sin depender de un compañero que ejerza de cargador, llevando más proyectiles. Al mismo tiempo, su tamaño también permite que esta munición de reserva se pueda repartir entre los demás miembros de la escuadra sin que suponga un gran aumento de peso de su equipo básico.

VARIANTES

Lanzamisiles (Missile Launcher, ML)
Arma de apoyo de gran potencia de fuego por su elevado valor de *Daño* y la combinación de dos poderosos tipos de Munición Especial. El Lanzamisiles dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo ***Expansivo*** posee la Propiedad *Plantilla Terminal (Circular)* y aplica el efecto de las Munición Especial *EXP* en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla Circular. Por su parte, el Modo ***Antitanque*** carece de Plantilla Terminal y permite aplicar el efecto combinado de las Municiones Especiales *AP* y *EXP*.

LANZAMISILES (MODO EXPANSIVO)
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	60 LARGA	100 MÁXIMA	240
-3	0	+3	-3	

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** EXP
Propiedades: Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular).

LANZAMISILES (MODO ANTITANQUE)
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	60 LARGA	100 MÁXIMA	240
-3	0	+3	-3	

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** AP + EXP
Propiedades: Antimaterial.

Los Lanzamisiles tácticos en Modo Expansivo tienen un doble efecto. Han sido diseñados para causar a su objetivo el mayor daño interno posible. Además, el proyectil, al impactar en el blanco, causa una gran deflagración a su alrededor, convirtiéndose en un infierno que envuelve a todo aquel que se encuentre a su alrededor. Sin embargo, también pueden ser disparados sin que se produzca la deflagración, de manera que se eviten las bajas y daños colaterales, concentrando toda la potencia de impacto en el blanco de modo que pueda penetrar su blindaje con facilidad.

Lanzamisiles Inteligente (Smart ML)

Los Lanzamisiles Inteligentes son una versión más avanzada y ligera de los Lanzamisiles que dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo ***Guiado*** aplica la Propiedad *Guiado* y permite disparar a un blanco que haya sido marcado previamente por un *Observador de Artillería*, aunque se carezca de *LDT*. En cambio, el Modo ***Autoapuntado*** permite emplear un perfil de arma más preciso que el de los Lanzamisiles normales.

Ambos modos de disparo aplican los efectos de sus dos Municiones Especiales en toda su *Área de Efecto*.

LANZAMISILES INTELIGENTE (MODO GUIADO)
Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** AP + DA
Propiedades: Antimaterial, Guiado, Plantilla Terminal (Circular)

LANZAMISILES INTELIGENTE (MODO AUTOAPUNTADO)
Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	60 LARGA	100 MÁXIMA	240
0	0	+3	0	

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** AP + DA
Propiedades: Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular).

Los Lanzamisiles Inteligentes disponen de cargadores con proyectiles avanzados de rastreo, que se dirigen hacia el blanco guiados por los datos que les ha transmitido un Observador de Artillería y actualizados mediante seguimiento por satélite. Las cabezas guiadas de los micromisiles Aguja poseen un selector programable de niveles de adquisición de objetivos; pudiendo optar por su desconexión para efectuar tiro directo, asistido vía satélite, pero no interferible vía Hacker o ECM.

MANOS DESNUDAS (BARE-HANDED)

Cuando una tropa carece de *Arma CC* siempre puede pelear en *CC* empleando sus puños o cualquier parte de su cuerpo de una manera igualmente efectiva y letal.

Daño: FIS - 2 **Ráfaga:** 1 **Munición:** N
Propiedades: CC.

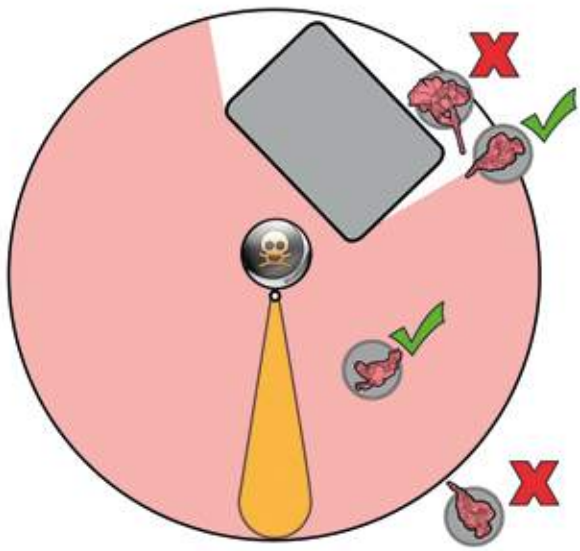
No suele ser habitual que las tropas actuales se encuentren sin un arma que puedan emplear en cuerpo a cuerpo, sin embargo, todas han recibido un mínimo de entrenamiento en pelea con las manos desnudas, dentro del concepto denominado "soldado completo". Algunas tropas en concreto, como puedan ser los TAG, no precisan de armas de cuerpo a cuerpo para resultar letales en combate cerrado ya que su volumen y peso resultan tan masivo que un simple golpe puede desarrollar la potencia destructiva de una descarga de artillería.

MINAS (MINES)

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.

La legislación internacional ha prohibido la producción de Minas basadas en diseños desarrollados para incapacitar a un único objetivo. Ese tipo de Minas, muy baratas y de fácil despliegue, resultaban ser un problema en situaciones post-conflicto, ya que causaban numerosos daños colaterales y bajas civiles. El diseño actual tiene un tamaño mayor, por lo que resulta más sencillo de localizar, y también es más caro de producir, por lo que los ejércitos no están tan dispuestos a efectuar despliegues indiscriminados. Sin embargo, el gran avance es la incorporación de un señalizador que permite que las tropas que las han desplegado puedan tenerlas siempre localizadas, facilitando así su recuperación posterior. No obstante, a pesar de estos avances, las Minas Antipersona están aún consideradas aún como un arma cruenta y de gran peligrosidad para la población civil, por lo que continúan inscritas en la lista de armamento prohibido por la Convención de Concilium.

MINAS
ÁREA DE ACTIVACIÓN



VARIANTES

Minas Antipersona (Anti-Personnel Mines)

Ésta es la versión más común de las Minas, que se caracteriza por cargar Munición Especial *Shock*.

MINAS — H. CORTA, ORA

Ataque

REQUISITOS

» En ***Turno Reactivo***, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFECTOS

» Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, la tropa sitúa en la mesa de juego un Marcador de Camuflaje (CAMO), que representa una Mina camuflada. Esta maniobra se considera un *Ataque*.

En *Turno Activo*, la tropa podrá situar el Marcador de Camuflaje (CAMO) en contacto con su peana o en cualquier punto de su Movimiento, de haber declarado alguno. En *Turno Reactivo,* situará el Marcador de Camuflaje (CAMO) en contacto con su peana.

El jugador situará el Marcador de Camuflaje (CAMO) en la ***Conclusión*** de la Orden.

» El Marcador de Camuflaje (CAMO) deberá sustituirse por un Marcador de Mina (MINE) si ésta es *Descubierta* por el enemigo.

» El Marcador de Mina (MINE) aplica los *MOD*s de la Habilidad Especial *CO: Mimetismo* (***CD*-3**).

» Una Mina tiene una *LDT* de **360º**.

» Las Minas ignoran todas las *Condiciones de Visibilidad*.

» Una vez situada sobre la mesa de juego, una Mina detonará cuando una figura o Marcador enemigo declare o ejecute una **Orden u ORA** dentro de su *Zona de Detonación*.

» Como Arma de Plantilla Directa, cuando una Mina detona sitúa una **Plantilla de Lágrima Pequeña** de *Daño* 13 aplicando Munición Especial *Shock*.

» La Plantilla de Lágrima Pequeña se situará de modo que afecte a la figura o Marcador enemigo que causó su detonación.

» Una Mina no detonará si dentro de su *Zona de Detonación* se encuentra una tropa aliada, aunque ésta se halle incluso en estado *Inconsciente*.

» Las Minas no detonan ante Marcadores de Suplantación (IMP-1 e IMP-2).

» Una vez la Mina ha detonado, deberá retirarse de la mesa de juego.

» No se puede situar una Mina en la mesa de juego de modo que haya un Marcador de Camuflaje o TO dentro de su *Zona de Activación*. La única excepción a esta regla sería que hubiera una figura enemiga no camuflada dentro de su *Zona de Activación*, o que se efectuara un *Ataque Intuitivo*.

Zona de Activación

La *Zona de Activación* de una Mina (sea en forma de Marcador de Camuflaje o de Mina) es el área dentro del radio de una Plantilla de Lágrima Pequeña situada en contacto con el borde de la peana de la Mina. Al activarse una Mina, ésta detona.

La *Zona de Activación* excluye cualquier área que se encuentre en Cobertura Total desde el *Punto de Origen* de la Plantilla de Lágrima Pequeña.

Esquivar una Mina

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***.

Minas y Ataques Intuitivos

Esta arma permite realizar *Ataques Intuitivos:* si se supera una Tirada de *VOL* se puede situar una Mina aunque haya un Marcador de Camuflaje y Ocultación dentro de su *Zona de Activación*.

MINA ANTIPERSONA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Shock
Propiedades: Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable.

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Las Minas Antipersona actuales han evolucionado desde el antiguo modelo Claymore creado a mediados del s. XX. Esta arma basa su funcionamiento ofensivo en la proyección de un cono de metralla direccional, apuntado hacia el soldado que la ha activado, y que se expande en arco cerrado para afectar a cualquiera que pueda acompañarlo. Además, las Minas modernas son armas cuasi-inteligentes que poseen un identificador amigo/enemigo, (IFF) por lo que no detonarán ante la presencia de un miembro del ejército que la instaló. Este sistema, no sólo aumenta la seguridad en su despliegue, sino que también facilita su recogida por aquellas tropas que las hayan desplegado, lo que supone un considerable ahorro de recursos y reduce las posibilidades de que puedan afectar a la población civil.

Minas Monofilo (Monofilament Mines)
La versión más sofisticada de esta arma, que se caracteriza por emplear Munición Especial *Monofilo*.

MINAS MONOFILO — H. CORTA, ORA

Ataque

REQUISITOS

» En ***Turno Reactivo***, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFECTOS

» Su funcionamiento es exactamente igual al de las Minas Antipersona, pero aplicando las peculiaridades de la Munición Especial *Monofilo*.

Daño: 12 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Monofilo
Propiedades: Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable.

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Las Minas Monofilo son la pesadilla de cualquier soldado, una nube letal de finísimos hilos mortales capaces de atravesar cualquier blindaje como si no existiera. La capacidad de penetración de la densa trama de monofilamentos que proyectan estas minas especiales hace de estas armas un recurso sumamente valioso para enfrentarse a adversarios fuertemente blindados.

NANOPULSER

Arma *CD* híper-tecnológica de Plantilla Directa que dispara Munición Especial Nanotec.

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Nanotec
Propiedades: Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña).

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El Nanopulser es un arma de uso simple. Los nanobots tienen propulsores de consumo rápido, con lo que su alcance es reducido, y se dispersan en chorro abierto, por lo que no se precisan ayudas de corrección de tiro. El Nanopulser suele estar integrado/implantado en el cuerpo de quien la lleva, o en su blindaje corporal, y se puede disparar sin desplegar la boca del lanzador, aunque se reduce su radio de alcance. Por su categoría de arma invisible y silenciosa se considera una pieza de armamento exclusivamente bélica y es absolutamente ilegal en toda la Esfera Humana.

OJOTNIK

Arma *CD* de precisión de medio/largo alcance que sólo está disponible para ciertas tropas ariadnas de renombre.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	80 LARGA	120 MÁXIMA	240
-3	+3	0	-6	

Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP
Propiedades: -

El Ojotnik es la variante militar de un rifle ariadno de caza mayor. Más potente que un fusil de asalto convencional, aunque su cadencia de tiro es inferior. Sin embargo, el Ojotnik carga munición elaborada con Teseum, lo que le da propiedades anti-blindaje y la convierte en un arma temible. El cuerpo de los Ojotnik se elabora con madera autóctona de Ariadna, muy resistente y ligera, y su cañón está dotado de un ánima de Teseum. Estas armas de precisión disponen de las mejores ópticas disponibles en toda Ariadna, justo por debajo de los visores de los fusiles de francotirador de largo alcance. Los Ojotniks se construyen de manera artesanal, cediéndose de padres a hijos, o de maestros tiradores a sus alumnos aventajados. Escasos y apreciados, estos rifles son señal de status en Ariadna, siendo un arma exclusiva de los Scouts del Cuerpo de Spetsnaz Cosacos.

PANZERFAUST

Arma *CD Desechable* de combate a larga distancia que dispara proyectiles explosivos autopropulsados.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	80 MÁXIMA	120	240
-3	0	+3	-3		

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** AP + EXP
Propiedades: Antimaterial, Arma Desechable (2).

El Panzerfaust es la opción ligera antitanque para la infantería. Gracias a su peso reducido y a su sistema de plegado tubular, que facilita su transporte, cualquier soldado puede ser pertrechado con un Panzerfaust sin que deba prescindir del resto de su equipo básico.

PISTOLA (PISTOL)

Arma *CD* usada tanto en rango corto como en Combate Cuerpo a Cuerpo.

Modificadores por Distancia

0 CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 60	240
+3	0	-6	

Daño: 11 **Ráfaga:** 2 (1 en CC)
Munición: N **Propiedades:** CC.

La Pistola es el arma de cinto estándar, un arma corta con la posibilidad de disparar ráfagas, la evolución de las pistolas normales. Todos los soldados llevan al menos una Pistola y es el arma a utilizar en Cuerpo a Cuerpo o en combate cerrado.

VARIANTES

Pistola Breaker (Breaker Pistol)

Modelo de Pistola que carga Munición Especial *Breaker*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 60	240
+3	0	-6	

Daño: 11 **Ráfaga:** 2 (1 en CC)
Munición: Breaker **Propiedades:** CC.

Hay numerosas versiones de Pistolas Breaker en el mercado militar, y todas basadas en un tipo de tecnología bélica distinta, ya sea nanotecnológica, vírica, electromagnética, etc. sin embargo todas ellas se caracterizan por su capacidad para reducir la capacidad defensiva de la Protección Biotecnológica de su objetivo, haciendo que ésta resulte menos efectiva e incrementando las propiedades letales de sus proyectiles. Aunque este tipo de arma corta está restringido al ámbito militar y policial, los modelos más baratos de Pistolas Breaker se encuentran muy extendidos en el mercado negro y en las redes de tráfico de armas de toda la Esfera.

Pistola Pesada (Heavy Pistol)

Variante de la Pistola estándar que se caracteriza por su mayor valor de Daño.

Modificadores por Distancia

0 CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 60	240
+3	0	-6	

Daño: 14 **Ráfaga:** 2 (1 en CC)
Munición: Shock **Propiedades:** CC.

El término "Pistola Pesada" se emplea indistintamente para referirse a armas cortas de gran calibre, como aquellas que se emplean en caza mayor, así como para referirse a las armas de corto alcance con la están equipados algunos TAG, que las utilizan como arma de combate y defensa en entornos cerrados.

Pistola Pesada AP (AP Heavy Pistol)

Variante de la Pistola Pesada que se caracteriza por cargar Munición Especial AP.

Modificadores por Distancia

0 CORTA 20	MEDIA 40	LARGA 60	240
+3	0	-6	

Daño: 14 **Ráfaga:** 2 (1 en CC)
Munición: AP **Propiedades:** CC.

La Pistola Pesada AP es la variante de munición pesada antiblindaje de la bien conocida Pistola Pesada, diseñada con propósito anticarro. La sobreabundancia de Teseum tan característica de Ariadna ha permitido a sus armeros crear munición de gran calibre para armas cortas que emulan las de estas grandes máquinas de guerra, pero con dimensiones más reducidas. No obstante, se requiere un intenso entrenamiento, y una considerable fuerza física, para compensar el retroceso de este tipo de armas.

PULSO ELÉCTRICO (ELECTRIC PULSE)

Arma *CC* que se activa por contacto.

PULSO ELÉCTRICO — H. CORTA, ORA

Ataque

REQUISITOS

» Contacto peana con peana

EFECTOS

» El Pulso Eléctrico es un arma que no requiere Tirada de *CC*.

» Cuando, en contacto peana con peana, se declara un *Ataque CC* o una *Esquiva* contra el portador de un Pulso Eléctrico, esta Arma *CC* impondrá un *MOD* de –6 al *CC* o *FIS* del adversario, quien deberá realizar una Tirada Normal Modificada.

» Si el adversario falla su Tirada de *CC* o *FIS* con una *Categoría de Fracaso* igual o menor a 6 (si falla la Tirada de *CC* o *FIS* a causa del *MOD* de -6) entonces quedará en estado *Inmovilizado-2* durante ***2 Turnos*** (el efecto termina automáticamente al final del *Turno de Jugador* siguiente a aquel en el que se empleó esta arma), situando el correspondiente Marcador de IMM-2.

» El Pulso Eléctrico se puede utilizar de manera activa, declarando un Ataque *CC* con él, pero si el objetivo no declara ORA, no se aplican sus efectos.

Daño: - **Ráfaga:** 1 **Munición:** -
Propiedades: 2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable.

El Pulso Eléctrico es un sistema defensivo que se suele colocar en vehículos o zonas de seguridad. Genera una descarga tan fuerte como para tumbar a cualquier adversario o intruso, pero sin matarlo.

PULSO FLASH (FLASH PULSE)

Arma *CD* diseñada para incapacitar temporalmente al objetivo sin causarle daños permanentes.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	60 LARGA	120 MÁXIMA 240
0	+3	-3	-6

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Flash
Propiedades: Arma Técnica, No Saqueable.

El sofisticado equipo especial del que disponen algunas tropas les permite emitir un haz concentrado de luz o datos sobre un objetivo, lo que se denomina un Pulso Flash. La descarga masiva del Flash interfiere en los sistemas de visión o sensorización del objetivo, causándole una ceguera temporal que lo incapacita y anula como elemento hostil activo.

SEPSITOR

Arma *CD* de Plantilla Directa de Tecnología Vudú que induce el estado *Sepsitorizado* en aquellas tropas que posean *Petaca*, o una *Característica* de *Back-up* similar. Hay diferentes versiones de esta arma dependiendo de su potencia.

El Sepsitor, cuyo nombre viene del griego septos (podredumbre), es el epítome de la Tecnología Vudú de combate: un sistema proyector de disparos virales meméticos de corto alcance. Permite a las mentes informáticas más potentes infiltrarse en sistemas y redes inferiores, pudiendo hacerse con el control de ellas. La aplicación más sibilina es la intrusión, corrupción y posesión de las Petacas de memoria, permitiéndoles controlar totalmente a su portador. Aquellas tropas afectadas por el Sepsitor renuncian a todas sus antiguas lealtades, porque para ellas no hay nada más importante que la consecución de los objetivos de aquel que las ha sepsitorizado.

VARIANTES

Sepsitor

Ésta es la versión básica de esta arma, que se caracteriza por ser un *Arma Desechable* de 2 usos.

SEPSITOR — H. CORTA, ORA

Ataque CD

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:

- El *Daño* de esta arma es el valor del Atributo de ***VOL*** de su portador.
- Al recibir un impacto de Sepsitor, el objetivo debe realizar una Tirada de ***PB***.
- Si el objetivo falla la Tirada de *PB*, entonces pasa automáticamente a estado ***Sepsitorizado***.

Daño: VOL **Ráfaga:** 1 **Munición:** -
Propiedades: Arma Desechable (2), Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Grande).

Sepsitor Plus

Una versión más potente, sin limitaciones en la cantidad de disparos que puede realizar durante la batalla.

SEPSITOR PLUS — H. CORTA, ORA

Ataque CD

EFECTOS

- Su funcionamiento es el mismo que el de Sepsitor, pero **sin la limitación de ser un *Arma Desechable***.

Daño: VOL **Ráfaga:** 1 **Munición:** -
Propiedades: Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Grande).

SPITFIRE

Arma CD de apoyo, especialmente efectiva en medio alcance, y que se caracteriza por su elevado valor de *Ráfaga*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	60 LARGA	80 MÁXIMA	120 240
0	+3	-3	-6	

Daño: 14 **Ráfaga:** 4 **Munición:** N
Propiedades: Fuego de Supresión.

El Spitfire es la ametralladora media diseñada para combate urbano y cerrado. En cualquiera de sus versiones ha logrado hacerse un hueco en la historia de las armas, gracias a su gran volumen de fuego y su notable precisión. Conocida internacionalmente con el sobrenombre de "la Escupidora de Fuego", ha sido nombrada "el arma automática más eficaz de la Esfera". A diferencia de su hermana mayor, la Ametralladora (HMG), el Spitfire posee un cañón más corto y carga munición más ligera, dos factores que determinan su efectividad como arma de ataque y de apoyo en combate urbano. Este hecho, unido a su resistencia y a su fácil manejo, ha propiciado que el Spitfire alcance la categoría de mito.

EQUIPO

En Infinity el Equipo son todas aquellas piezas de material y equipamiento, por lo general de carácter no ofensivo, de las que dispone una tropa que facilitan su supervivencia en el campo de batalla, proporcionándole unas capacidades especiales que los distinguen de aquellas otras que carecen de ellas.

EQUIPO: ETIQUETAS Y PROPIEDADES

Al igual que las Habilidades Especiales, todas las piezas de Equipo disponen de una o varias ***Etiquetas*** que identifican de una forma rápida ciertos rasgos de juego. Puedes consultar el listado de *Etiquetas* en la pág. 52.

En el apartado de *Etiquetas* también se puede encontrar alguna que otra ***Propiedad***, como las que poseen las Armas. Encontrarás el listado de *Propiedades* en la pág. 111.

EQUIPO: NIVELES

Del mismo modo que algunas Habilidades Especiales, las piezas de Equipo pueden estar divididas en diferentes *Niveles numéricos o alfabéticos* (ver pág. 68) que señalan los diversos grados de efectividad y refinamiento de estos dispositivos.

AUTOMEDIKIT

Esta pieza de Equipo permite que su poseedor pueda curarse, recuperándose del estado *Inconsciente* sin la intervención de *Médicos* ni *Sanitarios*.

AUTOMEDIKIT — O. COMPLETA

No Saqueable

REQUISITOS

» Esta pieza de Equipo sólo puede utilizarse si su propietario se encuentra en estado *Inconsciente*.

EFECTOS

» Esta pieza de Equipo permite a su poseedor consumir la Orden Completa necesaria para su activación a pesar de encontrarse en un estado considerado *Nulo*.

» El AutoMediKit requiere el gasto de 1 Orden Completa y superar una Tirada de *FIS*.

» Si se supera la Tirada de *FIS*, la figura recupera 1 punto del Atributo *Heridas* de modo automático, abandonando el estado *Inconsciente*, y retirando el Marcador de Inconsciente.

» En caso de fallar la Tirada de *FIS*, la figura pasa directamente al estado *Muerto* y debe ser retirada del terreno de juego.

» Con el AutoMediKit, las tropas pueden ser recuperadas del estado *Inconsciente* todas las veces que sea necesario, siempre que se consuma la Orden Completa y se supere la Tirada de *FIS*.

El AutoMediKit es un dispositivo nano-sanitario que algunas tropas selectas llevan integrado en sus equipos personales tácticos. Se trata de un sofisticado aparato de la más alta tecnología, muy poco frecuente y característico de ejércitos híper-tecnificados. Además de monitorizar los signos vitales de su portador, inyecta automáticamente nano-reparadores de acción rápida, permitiéndole seguir combatiendo o conseguir tiempo hasta ser evacuado a un hospital de campaña donde podrá ser convenientemente tratado.

DEFLECTOR (DEFLECTOR)

Sistema de protección anti-hackeo que combina diferentes tecnologías para mantener seguro a su usuario, junto a los demás miembros de su *Fireteam*.

En un entorno de combate altamente tecnificado como el actual, las tropas necesitan protección extra frente a los ataques de los Hackers Tácticos. El Deflector combina diferentes tecnologías para crear un paraguas defensivo que mantenga a su usuario y las tropas que encuentran enlazadas con él a salvo de ciberataques. Combinando un sistema avanzado de NDIS, Sistema de detección de intrusos en una Red, junto con una arquitectura inteligente de diferentes tipos de Honeypots, señuelos atractores de ciberataques, un Deflector puede librar a su usuario de los efectos perniciosos de un asalto informático sin mermar sus capacidades operativas.

DEFLECTOR NIVEL 1 — E. AUTOMÁTICO

Equipo de Comunicaciones, No Saqueable

EFECTOS

» Permite a su poseedor, sin gasto de Órdenes o tirada alguna, desplegar con el Deflector activado.

» Cualquier *Ataque de Hackeo* declarado contra el usuario de un Deflector, contra la tropa con la que éste se encuentre asociado si no es el portador directo (por ejemplo, si dispone de un *TinBot*) y, por extensión, contra cualquier miembro del *Fireteam* al que pertenezca dicho usuario (ver: Infinity. Human Sphere) deberá aplicar un ***MOD* de -3** al *Atributo* empleado para realizarlo.

DEFLECTOR NIVEL 2 — E. AUTOMÁTICO

Equipo de Comunicaciones, No Saqueable

EFECTOS

» Funciona exactamente igual que el Nivel 1, pero aplicando un ***MOD* de -6** al *Atributo* empleado por el adversario.

DESACTIVADOR (DEACTIVATOR)

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

DESACTIVADOR — H. CORTA

Ataque CD, No Saqueable

REQUISITOS

- El poseedor de este Equipo debe disponer de *LDT* hacia el objetivo.
- Desactivador sólo puede usarse contra armas enemigas desplegadas en la mesa de juego, no contra Marcadores de Camuflaje.

EFECTOS

- Desactivador permite, superando 1 Tirada Normal de *VOL*, desactivar a distancia Cargas-D o *Armas Posicionables* (Minas, E/Maulers...) enemigas.
- La Tirada de *VOL* sólo aplica *MOD*s por *Distancia*, pero no aquellos derivados de Habilidades Especiales (*CO: Mimetismo*, por ejemplo), Equipo (*DDO: Disruptor Óptico*, por ejemplo) o *Cobertura*.
- Si se supera la Tirada de *VOL* el arma enemiga deberá ser retirada de la mesa de juego.

Modificadores por Distancia

0 CORTA	20 MEDIA	40 LARGA	60 — 240
+6	+3	-6	

Daño: - **Munición:** - **Ráfaga:** 1

Propiedades: Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable

Los Desactivadores son una pieza de equipo común de los Ingenieros de Combate. Se utilizan para despejar el campo de batalla de Minas, trampas explosivas y elementos ofensivos estáticos enemigos. Los Desactivadores resultan útiles en la protección del tráfico de personal y equipo en vías transitadas susceptibles de sufrir incursiones hostiles.

DISPOSITIVO DE CONTROL DE ANTÍPODAS (ANTIPODE CONTROL DEVICE)

Este dispositivo permite desplegar y controlar a los Antípodas que forman una Manada de Asalto Ariadna.

DISPOSITIVO DE CONTROL DE ANTÍPODAS — E. AUTOMÁTICO

Equipo de Comunicaciones, No Saqueable

EFECTOS

- Permite alinear y desplegar una Manada de Asalto Antípoda.

RECUERDA

Si el portador del Dispositivo de Control cae en un estado *Nulo*, *Aislado* o *Desactivado*, entonces se deberá aplicar la regla *Antípoda* para estos casos (ver pág. 68).

Al estilo de los responsables de las unidades K-9, los Controladores de Antípodas son responsables no sólo del control y manejo de estas criaturas en servicio, sino también de su condicionamiento e instrucción. Aunque es inevitable que los Controladores establezcan lazos emocionales con sus Antípodas, en general desarrollan cierto desapego necesario a causa del elevado índice de mortalidad en combate que sufren estas unidades, siendo sus miembros constantemente reemplazados por otros nuevos cuando cae alguno. Los Controladores emplean una combinación de órdenes transmitidas vía radio con impulsos eléctricos transmitidos a través de radiofrecuencia o microondas a unos electrodos implantados bajo el cráneo de los Antípodas. Estos impulsos permiten regular la intensidad de la respuesta de estos seres, haciéndolos aceptablemente manejables y controlables, aún cuando se encuentren sumidos en la furia de la sangre que caracteriza a esta raza alienígena.

DDO: DISPOSITIVO DE DISRUPCIÓN ÓPTICA (DDO)

Avanzado dispositivo de alteración de los fotones que rodean a su portador, dificultando su adquisición como objetivo en combate.

DDO NIVEL 1: DISRUPTOR ÓPTICO — E. AUTOMÁTICO

Obligatorio, Retroalimentación, Vulnerable Fuego

EFECTOS

- Permite a su poseedor, sin gasto de Órdenes o tirada alguna, desplegar con el Disruptor Óptico activado.
- Cualquier enemigo que quiera tomar como objetivo de un *Ataque CD* al portador de un Disruptor Óptico activo deberá aplicar un *MOD* de -6 al *Atributo* empleado para realizarlo.
- ***CC***: El *MOD* del Disruptor Óptico no se aplica en *CC*.

DDO y Munición Especial Fuego

Si una tropa con DDO se ve afectada por Munición Especial *Fuego*, esta pieza de equipo pasará a estado *Quemado*, sin importar si ha superado o fallado la Tirada de *BLI*, hasta que sea reparado (por un *Ingeniero*, por ejemplo), y deberá situarse un Marcador de Quemado (BURNT) a su lado.

El Disruptor Óptico es un dispositivo que crea un campo personal de perturbación de fotones, el cual impide la clara visualización de su portador, confundiéndolo con el entorno. El Disruptor Óptico es un sofisticado sistema de ocultación táctica sólo disponible para tropas de élite que pertenecen a ejércitos muy tecnificados o que disponen de grandes recursos. Desarrollado de manera paralela a la tecnología del Camuflaje TO, el litigio en el Alto Tribunal de O-12 sobre la autoría y el derecho de patentes planteado por la compañía panoceánica Sparkdyne Research contra el módulo de investigación Absenta de Praxis, en Bakunin, sigue abierto. El cruce de acusaciones de espionaje industrial entre ambas compañías ha llegado a constituir un foco de tensiones en las relaciones entre PanOceanía y la Nación Nómada.

DISPOSITIVO DE EVACUACIÓN (DE)

Esta pieza de Equipo se refiere a dispositivos diseñados para salvar la vida de la tripulación de TAG y vehículos haciendo que estos puedan abandonarlos rápidamente en caso de peligro mortal.

DE: SISTEMA DE ESCAPE

Dispositivo de expulsión rápida de la tripulación de TAG (o Vehículos). Este equipo especial permite evacuar al Operador de la cabina de pilotaje mediante un sistema automático de emergencia.

DE NIVEL 1: SISTEMA DE ESCAPE — E. AUTOMÁTICO

No Hackeable, No Saqueable, Obligatorio

REQUISITOS

- Sin importar si es *Turno Activo* o *Reactivo*, el Sistema de Escape se activa automáticamente al final de la Orden en la que el TAG ha perdido el último de sus puntos de *EST*.

EFECTOS

La activación automática de este dispositivo se realiza en dos pasos:

- Al final de la Orden en la que el TAG ha perdido el último de sus puntos de *EST* se sitúa la figura del Operador del TAG en contacto peana con peana con el propio TAG
- A continuación, se retira el TAG de la mesa, sustituyéndolo por una Plantilla Circular de Humo.
- Si el TAG perdiera algún punto de *EST* más de los que posee, entonces dicho punto o puntos se restarán del perfil del Operador.
- La **activación se producirá siempre**, aunque el Operador se encuentre ya en estado *Inconsciente* o *Muerto*, o el TAG se encuentre estado *Inmovilizado* (ya sea por Hackeo, Munición Especial *Adhesiva* u otro motivo).
- El jugador que ha alineado un TAG con Sistema de Escape dispondrá de la Orden que éste proporciona hasta que su Operador caiga en un estado considerado *Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...)*.
- Si el Operador es una tropa susceptible de ser hackeada, o de sufrir el efecto de la Munición *E/M*, no se podrá efectuar ningún hackeo sobre ella, ni se le aplicará el efecto de *E/M*, mientras su figura no se sitúe en la mesa de juego.

RECUERDA

- Siempre se utilizará el valor de *BLI* del TAG hasta que la figura del Operador se sitúe en la mesa de juego.
- La activación del Sistema de Escape no requiere del consumo de Orden alguna, por lo cual las figuras enemigas no pueden reaccionar ante la expulsión del Operador.
- **La Plantilla Circular de Humo se sitúa siempre**, aunque el Operador pierda todos los puntos del Atributo de *Heridas* de su perfil y sea expulsado en estado *Muerto*.

EJEMPLO DE SISTEMA DE ESCAPE:

La mercenaria Jenny Molina, en turno activo y a los mandos de su TAG Anaconda, se enfrenta a varios adversarios. Los dados no son favorables para el Anaconda, que recibe un *Crítico* y un impacto

exitoso, fallando la correspondiente Tirada de *BLI*. Por tanto, el TAG de Jenny ha perdido 2 puntos de *EST*. Esto provoca que, al final de esa Orden, tras las Tiradas de *BLI* y de *Agallas*, se active su Sistema de Escape. Su jugador sitúa la figura de la Operadora en contacto peana con peana con el Anaconda y, a continuación, reemplaza la figura del TAG por una Plantilla Circular de *Humo*. De este modo, la miniatura de la Operadora queda protegida por una *Zona de Visibilidad Nula*. Puede que Jenny haya perdido su Anaconda, pero aún tiene su Spitfire y puede seguir luchando.

Supongamos que, en su enfrentamiento, el Anaconda de Jenny hubiera recibido un *Crítico* y fallado dos Tiradas de *BLI*. Entonces, su Anaconda habría sufrido la pérdida de 2 puntos de *EST* y Jenny habría perdido 1 punto de su Atributo *Heridas*, aplicando siempre el valor de *BLI* del TAG. En tal caso, el Sistema de Escape de su Anaconda se habría activado igualmente, expulsando a una Jenny en estado *Inconsciente* en contacto peana con peana con la figura del TAG que sería sustituida por una Plantilla Circular de *Humo*, con la esperanza de que hubiera un *Médico* cerca. En caso de que el Anaconda hubiera recibido un *Crítico* y fallado tres Tiradas de BLI, entonces Jenny perdería dos puntos de su Atributo *Heridas*, pasando a estado *Muerto*, y ya no sería necesario poner la figura de la Operadora en la mesa, aunque sí la Plantilla Circular de *Humo*.

El Sistema de Escape es el dispositivo más sencillo y ligero disponible actualmente, de uso limitado a unidades terrestres. Este sistema emplea un sistema de apertura de emergencia de la cabina mediante pequeños explosivos, del tipo "cordón detonador", que actúa conjuntamente con un dispositivo de expulsión del tripulante. Este dispositivo de expulsión desplaza rápidamente el asiento hacia el exterior mediante un sistema de guía por raíles, para situar al tripulante fuera de la unidad en peligro. Al mismo tiempo, se activan unos expulsores de humo que cubren la evacuación, reduciendo así las posibilidades de recibir un impacto en caso de encontrarse bajo fuego hostil. El Sistema de Escape ha sido diseñado con el objetivo de mantener a salvo al tripulante en condiciones de alto riesgo, ya sea por avería o malfunción crítica de la unidad, o por encontrarse ésta sometida a un ataque directo.

ECM

Acrónimo de Contramedidas Electrónicas. Este nombre engloba todos los dispositivos que incorporan vehículos y TAG para evitar y anular los proyectiles guiados enemigos.

Las ECM estándar incluyen un sistema de detección de radares de disparo, localización y proximidad y una pequeña batería de micromisiles con una carga de chaff nanotecnológico. Este material interfiere los sistemas de los proyectiles guiados enemigos, haciéndolos desviarse de su objetivo y detonar fuera de rango. Las ECM de Ariadna son similares a las modernas, aunque, comparativamente, más voluminosas. En vez de micromisiles nanotec, sus sistemas ECM disponen de una batería de cohetes que crea un muro de metralla contra el que estallan los proyectiles guiados del enemigo.

ECM — E. AUTOMÁTICO

ORA

REQUISITOS

» Para poder usar este Equipo Automático, su poseedor debe ser objetivo de un *Ataque CD* con un arma que aplique la Propiedad *Guiado*.

EFECTOS

» Permite a su poseedor reaccionar en ORA aplicando ECM contra un *Ataque CD* declarado contra él que aplique la Propiedad *Guiado*, incluso cuando no se posee *LDT* con la figura que declara el *Ataque CD*.

» ECM anula el *MOD* de +6 a *CD* que aplica la Propiedad *Guiado*.

RECUERDA
Si un jugador declara como ORA el uso de las ECM, no podrá declarar *Esquivar* si falla, pues su ORA a esa Orden habrá sido usar ECM.

EJEMPLO DE ECM

Durante su *Turno Activo*, un Remoto Yaókòng Son-Bae, equipado con un Lanzamisiles Guiado, declara un *Ataque CD* contra un TAG Drãgao que había sido *Marcado* previamente mediante *Observador de Artillería*.

El Drãgao, aunque se encuentra fuera de la LDT del Remoto Yaókòng, puede declarar ORA gracias a la naturaleza del Ataque, un arma de *Plantilla Terminal*, y también gracias a su ECM. Debe optar por reaccionar *Esquivando* la *Plantilla* [Tirada Enfrentada de *FIS*-9 (TAG *Esquivando* -6 a *FIS* y por *Plantilla Terminal* fuera de *LDT*, -3 a *FIS*) contra *CD*+6 del Remoto Yaókòng], o reaccionar empleando las ECM (Anular el *MOD* de +6 a la Tirada Normal de *CD* del Remoto).

Como las probabilidades de éxito son mayores con las ECM, el Drãgao declara ORA con esta pieza de Equipo. El Remoto Yaókòng falla la Tirada Normal de *CD* sin Modificar, con lo que el proyectil se pierde en la lejanía.

ECM AVANZADO — E. AUTOMÁTICO

ORA

REQUISITOS

» Para poder usar este Equipo Automático, su poseedor debe ser objetivo de un *Ataque CD* con un arma que aplique la Propiedad *Guiado*.

EFECTOS

» ECM Avanzado funciona igual que ECM pero, además de anular el *MOD* de +6 a *CD* de estado *Marcado*, impone un *MOD* de -3 al *CD* de la tropa que ha declarado el *Ataque CD* con la Propiedad *Guiado* contra él.

FASTPANDA

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

FASTPANDA — H. CORTA, ORA

Ataque, Desechable (1), Equipo de Comunicaciones, Posicionable

REQUISITOS

» En ***Turno Reactivo***, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFECTOS

» Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, y sin necesidad de realizar Tirada, el poseedor de esta pieza de Equipo sitúa la figura de FastPanda a una distancia máxima de 20 cm de su peana.

» Un FastPanda sólo podrá ser situado en aquellos puntos de la mesa de juego en los que se podría situar una tropa que hubiera declarado una Habilidad Corta de Movimiento *Mover*, poseyendo un valor único de *MOV* de 20 cm.

» El FastPanda se situará en la ***Conclusión*** de la Orden.

» Situar un FastPanda se considera un *Ataque*.

» Ante la declaración en *Turno Activo* de la Habilidad Corta Situar un FastPanda, el enemigo sólo podrá reaccionar en **ORA** contra la figura activa, la que consume la Orden, pero no contra el FastPanda.

» El FastPanda es una pieza de Equipo que incluye el Equipo Automático ***Repetidor***.

» Una vez se coloca la figura sobre la mesa, el FastPanda se convierte en un elemento estático y ya no podrá moverse ni desplazarse.

» 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				
MOV	BLI	PB	EST	S
20	0	0	1	1
Repetidor				

EJEMPLO DE JUEGO DE FASTPANDA

Durante su *Turno Activo*, la pérfida Interventora Morgana se encuentra en el interior de una sala cuando decide *Situar un FastPanda* con la intención de que quede desplegado en el exterior. Sin embargo, la Interventora Nómada no ha tenido en cuenta que la Puerta de Acceso de la sala está considerada como una Puerta de Seguridad que requiere el consumo de 1 Habilidad Corta para abrirla. Al ser activado, el FastPanda sólo puede realizar la Habilidad Corta de Movimiento *Mover*, por tanto, al llegar al contacto peana con peana con la Puerta no puede cruzarla, quedando desplegado en ese punto, para desesperación de la pérfida Morgana.

En caso de que la Puerta de Acceso estuviera abierta, entonces el FastPanda habría movido todo su valor único de *MOV* situándose allí donde quería la interventora Nómada. Aunque hubiera varios enemigos con *LDT* hacia el FastPanda mientras éste se desplaza hasta su punto de despliegue, no podrían reaccionar a él, ya que no es una figura que esté consumiendo una Orden. En cambio, si tuvieran *LDT* hacia la pérfida Morgana, sí podrían reaccionar a su declaración de *Situar un FastPanda*.

El éxito y la utilidad de los dispositivos Repetidores en condiciones de Infoguerra propició la investigación y desarrollo de modelos que permitieran un despliegue seguro para su portador. Los avances en robótica permitieron la creación de unidades pseudohumanoides con mayores capacidades de movilidad todoterreno. El más conocido de todos ellos, gracias a su uso efectivo por parte de unidades de la Fuerza Militar Nómada es el ADRD-02 (siglas de Unidad Repetidora de Despliegue Autónomo) desarrollado por PraxiTec y producido bajo licencia por diferentes compañías de la Esfera Humana. Aplicando criterios de abaratamiento de costes de producción, a causa de una concepción de estos dispositivos como unidades desechables, PraxiTec implementó una planta generadora de consumo rápido. La unidad propulsora de autonomía limitada se agota tras su primera ignición, lo que convierte al ADRD-02 en un Repetidor de Posición de despliegue remoto. La velocidad punta que alcanza en el momento de su despliegue, su aspecto rechoncho y los colores blanco y negro de los modelos de prueba, propiciaron que las tropas Nómadas le pusieran el nombre en código con el que este dispositivo es conocido ya en toda la Esfera Humana.

MEDIKIT

Equipo especial que permite recuperar a otras figuras de estado *Inconsciente*. El MediKit es el dispositivo médico de recuperación de heridos que llevan todos los *Sanitarios*.

MEDIKIT — H. CORTA

REQUISITOS

- El objetivo del MediKit debe ser siempre una tropa aliada en estado ***Inconsciente***.
- El MediKit tiene dos opciones de uso:
- 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 peana con peana** con el objetivo.

EFECTOS

- El MediKit, empleado a distancia, es una pieza de Equipo que se considera como *Arma CD No Letal*, si su portador supera una Tirada *CD*, aplicando los *MOD*s correspondientes (*Distancia, Cobertura, Camuflaje y Ocultación, DDO*...), su objetivo realizará sólo una Tirada de ***FIS*-3**.
- El MediKit también puede emplearse en contacto peana con peana, para ello, su portador debe consumir una Habilidad Corta, y su objetivo realizar sólo una Tirada de ***FIS*-3**.
- En caso de superar la Tirada de ***FIS*-3**, el objetivo recupera 1 punto de su Atributo *Heridas*, saliendo automáticamente del estado *Inconsciente*.
- Si se falla la Tirada, el objetivo pasa inmediatamente a estado *Muerto*, y debe ser retirado de la mesa de juego.
- El objetivo de un MediKit **no** realiza Tirada de *BLI* ni *Tirada de Agallas*.
- Usando el MediKit, las tropas pueden ser recuperadas del estado *Inconsciente* todas las veces que sea necesario, siempre que se supere la Tirada de ***FIS*-3**.

RECUERDA

El MediKit sirve únicamente para recuperar a tropas aliadas que se encuentran en estado *Inconsciente*, haciendo que recobren solamente 1 punto de su Atributo *Heridas*. El MediKit no puede recuperar más de 1 punto del Atributo *Heridas*, ni se puede aplicar a tropas que no se encuentren en estado *Inconsciente*.

Modificadores por Distancia

0 CORTA – 20	20 MEDIA – 40	40 LARGA – 60	60 – 240
+3	0	-6	

Daño: - **Munición:** - **Ráfaga:** 1

Propiedades: No Letal

MediKit y tropas en estado de Marcador

El uso del MediKit a distancia no se considera un *Ataque*, pero igualmente revela a su usuario si se encuentra en estado de Marcador (*Camuflaje, TO, Suplantación*...).

El MediKit es el sistema médico de nano-inyección más frecuente en los campos de batalla. Hay varias versiones, la más moderna es un instrumento con forma de pistola, dotado de una recámara con una bobina magnética. Al introducir la cápsula de nanotratamiento y apretar el gatillo eléctrico, el acelerador de campo magnético proyecta un microproyectil inyector, a velocidad de penetración. Este microproyectil consiste en una cápsula con una carga de nanobots médicos suspendidos en un líquido nutriente. Otras versiones disponibles de este dispositivo médico son el MediKit en forma de hipospray, con una velocidad de rendimiento menor, o las arcaicas pistolas neumáticas.

MOTO (MOTORCYCLE)

Transporte ligero unipersonal que se caracteriza por su gran velocidad y maniobrabilidad. Las Motos no entran en la categoría de Vehículo *(VH)*.

MOTO — E. AUTOMÁTICO

No Hackeable

EFECTOS

- Las tropas equipadas con una Moto poseen dos valores distintos del Atributo *MOV* en su perfil. El primer valor de *MOV* se aplica cuando la figura se encuentra pilotando la Moto, mientras que el segundo valor se aplica si la tropa desmonta y va a pie.
- Del mismo modo, cualquier tropa que posea una Moto dispone de dos tipos distintos de Atributo de *Silueta (S)*. El primer tipo de Plantilla de Silueta debe aplicarse cuando la cuando la figura se encuentra pilotando la Moto, mientras que el segundo tipo de Plantilla de Silueta se aplica si la tropa desmonta y va a pie.
- Cuando una tropa que posea una Moto declare la Habilidad Corta *Mover* y señale que con dicha Habilidad Corta, además, va a *Desmontar*, entonces se reemplazará la figura montada por un Marcador de Moto (MOTORCYCLE) o por un elemento de escenografía de diámetro similar. La miniatura del conductor de la Moto se situará en contacto peana con peana con el Marcador de Moto, o medirá su movimiento desde el borde de la peana del Marcador, según decida el jugador.

Un Marcador de Moto aplica los siguientes Atributos:

MOTO			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	4

IMPORTANTE

- Las tropas montadas en una Moto deben aplicar un ***MOD* adicional de -3 a *FIS*** cuando declaren ***Encarar***, ***Esquivar*** y ***Trabar***.
- Las tropas montadas en una Moto no pueden entrar en estado *Cuerpo a Tierra*.
- Las tropas montadas en una Moto **no** pueden ***Trepar***.
- Las tropas montadas en una Moto no pueden Saltar en vertical o diagonal hacia arriba, únicamente pueden realizar saltos horizontales (como Ejemplo 3 Saltar, pág. 64) y verticales o diagonales hacia abajo.
- Las tropas montadas en una Moto **no** pueden beneficiarse de los *MOD*s de ***Cobertura Parcial***.

En la actualidad, las motos militares de la Esfera Humana son vehículos mixtos, todoterreno y multipropósito, que se pueden adaptar a cualquier ambiente o situación. Los nuevos modelos de la marca haqqislamita Dirayat Ind. se caracterizan por su estructura compacta y una planta motriz instalada sobre una estructura deudora del estilo chopper, estabilizada con giróscopos, y un dispositivo de suspensión inteligente que se adapta al movimiento del cuerpo del piloto. El modelo militar Dirayat Fatih (Conquistador) es el tipo de moto más habitual entre las Tropas Motorizadas Kum, aunque todas sus unidades tienen ligeras modificaciones personales realizadas por sus propios pilotos.

REPETIDOR (REPEATER)

Sistema de ampliación del rango de hackeo.

REPETIDOR — E. AUTOMÁTICO

Equipo de Comunicaciones, Obligatorio, Zona de Control

EFECTOS

- Repetidor permite ampliar la *Zona de Hackeo* de todos los *Hackers* en juego.
- Los *Hackers* de la misma *Lista de Ejército* a la que pertenece el Repetidor, o sus aliados en caso de partidas multijugador, pueden hackear en la *Zona de Control* (radio de 20 cm en torno al Repetidor) de manera normal.
- Del mismo modo, los *Hackers* pueden también reaccionar empleando un *Programa de Hackeo* ante Órdenes declaradas por el enemigo dentro de la *Zona de Control* del Repetidor, como si ésta fuera su propia *Zona de Control*.
- Los *Hackers* también pueden hackear a través de un Repetidor enemigo, pero **sólo si éste se encuentra dentro de su *Zona de Control***. De tal manera, pueden efectuar hackeos dentro de la *Zona de Control* del Repetidor enemigo, y también contra cualquier *Hacker* enemigo, pero **aplicando los *MOD*s de *Firewall*** (un *MOD* de -3 adicional a su Tirada de *VOL*, mientras que su objetivo dispondrá de un *MOD* de +3 a su *PB*).

IMPORTANTE

Esta pieza de Equipo es automática y obligatoria por lo que no puede desconectarse.

Repetidor + Suplantación o Camuflaje y Ocultación

Aquellas tropas o piezas de Equipo que dispongan, además de Repetidor, de una Habilidad Especial que les permita ser desplegadas como Marcador en vez de miniatura (*Camuflaje y Ocultación*, *Suplantación*...) se revelarán automáticamente si algún *Hacker* aliado hace uso de su Repetidor.

Los *Hackers* no podrán hacer uso de un Repetidor que posea una tropa enemiga que se encuentre como Marcador en la mesa de juego.

Repetidor y Despliegue Oculto

Una tropa que posea Repetidor y se encuentre en *Despliegue Oculto* se revelará automáticamente si algún *Hacker* aliado hace uso de su Repetidor.

Repetidor y ORA

No se puede reaccionar contra un Repetidor que esté siendo utilizado por un *Hacker* enemigo, sólo contra el susodicho *Hacker*, si fuera posible.

Los Repetidores son artefactos sofisticados que expanden la capacidad de emisión y recepción de señales de los Dispositivos de Hacker con los que han sido vinculados. La filosofía de diseño actual de los Dispositivos de Hacker militares se basa en premisas de encriptación y seguridad frente a los diseños anteriores fundamenta en el alcance y la potencia. Una serie constante de debacles y caídas enteras de sistemas tácticos, producidos en momentos críticos de la batalla a causa de intrusiones hostiles enemigas, demostraron que era preferible limitar la capacidad de emisión/recepción de los Dispositivos de Hacker si con ello se garantizaba un mayor nivel de seguridad. Para paliar el menor alcance de los nuevos Dispositivos de Hacker, el Repetidor amplifica la señal de datos antes de reenviarla, evitando el efecto de degradación de potencia. Gracias a los Repetidores, los Hackers militares pueden aumentar su radio de acción, sin comprometer la seguridad de comunicaciones de la red táctica de datos de la fuerza de combate.

Los Repetidores son sistemas de ampliación del rango de hackeo que permiten a los Hackers un mayor alcance efectivo. No obstante, al abrir puntos de acceso en el campo de batalla virtual siempre se está dejando abierta la posibilidad de que los Hackers enemigos se aprovechen de cualquier puerta trasera que posea el dispositivo, pudiendo lanzar ciberataques a su través. Sin embargo, gracias a los firewalls con los que están equipados estos artefactos, la capacidad de maniobra y de ofensiva de los Hackers intrusos se ve sensiblemente mermada. No obstante, ningún Hacker veterano minimiza el riesgo del despliegue masivo de Repetidores y se guarda bien las espaldas, porque en la infoguerra, cualquier mínimo error puede suponer acabar con el cerebro totalmente quemado.

REPETIDOR DE POSICIÓN (DEPLOYABLE REPEATER)

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

REPETIDOR DE POSICIÓN — H. CORTA, ORA

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

REQUISITOS

- En ***Turno Reactivo***, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFECTOS

- Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, la tropa sitúa un Marcador de Repetidor de Posición (REPEATER) en la mesa de juego. Esta maniobra se considera un *Ataque*.
- En *Turno Activo*, la tropa podrá situar el Marcador de Repetidor de Posición (REPEATER) en contacto con su peana o en cualquier punto de su Movimiento, de haber declarado alguno. En *Turno Reactivo*, situará el Marcador de Repetidor de Posición (REPEATER) en contacto con su peana.
- El jugador situará el Marcador de Repetidor de Posición (REPEATER) en la ***Conclusión*** de la Orden.
- Una vez situado el Marcador sobre la mesa, el Repetidor de Posición se considerará activado pudiendo utilizarse en las Órdenes/ORAs subsiguientes.
- El Repetidor de Posición es una pieza de Equipo que incluye el Equipo Automático *Repetidor*.
- Un Repetidor de Posición que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.

REPETIDOR DE POSICIÓN			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Repetidor de Posición es el nombre genérico que reciben los instrumentos portátiles de ampliación de rango de hackeo. Fabricados por diversas compañías de hardware de telecomunicaciones con contratas militares, todos los modelos de este tipo de Repetidores poseen unos esquemas de diseño muy similares, habiendo muy pocas diferencias entre las diversas marcas. Los Repetidores de Posición han sido especialmente diseñados para que puedan ser situados estáticamente en un punto, cubriendo un área específica en la cual los especialistas en infoguerra puedan operar de manera remota. En la actualidad, los Repetidores de Posición son un elemento fundamental de cualquier estrategia de supremacía infoelectrónica, parcelando el campo de batalla en áreas operativas donde los Hackers tácticos pueden ejercer su dominio.

SNIFFER (SNIFFER)

Dispositivo Posicionable no letal que permite el uso de la Habilidad Especial *Sensor* de manera remota.

SNIFFER — H. CORTA, ORA

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

REQUISITOS

» En ***Turno Reactivo***, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFECTOS

» El Sniffer permite que una tropa que disponga de la Habilidad Especial Sensor pueda emplear dicha Habilidad Especial dentro de su *Zona de Control* (radio de 20 cm.).

» La tropa con *Sensor* puede estar a cualquier distancia del Sniffer, y no necesita tener *LDT* hacia él.

» El Sniffer sólo puede ser empleado por las tropas con *Sensor* de su mismo ejército, o aliados.

» Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, la tropa sitúa un Marcador de Sniffer (SNIFFER) en la mesa de juego. Esta maniobra se considera un *Ataque*.

» En *Turno Activo*, la tropa podrá situar el Marcador de Sniffer (SNIFFER) en contacto con su peana o en cualquier punto de su Movimiento, de haber declarado alguno. En *Turno Reactivo*, situará el Marcador de Sniffer (SNIFFER) en contacto con su peana.

» El jugador situará el Marcador de Sniffer (SNIFFER) en la ***Conclusión*** de la Orden.

» Una vez situado el Marcador de Sniffer sobre la mesa, el Sniffer se considerará activado y, en Órdenes subsiguientes, cualquier tropa con *Sensor* de su ejército podrá emplear su Habilidad Especial en la *ZC* de este dispositivo.

» Un Sniffer que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.

SNIFFER			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Sniffer y Camuflaje y Ocultación

Una tropa con la Habilidad Especial *CO: Camuflaje* o *CO: Camuflaje TO* no puede volver a estado Camuflado o Camuflado TO dentro de la *Zona de Control* de un Sniffer del adversario mientras haya una tropa enemiga con la Habilidad Especial Sensor en un estado considerado no *Nulo* en la mesa de juego.

Los Sniffers permiten efectuar barridos búsqueda y rastreo de manera remota sin arriesgar la vida del operador. Gracias a su dispositivo lanzador, estos sensores de activación remota permiten trazar amplios perímetros de seguridad, incluso en posiciones que se encuentran fuera de la línea de tiro. Los Sniffers resultan especialmente útiles para prevenir la intrusión de tropas enemigas a través de las líneas aliadas.

TINBOT

Un TinBot es una pieza de Equipo cuasiautónoma que su propietario lleva consigo para proporcionarle bonos o ventajas adicionales.

TINBOT — E. AUTOMÁTICO

Desechable (1), Despliegue, Equipo de Comunicaciones, No Saqueable

REQUISITOS

» Para que el TinBot pueda tener efecto sobre su propietario, éste debe encontrarse en un estado que no sea considerado *Nulo* (no puede encontrarse en estado *Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado*...) ni en estado *Aislado*.

EFECTOS

» Durante la *Fase de Despliegue*, el TinBot se sitúa en la mesa de juego en contacto peana con peana con su propietario.

» El TinBot debe permanecer en contacto peana con peana con su propietario, desplazándose junto con él.

» A efectos de juego, un TinBot se considerará como un Marcador de estado y no como una figura.

» 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 puede disponer de diferentes Habilidades Especiales o piezas de Equipo, el jugador aplicará aquellas que aparezcan especificadas en el perfil de juego de su propietario.

Ejemplos de perfiles de TinBot

Los siguientes son ejemplos de algunos de los diferentes TinBots que se pueden encontrar en las Listas de Ejército de Infinity:

» **TinBot A** (Deflector N1)

» **TinBot B** (Deflector N2)

Los TinBots son básicamente una plataforma para tecnologías de apoyo a las tropas sobre el terreno. De diseño simple, gracias a su funcionalidad limitada, los TinBots resultan relativamente baratos de producir, con unos modelos básicos desarrollados por Moto.tronica y XìnHào Tech y fabricados bajo licencia por numerosas empresas de toda la Esfera. Sin embargo, lo que hace únicos a los TinBots son sus cualidades operativas semiautónomas. Enlazados con el sistema comlog de

su usuario, el TinBot le seguirá allá donde él vaya, empleando un sistema de visión computarizada y de posicionamiento vía satélite a través de la esfera de datos militar. De este modo, los usuarios de un TinBot no tienen que preocuparse por ellos, porque saben que siempre se encontrarán a su lado, cubriéndoles las espaldas con toda la tecnología que estos pequeños robots pueden cargar.

VISOR 360º (360º VISOR)

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

VISOR 360 — E. AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

» Este tipo de Visor proporciona a su usuario una *LDT* de 360º, en vez del habitual arco de 180º.

Gracias a mejoras tecnológicas o evolutivas, el Visor 360º proporciona a su usuario la capacidad natural o artificial de ver todo el entorno a su alrededor, en una esfera de 360º. El gran reto de desarrollo del concepto del Visor 360º, que se suele resumir como "Los Mil Ojos", no son los receptores sensoriales en sí mismos, pues la tecnología para crear micro-cámaras y otros receptores en tamaño miniaturizado existe desde hace muchos años ya. El desafío consiste en la manera de presentación de dichos datos al usuario de una manera cómoda y útil. Y no nos referimos únicamente a la reestructuración del sistema nervioso para añadir esta nueva trama de transmisores que comunicarán los nuevos sensores con los centros cerebrales de procesamiento sensorial (visual, olfativo...) sino al software neuronal preciso para tratar ese nuevo aluvión de datos de manera inteligible. Afortunadamente, toda la investigación que fue necesaria para la creación de los cuerpos y cerebros biosintéticos de los Lhosts facilitó la tarea, culminando en el actual tratamiento invasivo, aunque benigno, Para aquellos que no tienen la capacidad o el interés necesario para realizar las modificaciones corporales pertinentes, están disponibles las versiones "duras", puramente tecnológicas, basadas en un sistema holográfico de presentación de datos visuales con pantallas superpuestas. Evidentemente, este tipo de Visores 360º no resultan tan rápidos e intuitivos como los que incluyen la parte biotecnológica y requieren de una mayor inversión en tiempo de práctica para que su usuario alcance el mismo nivel de uso natural e instintivo.

VISOR MULTIESPECTRAL (MULTISPECTRAL VISOR)

Esta pieza de Equipo ha sido desarrollada para paliar los efectos de las diferentes tecnologías militares de ocultación y camuflaje.

El Visor Multiespectral es un dispositivo que aumenta la capacidad visual de su usuario para rastrear las diferentes longitudes de onda, concediéndole una especial facilidad para detectar enemigos ocultos. Aunque se trata de una pieza de equipo fundamental en tareas de seguridad interna, de protección en movilidad y de control de perímetro, los Visores Multiespectrales son un elemento característico de las unidades cuyo perfil operativo se fundamenta en operaciones de "Búsqueda y Destrucción", convirtiéndose en el símbolo de los cazadores de la fuerza de combate.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 1 — E. AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

» Este Visor reduce de -3 a 0 los *MOD*s de *CO: Mimetismo, CO: Camuflaje* y de *Zonas de Baja Visibilidad*.

» Además, reduce de -6 a -3 los *MOD*s de *CO: Camuflaje TO*, de *DDO* y de *Zonas de Mala Visibilidad*.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 2 — E. AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

» Convierte en 0 el *MOD* impuesto por cualquier nivel de la Habilidad Especial *Camuflaje y Ocultación (CO)*, por los *Dispositivos de Disrupción Óptica (DDO)* y por las *Zonas de Baja Visibilidad* y de *Mala Visibilidad*.

» Además, permite trazar *LDT* a través de *Zonas de Visibilidad Nula*, y no aplicar el *MOD* de –6 que imponen esas Zonas a los *Ataques CD*.

» Las tropas equipadas con esta pieza de Equipo ignoran el efecto de *Esquiva Especial* de la Munición Especial *Humo*.

VISOR MULTIESPECTRAL NIVEL 3 — E. AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

» Aquellas tropas que posean esta pieza de Equipo superan siempre y de manera automática todas las Tiradas de *VOL* que realicen al declarar *Descubrir* contra un enemigo que disponga de cualquier nivel de la Habilidad Especial *Camuflaje y Ocultación (CO)*.

» En *Combate CC* contra un enemigo que disponga de cualquier nivel de la Habilidad Especial *Camuflaje y Ocultación (CO)*, el poseedor de Visor Multiespectral N3 ignora el *MOD* de –6 a su Tirada que impone la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.

» Si se enfrenta a un enemigo en *LDT* que disponga de cualquier nivel de la Habilidad Especial *Camuflaje y Ocultación (CO)*, el poseedor de Visor Multiespectral N3 ignora el *MOD* de –3 a su Tirada que impone la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1***.

VISOR X (X VISOR)

Esta pieza de Equipo ha sido desarrollada para incrementar la precisión de su usuario.

VISOR X — E. AUTOMÁTICO

Obligatorio

EFECTOS

- Esta pieza de Equipo modifica el valor de los *MODs* de *Distancia,* convirtiendo el -3 en 0 y el -6 en -3, de cualquier *Arma CD,* Habilidad Especial o Equipo que disponga su usuario.
- El Visor X también se aplica a cualquier Habilidad con rangos de *Distancia* que declare su usuario, como, por ejemplo: *Descubrir* o *Fuego de Supresión*

Avances tecnológicos o evolutivos han dotado al usuario de una visión con efecto zoom de aumento y aproximación. El Visor X incrementa el alcance efectivo y la capacidad de fuego de precisión de una tropa en combate.

FIN DE PARTIDA

MODOS DE FIN DE PARTIDA

Los jugadores pueden escoger entre diferentes modos de finalizar una partida de Infinity, según el nivel de dificultad o el tipo de batalla que quieran jugar.

El sistema de juego de Infinity ofrece un Modo de Fin de Partida Estándar, denominado *¡¡¡Retirada!!!* que es el que se debe aplicar por defecto, pero también una serie de Modos de Fin de Partida Alternativos, que los jugadores pueden aplicar si así lo han decidido previamente mediante mutuo acuerdo, o si están jugando un torneo o un escenario.

FIN DE PARTIDA ESTÁNDAR: ¡¡¡RETIRADA!!!

Con *¡¡¡Retirada!!!* la partida finaliza automáticamente cuando uno de los jugadores ha perdido a todos sus efectivos, ya sea porque han sido eliminados por su adversario o porque se han replegado y abandonado el campo de batalla.

¡¡¡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 el número de tropas supervivientes. 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 del *Coste* de todas las tropas supervivientes es igual o inferior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces el ejército del jugador se declara en estado de *¡¡¡Retirada!!!*

FIN DE PARTIDA: ¡¡¡RETIRADA!!!	
Total de Puntos de Ejército	**Valor de Puntos supervivientes (25% de la Lista de Ejército)**
300	Igual o inferior a 75 Puntos
200	Igual o inferior a 50 Puntos
150	Igual o inferior a 38 Puntos
100	Igual o inferior a 25 Puntos

Un ejército que ha sido declarado en *¡¡¡Retirada!!!* se considera automáticamente en estado de *Pérdida de Teniente*.

Mientras el ejército se encuentre en *¡¡¡Retirada!!!* su jugador **no puede volver a nombrar un nuevo** *Teniente*. Si se cancela la *¡¡¡Retirada!!!* y el jugador dispone de Teniente, entonces la situación de *Pérdida de Teniente* también se cancela.

Al declarar una situación de *¡¡¡Retirada!!!* al inicio de su *Turno Activo*, el jugador situará un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) al lado de cada una de sus tropas supervivientes.

Las tropas que poseen un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) sólo pueden ejecutar **Habilidades Cortas de Movimiento, *Encarar, Esquivar*, *Movimiento Cauteloso*** o ***Reset*** (o aquella Habilidad Especial que así lo especifique). Este Marcador sólo se retirará si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* de su ejército.

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *V: Coraje* (o aquellas que la incluyan como *Artes Marciales, G: Presencia Remota, G: Mnemotecno*...), *Tropa Religiosa, Veterano*, y cualquier otra Habilidad Especial que indique que no se ve afectada por *¡¡¡Retirada!!!* no situarán el Marcador de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) e ignorarán los efectos del estado *¡¡¡Retirada!!!* hasta el final de la partida.

RECUERDA
Durante su *Turno Activo*, el jugador puede consumir un ***Token de Mando*** por cada tropa que quiera evitar que se vea afectada por *¡¡¡Retirada!!!* Esta tropa ignorará los efectos de *¡¡¡Retirada!!!* hasta el final de la partida.

En situación de *¡¡¡Retirada!!!* todas aquellas tropas que logren salir de la mesa de juego por el lado más ancho de su *Zona de Despliegue*, se considerarán como supervivientes de la batalla, pudiendo ser contabilizadas como *Puntos de Victoria* por su jugador.

IMPORTANTE
En situación de *¡¡¡Retirada!!!* no se aplica la ***Fase Impetuosa*** del *Turno de Jugador*. Por tanto, ninguna tropa *Impetuosa, Impetuosa Extrema* o con *Frenesí* podrá emplear su Orden Impetuosa.

Cuando el jugador en situación de *¡¡¡Retirada!!!* ha perdido o evacuado fuera de la mesa a toda su Lista de Ejército, entonces concluye la batalla, excepto en el caso de que se esté jugando un escenario cuyas condiciones de Fin de Partida especifiquen unas circunstancias de conclusión de juego distintas.

CANCELACIÓN DEL ESTADO DE ¡¡¡RETIRADA!!!

El jugador, al inicio de cada *Turno Activo* propio, puede recontar el número de tropas supervivientes. Si el total resultante supera el 25% del total de su Lista de Ejército – porque en su turno anterior ha logrado recuperar alguna tropa que se encontrara en estado *Inconsciente*, por ejemplo – entonces la situación de *¡¡¡Retirada!!!* se cancela, retirándose los Marcadores de Retirada (RETREAT!), y pudiendo desarrollar su *Turno Activo* de manera normal.

¡¡¡RETIRADA!!! Tabla de Referencia Rápida
» Si las tropas supervivientes suponen sólo el 25% o menos de la Lista de Ejército de un jugador, entonces se declara una *¡¡¡Retirada!!!*
» Ejército en estado de *Pérdida de Teniente*.
» Todas las tropas (salvo excepciones debidas a Habilidades Especiales o similar) se vuelven *Irregulares*, por la *Pérdida de Teniente*, situando el correspondiente Marcador de Orden Irregular al lado de cada una de ellas.
» Se sitúa un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! al lado de cada una de las tropas que haya situadas en la mesa de juego.
» Las tropas con Marcador de ¡¡¡Retirada!!! sólo pueden ejecutar Habilidades Cortas de Movimiento, *Esquivar*, *Movimiento Cauteloso* y *Reset*.
» Las tropas con Marcador de ¡¡¡Retirada!!! que abandonen la mesa por el lado más ancho de su *Zona de Despliegue* se contabilizarán como *Puntos de Victoria*.
» Al inicio de cada turno, se recuentan las tropas supervivientes. Si se supera el 25% de la Lista de Ejército, entonces la situación de *¡¡¡Retirada!!!* se cancela.

FIN DE PARTIDA ALTERNATIVO: MODO MUERTE SÚBITA

Este modo de Fin de Partida es el más sencillo y ha sido diseñado para facilitar el desarrollo de partidas rápidas y divertidas. El Modo Muerte Súbita resulta especialmente adecuado para principiantes y jugadores novatos, pero también para aquellos que no quieran que la partida se prolongue demasiado.

Con el Modo Muerte Súbita, la partida finaliza automáticamente cuando uno de los jugadores ha perdido una cantidad tal de efectivos que se considera que no puede continuar la batalla y debe replegarse.

En términos de juego, al igual que en *¡¡¡Retirada!!!* al final de cada *Turno Activo*, ambos jugadores deberán contar el número de tropas supervivientes. Si el *Coste* de todas éstas sumadas es igual o inferior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces se produce una Derrota automática y se da fin a 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.

FIN DE PARTIDA: MUERTE SÚBITA	
Total de Puntos de Ejército	**Valor de Puntos Supervivientes (25% de la Lista de Ejército)**
300	Igual o inferior a 75 Puntos
200	Igual o inferior a 50 Puntos
150	Igual o inferior a 38 Puntos
100	Igual o inferior a 25 Puntos

Si se produce la situación en la que el porcentaje de puntos de *Coste* de los ejércitos de ambos jugadores es igual o inferior al 25%, entonces se declarará ganador a aquel que disponga del mayor porcentaje de tropas supervivientes, teniendo en cuenta aquellas tropas que no hayan sido desplegadas en la mesa (*Despliegue Aerotransportado, Despliegue Oculto*...), que serán consideradas también como supervivientes.

EJEMPLO DE SITUACIÓN DE FIN DE PARTIDA

Al finalizar el turno del jugador panoceánico, éste y su adversario, un jugador Yu Jing, contabilizan los puntos que disponen sobre la mesa de juego. El panoceánico dispone de un total de 74 puntos de su Lista de Ejército inicial de 300 puntos, por tanto se encontraría en una situación de Derrota automática. Sin embargo, el jugador Yu Jing dispone de un total de 53 puntos supervivientes (19 puntos de un Zhanshi con Ametralladora y 34 puntos de un Ninja en *Despliegue Oculto* que no ha llegado a emplear) sobre una Lista de Ejército 300 puntos (esto significa que ha perdido 247 puntos que han sido eliminados por el enemigo), lo que supone 21 puntos menos que su adversario, con lo que es el jugador panoceánico quien se declara ganador de la partida.

FIN DE PARTIDA: MODO ESCENARIO

Este Modo de Fin de Partida es el que se aplica cuando se juega una misión o escenario que tiene un Fin de Partida especificado en su redacción. En este caso, se aplicarán las condiciones de Fin de Partida señaladas en el propio escenario.

FIN DE PARTIDA: MODO TIEMPO LIMITADO

El Modo Tiempo Limitado especifica un tiempo límite para jugar la partida. Este Modo suele utilizarse en torneos y campeonatos, pero también cuando los jugadores quieren incrementar el nivel de dificultad limitando el tiempo disponible para desarrollar su estrategia.

En el Modo Tiempo Limitado se debe especificar el tiempo máximo para desarrollar la partida completa, pero también el tiempo máximo disponible para cada turno de jugador.

TRIUNFO Y DERROTA
CONDICIONES DE VICTORIA EN INFINITY

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 evitando sufrir muchas bajas en las filas propias.

Al concluir una Partida Estándar, ambos jugadores deberán comparar sus ***Puntos de Victoria***. En Infinity los *Puntos de Victoria* son los *Puntos de Tropas Supervivientes* del jugador. Esto supone el total de la suma del Coste de las tropas que han sobrevivido a la batalla (aquellas que no han finalizado en estado Nulo). El jugador que disponga del mayor valor de Puntos de Victoria será el ganador de la partida.

MISIÓN O ESCENARIO

Infinity es un juego cuya flexibilidad táctica y su variedad de perfiles de tropa permite jugar partidas que van más allá de la simple destrucción de las fuerzas del adversario.

Para dotar de más variedad 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 (como pueda ser descargar unos datos desde una Consola que se encuentra en el centro de la mesa), o unas condiciones específicas de juego (*Zonas de Despliegue* distintas a las establecidas o tiempos de juego variables, por ejemplo). Cuando en una partida se determinan objetivos a cumplir que no se limitan a la eliminación de las tropas enemigas, entonces se considerará dicha partida como una misión o escenario.

Las misiones suponen un reto adicional para los jugadores que, además de tener que enfrentarse al enemigo, deben cumplir con las características y objetivos específicos que éstas imponen.

Cada escenario o misión determina una serie de objetivos a cumplir por los jugadores. Cada objetivo de una misión otorga unos ***Puntos de Objetivo*** que la propia misión concede por su consecución. Además, un escenario o misión puede tener sus propias Condiciones de Victoria, especificadas en cada una de ellas en la sección Fin de Misión (por ejemplo, algún objetivo, u objetivos, que es obligatorio cumplir para obtener la victoria). Aquel jugador que cumpla todas las Condiciones de Victoria que el escenario requiere será considerado el ganador del escenario. Si no se especifican Condiciones de Victoria concretas, la victoria será para aquel jugador que, al concluir la misión, haya obtenido el mayor número de *Puntos de Objetivo*.

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 modalidad de juego tan emocionante. Pero no olvides que tienes más a tu disposición en la sección de descargas del ITS, de manera totalmente gratuita, el Sistema de Torneo organizado de este juego, de la web oficial de Infinity.

PARTIDA DE TORNEO

En caso de estar jugando un Torneo, las Condiciones de Victoria vendrán determinadas por la propia organización del Torneo. Si se está jugando un Torneo del ITS, un Torneo Oficial de Infinity, se aplicarán las Condiciones de Victoria que indican las reglas oficiales del ITS. En caso, de que se trate de un torneo no oficial, se aplicarán las condiciones de torneo que indique la organización.

REGLAS DEL ITS

Recuerda que tienes disponible, y de manera totalmente gratuita, las Reglas del ITS, el sistema de juego organizado de Infinity, en la sección de Descargas del la página web oficial de Infinity.

REGLAS AVANZADAS

REGLAS AVANZADAS

Las Reglas Avanzadas aportan un nuevo nivel de interés a Infinity. Este capítulo 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 la mecánica básica de Infinity, por lo que no su nivel de dificultad no es superior al del reglamento básico. Sin embargo, se presentan en un capítulo 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 Reglas Avanzadas 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 2 modos de uso distintos: Uso Estratégico y Uso Táctico.

TOKENS DE MANDO: USO ESTRATÉGICO

El Uso Estratégico de los Tokens de Mando tiene un carácter especial y único, representando las acciones defensivas de Inteligencia desplegadas por el Control de Misión.

Únicamente el jugador que dispone del segundo *Turno de Jugador* puede aplicar el Uso Estratégico de los Tokens de Mando, que sólo puede emplear en el **primer *Turno* de la primera *Ronda de Juego*.**

Únicamente durante la ***Fase Táctica*** del *Turno* de su adversario puede consumir 1 único Token de Mando para realizar una sola de estas dos opciones:

» Anula 2 Órdenes Regulares de la *Reserva de Órdenes* de su adversario durante ese *Turno*. El jugador determinará a cuál o cuáles *Grupos de Combate* pertenecen dichas Órdenes. Esta opción sólo se puede realizar en la *Fase Táctica* del adversario, **después del Recuento de Órdenes.**

» Impide que su adversario pueda emplear más de 1 Token de Mando durante ese *Turno*.

TOKENS DE MANDO: USO TÁCTICO

El Uso Táctico de los Tokens de Mando se emplea durante la partida, 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:

» Cambiar de *Grupo de Combate* a una tropa aliada, pero respetando el límite de 10 miembros. Esta opción sólo se puede realizar **durante el *Recuento de Órdenes en la Fase Táctica*** del *Turno Activo*.

» Cancelar el estado *Poseído* de una tropa aliada en un *Turno Activo* propio que sea posterior a aquel en el que dicho estado fue inducido. Esta opción debe realizarse **antes del *Recuento de Órdenes en la Fase Táctica*** del *Turno Activo*.

» Declarar una *Orden Coordinada*, consumiendo, además, 1 Orden Regular de la Reserva de Órdenes.

» Hacer que una tropa aliada falle o supere automáticamente una *Tirada de Agallas*, según se quiera, independientemente del resultado que se haya obtenido en la tirada, o de las Habilidades Especiales que dicha tropa pueda tener.

» Convertir la Orden Irregular que proporcione una tropa *Irregular* en una Orden Regular, cambiando el Marcador de Orden correspondiente, pero sólo durante ese *Turno de Jugador*.

» Evitar que una tropa se vea afectada por la situación de *¡¡¡Retirada!!!* Esta tropa ignorará los efectos de *¡¡¡Retirada!!!* hasta el final de la partida.

» Repetir una Tirada de *VOL* fallida realizada por una tropa con la Habilidad Especial *Médico* cuyo objetivo sea una tropa que posea *Petaca*. Esta repetición de la tirada no genera una nueva ORA.

» Repetir una Tirada de *VOL* fallida realizada por una tropa con la Habilidad Especial *Ingeniero* cuyo objetivo sea una tropa que posea la Habilidad Especial *Ghost*. Esta repetición de la tirada no genera una nueva ORA.

Excepto en aquellos usos que indiquen lo contrario, en el Uso Táctico los Tokens de Mando pueden utilizarse tanto al comienzo del *Turno Activo*, durante la *Fase Táctica*, antes de realizar el recuento de la *Reserva de Órdenes*, como durante el resto del *Turno Activo,* en la *Fase Impetuosa* y la *Fase de Órdenes*.

El jugador puede consumir en su *Turno Activo* tantos Tokens de Mando como disponga. De igual modo, puede repetirse el tipo de uso de los Tokens de Mando tantas veces como la disponibilidad de éstos lo permita.

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*, una Reverenda Sanadora trata de emplear su Habilidad Especial *Médico* para curar al valeroso Alguacil Ortega, 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, la Reverenda Sanadora vuelve a realizar una Tirada de *VOL*. Pero la suerte no le acompaña y falla de nuevo. Aún así, su jugador decide consumir un nuevo Token de Mando, dándole una nueva oportunidad a la Reverenda Sanadora para repetir la Tirada de *VOL* y tratar de curar a Ortega. Sin embargo, será la última, porque al jugador no le quedan más Tokens 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 (ORDEN REGULAR + TOKEN DE MANDO)

Etiquetas: *Ataque/Movimiento*.

Requisitos

» Orden Coordinada requiere el consumo de 1 Orden Regular y de 1 *Token de Mando*.

» 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 Marcador 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, 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, incluyendo cualquier Bono aplicable, y redondeado hacia arriba.

» Las demás tropas que participan en la Orden Coordinada dispondrán de ***R*1**, independientemente de las características de su arma.

» Las tropas que realizan una Orden Coordinada proporcionan (entre todas) una **única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en *LDT* o *ZC*.

» Las tropas reactivas deben escoger contra cuál de todas las tropas coordinadas declaran ORA, pudiendo reaccionar cada una de ellas a una tropa coordinada diferente.

» Si alguna de las tropas activadas por la Orden Coordinada no pudiera ejecutar una de las Habilidades Cortas de la Orden, entonces realizaría sólo aquella que pudiera. Sin embargo, a efectos de determinación de posibles ORAs, se considerará que sí ha efectuado una declaración de Habilidad Corta.

» En **Combate CC** sólo la tropa designada como Punta de Lanza realizará Tirada de *CC*, recibiendo un *MOD* de +1 a *R* y +1 al atributo de *FIS* para Daño por cada tropa participante en la Orden Coordinada que se encuentre trabada en *CC* con su adversario.

» Sin embargo, otras tropas trabadas en ese *Combate CC* pero que no participan en la Orden Coordinada no proporcionarán ningún Bono a la tropa designada como Punta de Lanza.

» El adversario podrá designar como objetivo a cualquier participante de la Orden Coordinada, pero sólo a uno de ellos.

» Al concluir la Orden Coordinada debe retirarse el Marcador de Punta de Lanza (SPEARHEAD) de la mesa de juego.

Coordinando Habilidades

En una O. Coordinada, todos los participantes deben declarar las mismas Habilidades de la Orden. Si se declara una O. 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 O. Coordinada de *Ataque CD*, uno de los participantes no podría declarar, por ejemplo, *Ataque Especulativo*, o *Ataque Intuitivo*, porque son Habilidades distintas

Orden Coordinada: Hackeo

No está permitido el uso de *Programas de Hackeo* en O. Coordinada a menos que se disponga de una pieza de Equipo, Habilidad Especial o regla especial de escenario que especifique su uso.

Orden Coordinada: Esquivar, Encarar, Trabar y Reset

Aquellas tropas que, siendo objetivo de una Orden Coordinada, declaren *Esquivar, Encarar, Trabar* o *Reset* como ORA, enfrentarán su tirada contra todas las tropas que han declarado Orden Coordinada.

Orden Coordinada: Éxito + Fracaso

En Orden Coordinada en la que se declara el uso de Habilidades o Equipo con un objetivo común como *Médico*, *MediKit*, *Ingeniero*... una Tirada exitosa y un fallo se anulan mutuamente, sin que el estado del objetivo sufra variación alguna.

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: MOVER + ATAQUE CD

Durante su *Turno Activo*, un jugador panoceánico decide coordinar un grupo de 3 Fusileros y 1 Tropa Orco para realizar un ataque contra un Raicho, un TAG Morat del Ejército Combinado. El jugador panoceánico consume un *Token de Mando* y una Orden Regular, designa a la Tropa Orco como Punta de Lanza de la Orden Coordinada, situando un Marcador de Punta de Lanza a su lado, y declara la primera Habilidad Corta de su Orden Coordinada: *Mover*.

El TAG Morat sólo puede declarar ORA contra una de las cuatro tropas panoceánicas que avanzan hacia él, por lo que opta por reaccionar declarando *Ataque CD* contra la Tropa Orco designada como Punta de Lanza, ya que contando con un Atributo de *CD* más elevado y su *R*, aunque reducida a la mitad, superior a la de los Fusileros coordinados, es quien más posibilidades tiene de causarle daño.

El jugador panoceánico declara la segunda Habilidad Corta de su Orden Coordinada: *Ataque CD* contra el TAG Morat.

Se produce entonces una Tirada Enfrentada de *CD* entre la Tropa Orco, con la *Ráfaga* de su Fusil MULTI reducida a 2, y el Raicho. Mientras que los 3 Fusileros podrán realizar 1 Tirada Normal de *CD* cada uno, ya que sólo disponen de *R*1.

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: MOVER + ATAQUE CC

Durante su *Turno Activo*, un jugador del Ejército Combinado decide coordinar un grupo de 4 Morats de la Infantería de Vanguardia para atacar en *CC* a un Dragão. Consume un *Token de Mando* y una Orden Regular, designa a uno de los Morats como Punta de Lanza, situando un Marcador de Punta de Lanza a su lado y declara la primera Habilidad Corta de su Orden Coordinada: *Mover*.

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

El jugador del Ejército Combinado declara la segunda Habilidad Corta de su Orden Coordinada: *Ataque CC* contra el TAG panoceánico.

Se produce entonces una Tirada Enfrentada de *CC* del Morat contra el *CD* del Dragão. El Morat dispone del *MOD* de +1 a *R* que le proporciona cada uno de sus compañeros trabados en *CC*. En este caso, como son 3, el Morat dispone de *R*4 (1+3). Si gana la Tirada Enfrentada de *CC* dispondrá, además, del *MOD* de +1 a *Daño* que le proporciona cada uno de ellos (Daño +3).

EJEMPLO DE ORDEN COORDINADA: ACTIVACIÓN FALLIDA

Para ver qué ocurre cuando una tropa que se coordina no puede ejecutar una de las Habilidades de la Orden volvamos al ejemplo anterior en el que un jugador panoceánico coordina un grupo de 3 Fusileros y 1 Tropa Orco para realizar un ataque contra un Raicho.

Tras designar a la Tropa Orco como Punta de Lanza y declarar la primera Habilidad Corta de la Orden, *Movimiento*, el jugador realiza la medición del movimiento de sus cuatro tropas. Al declarar el Raicho su ORA se comprueba que no hay *LDT* entre él y uno de los Fusileros. Como la intención del jugador panoceánico era declarar un *Ataque CD* contra el Raicho en su segunda Habilidad Corta de la Orden, al no disponer de *LDT*, el Fusilero no podrá realizar dicha segunda Habilidad Corta de la Orden. Por tanto, ese Fusilero no ejecuta el *Ataque CD* que realizan los demás miembros de la Orden Coordinada. Sin embargo, sí se considera activado a efectos de determinación de ORAs de otras tropas enemigas que no sean el objetivo de la Orden Coordinada.

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 Camuflaje TO y 1 Tropa Orco para realizar un ataque contra el Raicho. El jugador panoceánico consume un *Token de Mando* y una Orden Regular, designa a la Tropa Orco como Punta de Lanza de la Orden Coordinada, y declara la primera Habilidad Corta de su Orden Coordinada: *Mover*.

El TAG Morat sólo puede declarar ORA contra una de las tres tropas panoceánicas que avanzan hacia él, así que designa a uno de los Marcadores de Camuflaje TO. Al ser una tropa en estado Camuflaje TO, el Raicho tiene derecho a retrasar su ORA, por lo que esperará a que el jugador panoceánico haya declarado la segunda Habilidad Corta de la Orden para declarar su ORA.

COMBATE AVANZADO: HACKEAR

En un campo de combate moderno, tan importantes son las bombas y los fusiles como los sistemas informáticos y electrónicos que permiten que todo funcione y se mueva en la dirección correcta. Las comunicaciones de larga distancia se realizan mediante dispositivos cuantrónicos antes que por radio, que queda relegada a situaciones de emergencia, o para corta distancia. Sin unas comunicaciones adecuadas, los suministros y refuerzos no llegarán jamás, la artillería nunca podrá cubrir una posición, los misiles no podrán ser guiados hacia sus objetivos, las tropas desconocerán la situación de la batalla y no sabrán a lo que se están enfrentando. Se produce una situación de confusión general que recuerda los campos de batalla de los albores del s. XX. Y las únicas tropas que pueden provocar esta situación, o evitarla, son los especialistas en infoguerra, ciberasalto o defensa y combate electrónico: los Hackers Tácticos, las tropas equipadas y entrenadas para utilizar los Dispositivos de Hacker en medio del caos del combate.

Los Dispositivos de Hacker son pequeños ordenadores cuantrónicos especialmente configurados para la infoguerra y el cibercombate, que permiten asaltar los sistemas informáticos del enemigo, o defenderse de ellos. Cada Dispositivo de Hacker posee habilidades y programas de hackeo específicos y cumple una función concreta en combate.

REGLAS DE HACKEO

En Infinity, las tareas de infoguerra y de cibercombate, definidos como *Hackeo*, recaen en los *Hackers*, que son aquellas tropas equipadas con *Dispositivos de Hacker*.

Hay varios modelos de *Dispositivos de Hacker*, que se diferencian entre ellos por los distintos *Programas de Hackeo* que cargan.

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

El *Hacker* sólo podrá utilizar aquellos *Programas de Hackeo* de los que disponga su *Dispositivo de Hacker*.

COMENZANDO A HACKEAR

Las reglas de Hackeo se consideran reglamento avanzado. Esto no significa que sean más complicadas, pero supone un nivel más en la cantidad de reglas que leer. Para facilitar tu aproximación a él, te proponemos esta pequeña guía de lectura.

El reglamento de Hackeo tiene una mecánica similar a la de otras reglas de Infinity, como, por ejemplo, las Habilidades Especiales de CC. Nuestra recomendación es que comiences leyendo los primeros capítulos: Tipos de Programas de Hackeo, Zona de Hackeo, Dispositivos y Programas de Hackeo: Características, Firewall y la Leyenda de las Tablas de Programas de Hackeo.

A continuación, te recomendamos que escojas el tipo de Dispositivo de Hacker que vayas a utilizar (preferiblemente, el Dispositivo de Hacker básico) y consultes su tabla de referencia rápida (pág. 266), para saber qué Programas tienes disponibles y qué pueden hacer. Los Programas de Hackeo son bastante sencillos, y con la información contenida en la Tabla suele ser suficiente para saber cómo funcionan, sin necesidad de acudir al texto explicativo de cada uno de ellos.

Una vez sepas qué es lo que puede hacer ese Dispositivo de Hacker, puedes compararlo con otro Dispositivo de Hackeo distinto. A través de la revisión de cada uno de los Dispositivos acabarás teniendo una visión global de este reglamento avanzado. ¡Conéctate ahora!

TIPOS DE PROGRAMAS DE HACKEO

Los diferentes Programas de Hackeo disponibles en Infinity se organizan en una serie de Tipos de Programas, clasificados según su función y efecto en el campo de batalla.

Los diferentes Tipos de Programa se estructuran por Niveles. Cada Nivel comprende los anteriores, permitiendo al *Hacker* su uso.

» **Programas de Control (CLAW).** Programas ofensivos creados para detener y bloquear a objetivos enemigos.

» **Programas de Ataque (SWORD).** Estos programas han sido diseñados específicamente para eliminar Hackers enemigos.

» **Programas de Defensa (SHIELD).** Son aquellos que sirven para defenderse de ataques enemigos o para revertir sus efectos.

» **Programas de Utilidades (GADGET).** Esta es una clasificación miscelánea que agrupa programas diversos que el hacker puede aplicar en el entorno, sobre sí mismo o sobre tropas aliadas.

» **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.

CATEGORÍAS DE PROGRAMAS

Las Categorías de los Programas de Hackeo ayudan a clasificarlos en grupos diferentes para una mejor referencia.

» **Comm-Sat.** Los programas Comm-Sat afectan al sistema de comunicaciones general de la esfera de datos del enemigo.

» **Infowar.** La clasificación Infowar tiene carácter misceláneo, refiriéndose a aquellos programas que provocan o eliminan un estado de una tropa hackeable o no.

» **ITAG.** Los ITAG son programas de tipo ofensivo específicos para combatir TAG.

» **Protocolos Anti-Hacker (PAH).** Los Protocolos Anti-Hacker son programas de ataque diseñados específicamente para eliminar Hackers enemigos.

» **Protocolos Defensivos (PD).** Programas de protección empleados para defenderse de ciberataques enemigos que empleen Protocolos Anti-Hacker.

» **Supportware.** Este Tipo de Programas sirve para dar apoyo a tropas aliadas, proporcionándoles Bonos para mejorar sus capacidades de combate.

» **Toolbox.** La clasificación Toolbox se refiere a aquellos programas que actúan de manera pasiva sobre el entorno y que el Hacker puede utilizar para incrementar sus posibilidades de supervivencia.

ZONA DE HACKEO

Este término se aplica al *Área de Efecto* de los *Programas de Hackeo* cuando ésta comprende no sólo la *Zona de Control* (*ZC*) del propio *Hacker*, sino además, la *Zona de Control* de los *Repetidores*, de manera normal si son propios, o aplicando *MODs* si pertenecen al enemigo), y sólo si se encuentran en su *Zona de Control* (ver *Repetidor*, pág. 146).

DISPOSITIVOS DE HACKER Y PROGRAMAS DE HACKEO: CARACTERÍSTICAS

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

» Actúan en *Zona de Control*, ya sea sólo la del propio *Hacker* o también en la de los *Repetidores* (*Zona de Hackeo*), según determine la descripción del propio *Programa de Hackeo*.

» No necesitan *LDT* para actuar, a menos que la descripción del propio *Programa de Hackeo* señale lo contrario.

» Identifican automáticamente si una figura, pero no un Marcador, que se encuentre dentro de su *Zona de Hackeo* es susceptible de ser objetivo de algún tipo de *Programa de Hackeo*.

» Permiten al jugador alinear REMs en su *Lista de Ejército*.

FIREWALL

Algunas piezas de Equipo, dispositivos y programas de Hackeo incorporan sistemas que proporcionan una protección adicional frente a *Ataques de Hackeo*. Esta defensa adicional, denominada Firewall, impone una serie de *MOD*s que dificultan el Ataque al agresor, al tiempo que dotan de una mayor protección a su objetivo.

En términos de juego, Firewall impone un ***MOD* de -3 adicional a la Tirada de *VOL* de la tropa que haya declarado el *Ataque de Hackeo*.** Además, **su objetivo dispondrá de un *MOD* de +3 a su *PB***.

Los *MODs* de Firewall sólo se aplican una vez por Tirada, sin importar el número de elementos que proporcionen Firewall que puedan intervenir en dicha Tirada.

EJEMPLO DE FIREWALL

Un Hacker declara un *Ataque de Hackeo* a través de un *Repetidor* enemigo contra un Hacker que dispone de un Dispositivo de Hackeo Defensivo. Tanto el *Repetidor*, al pertenecer al enemigo, como el Dispositivo de Hackeo Defensivo, proporcionan Firewall, sin embargo, sus *MOD*s sólo se aplican una vez, sin duplicarse. Por tanto, el Hacker atacante deberá aplicar un *MOD* de -3 a su Tirada de *VOL*, y su objetivo dispondrá de un *MOD* de +3 a su Tirada de *PB*.

LEYENDA DE LA TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA DE HACKEO

Los Programas de Hackeo otorgan una serie de *MODs* 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 Hackeo*.

» **MOD al Adversario.** Un *MOD* que se aplica al *Atributo* de una tropa enemiga cuando se realiza una Tirada Enfrentada.

» **Daño.** Valor utilizado para determinar el *Daño* al aplicar un *Programa de Hackeo* exitoso. A menos que se indique lo contrario, el Atributo para resistir el Daño de un *Programa de Hackeo* suele ser *PB*.

» **Ráfaga.** Valor que señala el número de *Ataques* o intentos por Orden que permite realizar dicho *Programa de Hackeo* 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 Hackeo*.

» **Tipo de Habilidad.** Indica el tipo de Habilidad (Orden Completa, Habilidad Corta, ORA...) que se debe consumir para emplear dicho *Programa de Hackeo*.

» **Especial.** Reseña los efectos especiales que puede aplicar el poseedor de dicho *Programa de Hackeo*.

Puede indicar la **duración** que tiene el efecto. ***Turno*** señala que el efecto termina automáticamente al final de ese *Turno de Jugador*. ***2 Turnos*** indica que el efecto termina automáticamente al final del *Turno de Jugador* siguiente a aquel en el que se declaró el *Programa de Hackeo*.

Aquí también se puede señalar el **alcance** del *Programa de Hackeo*. **Zona de Hackeo** señala la *Zona de Control* del Hacker y también de los *Repetidores* que haya en la mesa. En cambio, ***Zona de Control*** se refiere sólo a la del propio Hacker. Si no se indica nada, entonces el alcance del *Programa de Hackeo* abarca toda la mesa de juego.

Esta sección puede indicar, además, el **estado** que induce en el objetivo, o el tipo de **Munición Especial** empleada.

También puede señalar si el *Programa de Hackeo* pertenece a alguna **Categoría Especial** de Dispositivo de Hacker.

LISTADO DE PROGRAMAS DE HACKEO

El listado de Programas de Hackeo se organiza según el *Tipo de Programa* al que pertenecen y por Niveles.

Programas de Hackeo: Etiquetas

Al igual que las Habilidades Comunes, Especiales y piezas de Equipo, los Programas de Hackeo disponen de una o varias ***Etiquetas*** que identifican de una forma rápida ciertos rasgos de juego (ver *Etiquetas* en la pág. 52) además del *Tipo de Programa* al que pertenecen junto con su Nivel.

PROGRAMAS DE HACKEO (CLAW-1)

BLACKOUT (INFOWAR) — H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-1

REQUISITOS

» El objetivo debe poseer una pieza de Equipo con la Propiedad Equipo de Comunicaciones (Disp. de Hacker, Repetidor, Sniffer...).

» No es necesario que el objetivo disponga de la Característica *Hackeable* para ser blanco de este *Programa de Hackeo*.

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra su objetivo.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 15.

» En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará a estado ***Inutilizado***, situando a su lado un Marcador de Inutilizado (DISABLED), en contacto peana con peana.

» El efecto de este programa se mantendrá hasta que el adversario logre revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

RECUERDA

El objetivo tiene derecho a declarar una ORA de ***Reset***, sin importar qué tipo de tropa se trate (IL, IM, IP...), y aunque este *Ataque de Hackeo* se realice desde fuera de su *LDT*.

Sin embargo, las piezas de Equipo (Repetidores de Posición, Sniffers, FastPandas...) no pueden declarar *Reset*.

TABLA DE PROGRAMAS DE HACKEO

Tipo de Programa	Nombre	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	--	1	--	Hab. Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	Basilisco	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Carbonita	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Control Total	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.
SWORD-1	Brain Blast	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SHIELD-1	Exorcismo	0	-3	18	2	TAG Poseído	Habilidad Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	-6	--	--	1	--	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	--	-3	--	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	0	-6	--	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SHIELD-3	Counterstrike	-3	-3	--	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Devuelve Ataque de Hackeo al adversario.
SHIELD-3	Zero Pain	0	0	--	2*	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque PAH. R2 en ORA.
GADGET-1	Fairy Dust	--	--	--	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	0	0	--	1	--	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	--	--	--	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	--	--	--	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	--	--	--	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
UPGRADE	Cybermask	0	0	--	1	--	Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	Ruido Blanco	0	0	--	1	--	Hab. Corta	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	Stop!	0	0	16	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: IMM-1. Cat. IE.
UPGRADE	Sucker Punch	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

GOTCHA! (INFOWAR) — H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-1

REQUISITOS

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

EFECTOS

» En *Turno Activo*, permite realizar dos Tiradas de *VOL* a repartir entre uno o varios objetivos.

» Cada éxito supone una Tirada de PB del objetivo contra Daño 13.

» En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará a estado Inmovilizado-1, situando a su lado un Marcador de Inmovilizado-1 (IMM-1).

» El efecto de este *Programa de Hackeo* se cancela automáticamente al final del *Turno de Jugador* siguiente al que fue ejecutado, o antes si el adversario logra revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

OVERLORD (ITAG) — H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-1

REQUISITOS

» El objetivo sólo puede ser un TAG enemigo.

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra su objetivo.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 14, **aplicando los efectos de la Munición Especial *Breaker***, que reduce el valor de *PB* a la mitad *(ver pág. 114)*.

» En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará a estado ***Poseído***, situando a su lado un Marcador de Poseído (POS), en contacto peana con peana.

» El efecto de este programa se mantendrá hasta que el adversario logre revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

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.

SPOTLIGHT (INFOWAR) H. CORTA

Ataque, CLAW-1, No Letal

REQUISITOS

» No hay requisitos especiales para designar como objetivo a una tropa del enemigo.

» No es necesario que el objetivo disponga de la Característica *Hackeable* para ser blanco de este *Programa de Hackeo*.

EFECTOS

» En *Turno Activo*, este programa permite realizar una Tirada de *VOL-3* contra su objetivo.

» Un éxito supone que el objetivo pasa a estado *Marcado*, situando a su lado un Marcador de Marcado (TARGETED), en contacto peana con peana.

» El efecto de este programa se cancela automáticamente al final del *Turno de Jugador* en que fue ejecutado, o antes si el adversario logra revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

RECUERDA

El objetivo tiene derecho a declarar una ORA de ***Reset***, sin importar qué tipo de tropa se trate (IL, IM, IP...), y aunque este *Ataque de Hackeo* se realice desde fuera de su *LDT*.

Sin embargo, las piezas de Equipo (Repetidores de Posición, Sniffers, FastPandas...) no pueden declarar *Reset*.

PROGRAMAS DE HACKEO (CLAW-2)

EXPULSIÓN (ITAG) H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-2

REQUISITOS

» El objetivo debe ser un TAG enemigo que posea la Habilidad Especial ***Tripulado***.

» El objetivo no puede encontrarse en estado ***Poseído***.

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra su objetivo.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 13. En caso de fallar, el adversario, al final de la Orden, debe situar la figura del *Piloto* en contacto peana con peana con el TAG.

» A partir de ese momento, el jugador deberá emplear el perfil de *Piloto* en vez del perfil del TAG.

» Para que su jugador pueda volver a emplear el *Perfil de Tropa* de TAG, y no el de *Piloto*, es obligatorio que el *Piloto* declare una Habilidad Corta de Movimiento (o una ORA) y monte de nuevo en el TAG. Sin embargo, no podrá volver a utilizar el *Perfil de Tropa* de TAG hasta la Orden/ORA siguiente a aquella en la que montó.

» Un *Piloto* expulsado sigue proporcionando su Orden a la Reserva de Órdenes de su jugador.

» El TAG se considerará un objetivo asignable para el enemigo mientras el *Piloto* se encuentre fuera de él.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

Expulsión y Dispositivos de Evacuación

Este *Programa de Hackeo* no permite activar ninguno de los diferentes *Dispositivos de Evacuación (DE)*, como *Sistema de Escape* o *Sistema Eyector* (ver Infinity. Human Sphere). Frente a TAG con esta pieza de Equipo, Expulsión funciona igualmente del modo aquí descrito.

OBLIVION (INFOWAR) H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-2

REQUISITOS

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

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra su objetivo.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 16.

» En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará a estado ***Aislado***, situando a su lado un Marcador de Aislado (ISOLATED), en contacto peana con peana.

» El efecto de este programa se mantendrá hasta que el adversario logre revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

PROGRAMAS DE HACKEO (CLAW-3)

BASILISCO (INFOWAR) H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-3

REQUISITOS

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

EFECTOS

» En *Turno Activo*, permite realizar tres Tiradas de *VOL* a repartir entre uno o varios objetivos.

» Cada éxito supone una Tirada de PB del objetivo contra Daño 13.

» En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará a estado Inmovilizado-1, situando a su lado un Marcador de Inmovilizado-1 (IMM-1).

» El efecto de este *Programa de Hackeo* se cancela automáticamente al final del *Turno de Jugador* siguiente al que fue ejecutado, o antes si el adversario logra revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

CARBONITA (INFOWAR) H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-3

REQUISITOS

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

EFECTOS

» En *Turno Activo*, permite realizar dos Tiradas de *VOL+3* a repartir entre uno o varios objetivos.

» Un éxito supone dos Tiradas de PB del objetivo contra Daño 13 **aplicando los efectos de la Munición Especial *DT*** *(ver pág. 115)*.

» En caso de que el objetivo falle una o ambas tiradas, entonces pasará a estado ***Inmovilizado-1***, situando a su lado un Marcador de Inmovilizado-1 (IMM-1).

» El efecto de este programa se cancela automáticamente al final del *Turno de Jugador* en que fue ejecutado, o antes si el adversario logra revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

CONTROL TOTAL (ITAG) H. CORTA, ORA

Ataque, CLAW-3

REQUISITOS

» El objetivo sólo puede ser un TAG enemigo.

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra su objetivo.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 16, **aplicando los efectos de la Munición Especial *DT*** *(ver pág. 115)*.

» Si el objetivo falla la Tirada de *PB* pasa a estado ***Poseído***, situando un Marcador de Poseído (POS) en contacto peana con peana.

» El efecto de este programa se mantendrá hasta que el adversario logre revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

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.

PROGRAMAS DE HACKEO (SWORD-1)

BRAIN BLAST (PAH) H. CORTA, ORA

Ataque, SWORD-1

REQUISITOS

» El objetivo ha de ser un *Hacker* enemigo.

EFECTOS

» En *Turno Activo*, este programa permite realizar dos Tiradas de *VOL* a repartir entre uno o varios objetivos.

» Cada éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 14.

» El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de *Heridas/Estructura* por cada Tirada de *PB* que resulte fallida.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

PROGRAMAS DE HACKEO (SHIELD-1)

EXORCISMO (INFOWAR) H. CORTA

Ataque, No Letal, SHIELD-1

REQUISITOS

» El objetivo ha de ser un TAG aliado en estado *Poseído*.

EFECTOS

» Este programa permite realizar dos Tiradas de *VOL* a repartir entre uno o varios objetivos.

» En caso de Tirada Enfrentada, este programa impone un *MOD* de -3 al Atributo del objetivo (por ejemplo, a su *VOL* si éste reacciona declarando un *Reset*).

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de PB contra Daño 18 **aplicando los efectos de la Munición Especial *DT*** *(ver pág. 115)*.

» En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces se cancelará el estado *Poseído*, retirando el Marcador correspondiente.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

HACKEAR AEROTRANSPORTES (COMM-SAT) ORA

ORA, SHIELD-1

REQUISITOS

» El adversario debe haber declarado una Orden de *DA: Salto de Combate*.

EFECTOS

» Permite reaccionar en ORA a la declaración de una Orden de *DA: Salto de Combate*, aún careciendo de *LDT* hacia el objetivo.

» Este programa permite declarar una Tirada Enfrentada de *VOL*-6 del *Hacker* contra la Tirada de *FIS* de la tropa que ha declarado *DA: Salto de Combate*. En caso de que el *Hacker* tenga éxito, la tropa con *DA: Salto de Combate* deberá aplicar la regla de Dispersión. Un fallo en la Tirada Enfrentada no tendrá repercusiones para el *Hacker*.

» Este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

U-TURN (COMM-SAT) H. AUTOMÁTICA/ORA

ORA, SHIELD-1

REQUISITOS

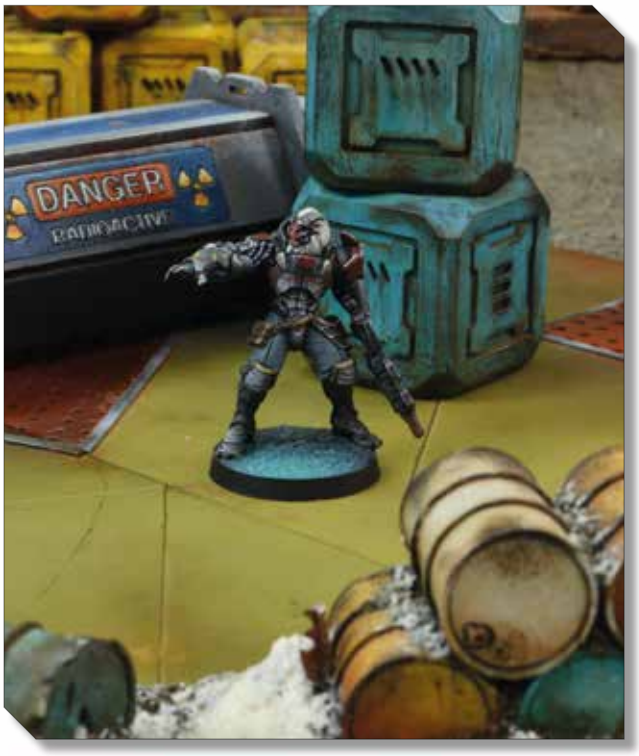
» El enemigo debe haber declarado un *Ataque* empleando un arma con la Propiedad *Guiado*.

EFECTOS

» Permite reaccionar en ORA a la declaración de un *Ataque* con un arma dotada de la Propiedad *Guiado*, aunque éste se produzca fuera de la *LDT* del *Hacker*.

» De manera automática, sin necesidad de realizar Tirada, la tropa que ha declarado el *Ataque* con un proyectil de un arma con la Propiedad *Guiado* obtiene un *MOD* acumulativo de -3 a su Tirada de *CD*.

» Este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.



PROGRAMAS DE HACKEO (SHIELD-2)

ROMPEOLAS (PD) H. CORTA/ORA

SHIELD-2

REQUISITOS

» Es obligatorio que el *Hacker* sea objetivo de un *Ataque de Hackeo*.

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra el *Hacker* que ha declarado el *Ataque*.

» En caso de Tirada Enfrentada, este programa impone un *MOD* de -6 al Atributo de su adversario.

» Un éxito supone que el *Hacker* anula el *Ataque de Hackeo* y evita el *Daño* y los efectos especiales de dicho *Ataque*.

» Este programa podrá utilizarse cada vez que su poseedor sea objetivo de un *Ataque de Hackeo*.

PROGRAMAS DE HACKEO (SHIELD-3)

COUNTERSTRIKE (PD) H. CORTA/ORA

SHIELD-3

REQUISITOS

» Es obligatorio que el *Hacker* sea objetivo de un *Ataque de Hackeo*.

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada Enfrentada de *VOL*-3 contra el *Hacker* que ha declarado el *Ataque*.

» Este programa impone un *MOD* de -3 al Atributo de su adversario.

» Un éxito supone que el *Hacker* no sólo evita el *Daño* y los efectos especiales del *Ataque de Hackeo* declarado contra él, sino que, además, se los devuelve al *Hacker* atacante, el cual sufrirá tanto el *Daño* como los efectos especiales de su *Ataque*, siempre y cuando sean aplicables.

» Este programa podrá utilizarse cada vez que su poseedor sea objetivo de un *Ataque de Hackeo*.

ZERO PAIN (PD) H. CORTA/ORA

SHIELD-3

REQUISITOS

» Es obligatorio que el *Hacker* sea objetivo de un *Ataque de Hackeo*.

EFECTOS

» Sin importar si es ***Turno Activo*** o ***Turno Reactivo***, este programa permite realizar dos Tiradas de *VOL* contra el *Hacker* que ha declarado el *Ataque*.

» Un éxito supone que el *Hacker* anula el *Ataque de Hackeo* y evita el *Daño* y los efectos especiales de dicho *Ataque*.

» Este programa podrá utilizarse cada vez que su poseedor sea objetivo de un *Ataque de Hackeo*.

PROGRAMAS DE HACKEO (GADGET-1)

FAIRY DUST (SUPPORTWARE) O. COMPLETA

GADGET-1

REQUISITOS

» Sólo las IPs de la misma *Lista de Ejército* que el *Hacker* pueden ser objetivo de este programa.

» El objetivo no puede aplicar los efectos de otro Programa GADGET en esa misma Orden/ORA. Las IPs sólo pueden aplicar los efectos de un único Programa GADGET por Orden/ORA.

EFECTOS

» Fairy Dust permite que **todas las IPs** de la *Lista de Ejército* del *Hacker* dispongan de ***Firewall,*** aplicando los *MODs* correspondientes cada vez que sufran un *Ataque de Hackeo*.

» Al activar este programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware Fairy Dust (SUP: FAIRYDUST) numerado al lado del *Hacker*.

» El efecto de Fairy Dust se mantendrá hasta el final del *Turno de Jugador* siguiente a aquel en el que se declaró este *Programa de Hackeo*, momento en el que se retiran de la mesa de juego los Marcadores correspondientes.

» Una vez activado, este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

RECUERDA

Cada *Hacker* puede disponer de un único programa de Supportware activo por *Ronda*.

El *Hacker* puede cancelar su Supportware y declarar el uso de uno nuevo, con el correspondiente consumo de Orden.

El Supportware se cancela automáticamente si el *Hacker* que lo ha activado cae en un estado *Nulo*.

SALTO CONTROLADO (SUPPORTWARE) O. COMPLETA

GADGET-1

REQUISITOS

» Solo tropas con *DA: Despliegue Aerotransportado* pueden ser beneficiarias de este *Programa de Hackeo*.

» No es necesario que el objetivo disponga de la Característica *Hackeable* para ser blanco de este *Programa de Hackeo*.

EFECTOS

» Salto Controlado permite que todas aquellas tropas de la *Lista de Ejército* del *Hacker* que, en ese *Turno de Jugador,* declaren la Habilidad Especial *DA: Salto de Combate* dispongan de un *MOD* de +3 a su Atributo de *FIS* para realizar su despliegue.

» Al activar este programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware (SUPPORTWARE) numerado al lado del *Hacker*.

» El efecto de este programa se mantendrá hasta el final del *Turno de Jugador*, momento en el que se retiran de la mesa de juego los Marcadores correspondientes.

» Una vez activado, este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

» El *MOD* que proporciona este Supportware no es acumulativo.

RECUERDA

Cada *Hacker* puede disponer de un único programa de Supportware activo por *Ronda*.

El *Hacker* puede cancelar su Supportware y declarar el uso de uno nuevo, con el correspondiente consumo de Orden.

El Supportware se cancela automáticamente si el *Hacker* que lo ha activado cae en un estado *Nulo*.

GANZÚA (TOOLBOX)

H. CORTA/ORA

GADGET-1

REQUISITOS

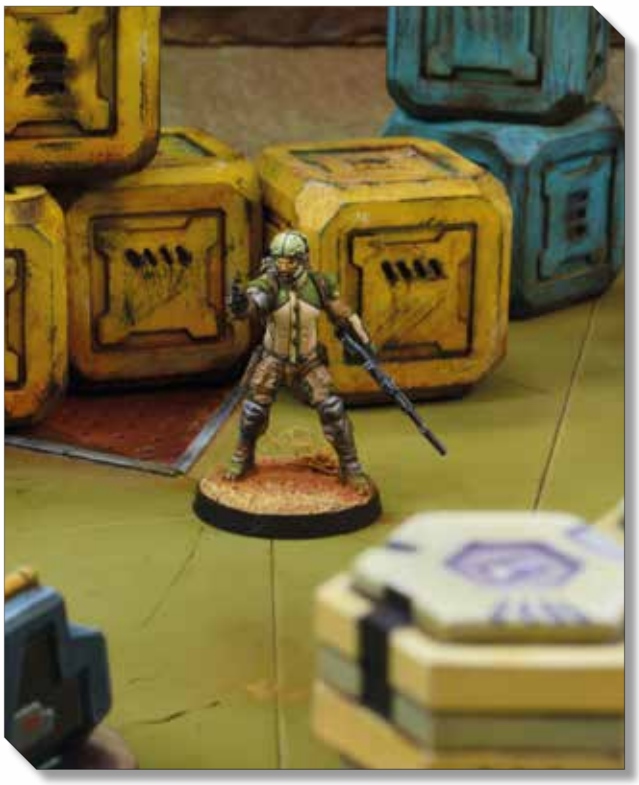
» El *Hacker* ha de encontrarse en contacto peana con peana con una pieza de escenografía que haya sido designada como un elemento de *Escenografía* que disponga de la Propiedad *Hackeable*.

EFECTOS

» Si el *Hacker* supera una Tirada de *VOL*, entonces activará, desactivará, abrirá o cerrará dicho elemento de *Escenografía Hackeable*.

RECUERDA

Esta Tirada de *VOL* puede verse modificada por el propio perfil del elemento de *Escenografía Hackeable* o por las Reglas Especiales del escenario.



PROGRAMAS DE HACKEO (GADGET-2)

DISPARO ASISTIDO (SUPPORTWARE)

O. COMPLETA

GADGET-2

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*.

» El objetivo no puede ser beneficiario de otro Programa GADGET.

EFECTOS

» Disparo Asistido permite que el REM disponga de la Habilidad Especial *Puntería N2* (ver pág. 88).

» Al activar este programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware (SUPPORTWARE) numerado al lado del *Hacker*.

» También deberá situar Marcador de Puntería N2 (MARKSMANSHIP L2) al lado del REM.

» El efecto de Disparo Asistido se mantendrá hasta el final del *Turno de Jugador* siguiente a aquel en el que se declaró este *Programa de Hackeo*, momento en el que se retiran de la mesa de juego los Marcadores correspondientes.

» Una vez activado, este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

RECUERDA

Cada *Hacker* puede disponer de un único programa de Supportware activo por *Ronda*.

El *Hacker* puede cancelar su Supportware y declarar el uso de uno nuevo, con el correspondiente consumo de Orden.

El Supportware se cancela automáticamente si el *Hacker* que lo ha activado cae en un estado *Nulo*.

REACCIÓN MEJORADA (SUPPORTWARE)

O. COMPLETA

GADGET-2

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*.

» El objetivo no puede ser beneficiario de otro Programa GADGET.

EFECTOS

» Reacción Mejorada permite que el REM disponga de *R* 2 en ORA.

» Al activar este programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware (SUPPORTWARE) numerado al lado del *Hacker*.

» También deberá situar Marcador de Reacción Mejorada: R2 (E. REACTION: B2) al lado del REM.

» El efecto de Reacción Mejorada se mantendrá hasta el final del *Turno de Jugador* siguiente a aquel en el que se declaró este *Programa de Hackeo*, momento en el que se retiran de la mesa de juego los Marcadores correspondientes.

» Una vez activado, este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.

RECUERDA

Cada *Hacker* puede disponer de un único programa de Supportware activo por *Ronda*.

El *Hacker* puede cancelar su Supportware y declarar el uso de uno nuevo, con el correspondiente consumo de Orden.

El Supportware se cancela automáticamente si el *Hacker* que lo ha activado cae en un estado *Nulo*.

PROGRAMAS DE HACKEO (UPGRADE)

CYBERMASK (TOOLBOX) — D. COMPLETA

Retroalimentación, UPGRADE

REQUISITOS

» El *Hacker* ha de encontrarse fuera de la *LDT* de todas las tropas enemigas.

EFECTOS

» Si el *Hacker* supera una Tirada de *VOL*, entonces pasará automáticamente a estado *Suplantación-2*.

» 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* (*ver pág. 194*).

» Este programa carece de alcance, ya que se circunscribe al propio *Hacker*.

RECUERDA
El *Hacker* no puede encontrarse en estado *Suplantación-2* al mismo tiempo que se encuentre en estado *Camuflado*, *TO* y similares.

STOP! (INFOWAR) — H. CORTA/ORA

Ataque, UPGRADE

REQUISITOS

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

EFECTOS

» Este programa permite realizar dos Tiradas de *VOL* a repartir entre uno o varios objetivos.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 16, **aplicando los efectos de la Munición Especial *Breaker***, que reduce el valor de *PB* a la mitad (*ver pág. 114*).

» En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará a estado *Inmovilizado-1*, situando a su lado un Marcador de Inmovilizado-1 (IMM-1), en contacto peana con peana.

» El efecto de este *Programa de Hackeo* se cancela automáticamente al final del *Turno de Jugador* siguiente al que fue ejecutado, o antes si el adversario logra revertir el estado inducido.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

RUIDO BLANCO (TOOLBOX) — H. CORTA/ORA

Reflectante, Retroalimentación, UPGRADE

EFECTOS

» Superando una Tirada de *VOL*, el hacker podrá situar una Plantilla Circular de *Ruido Blanco* en el interior de su *Zona de Hackeo*.

» La Plantilla de *Ruido Blanco* deberá encontrarse al completo dentro de la *Zona de Hackeo*.

» El efecto de este programa se mantendrá hasta el final del *Turno de Jugador*, momento en el que se retira de la mesa de juego la Plantilla Circular de *Ruido Blanco*.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

RUIDO BLANCO: RESUMEN
Las tropas equipadas con *Visor Multiespectral* no pueden trazar *LDT* a través de una *Zona de Ruido Blanco* (*ver pág. 174*).

SUCKER PUNCH (PAH) — H. CORTA/ORA

Ataque, UPGRADE

REQUISITOS

» El objetivo ha de ser un *Hacker* enemigo.

EFECTOS

» Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra su objetivo.

» En caso de Tirada Enfrentada, este programa impone un *MOD* de -3 al Atributo de su adversario.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de *PB* contra *Daño* 16 pero **aplicando los efectos de la Munición Especial *DT*** (*ver pág. 115*).

» El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de *Heridas/Estructura* por cada Tirada de *PB* que resulte fallida.

» El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

EJEMPLO 1 DE HACKEO

Durante su *Turno Activo*, la pérfida Interventora Morgana decide Hackear a dos enemigos, una Tropa Orco y un Padre-Caballero, dos IP panoceánicas que considera que se encuentran en su *Zona de Hackeo*, a 20 cm o menos de su FastPanda equipado con *Repetidor*. Declara el uso del *Programa de Hackeo Basilisco*, y reparte la *R* 3 del Programa asignando dos *Ataques* al Padre-Caballero y uno a la Tropa Orco.

El Padre-Caballero reacciona declarando una ORA de *Reset*. En cambio, la Tropa Orco considera que se encuentra fuera de la *Zona de Hackeo* y declara un *Ataque CD*.

Se realizan las mediciones y se comprueba que el Padre-Caballero está dentro de la *Zona de Hackeo*, en cambio, la Tropa Orco no, ya que se encuentra a 22 cm del FastPanda. Por tanto, el *Ataque* contra la Tropa Orco no es válido y ésta podrá realizar una Tirada Normal de *CD*.

Entre la Interventora y el Padre-Caballero se produce una Tirada Enfrentada de *VOL*. La Interventora realiza dos Tiradas de *VOL* por sus dos *Ataques* (*R*2) y el Padre-Caballero una Tirada de *VOL* por su *Reset*. La *Hacker* obtiene 6 y 11, mientras que la IP obtiene un 8. El resultado de la Tirada del Padre-Caballero anula el *Ataque* con el 6, ya que es un resultado inferior, pero el 11 de la *Hacker* se impone al ser superior y la IP deberá superar una Tirada de *PB* para evitar los efectos del *Ataque de Hackeo*.

EJEMPLO 2 DE HACKEO

Durante su *Turno Activo*, la pérfida Interventora Morgana decide declarar el *Programa de Hackeo Spotlight* contra el salvaje Dāturazi Jedak. Aunque el Dāturazi no tiene la Característica *Hackeable*, el Programa Spotlight señala que no es necesario que el objetivo disponga de él.

Ante este *Ataque*, el Dāturazi declara una ORA de *Reset*. Se produce así una Tirada Enfrentada entre la *VOL*-3 (*MOD* del Programa *Spotlight*) de la Interventora y la *VOL* del Dāturazi. Si la Interventora gana la Tirada, se aplicará el efecto del *Programa de Hackeo*, y el Dāturazi pasará a estado Marcado (TARGETED) sin realizar Tirada de *BTS*.

HACKEO: EQUIPO

DISPOSITIVO DE HACKER (HACKING DEVICE)

Esta es la versión estándar del Dispositivo de Hacker, una pieza de Equipo polivalente y versátil.

DISPOSITIVO DE HACKER — EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

» Permite emplear los programas SWORD Nivel 1, CLAW Nivel 1, SHIELD Nivel 1 y todos los Programas GADGET.

» Permite al jugador alinear REMs en su *Lista de Ejército*.

Categoría Especial: IE

» A menos que se indique lo contrario, todos aquellos Dispositivos de Hacker de la Lista de Ejército del Ejército Combinado poseen esta Categoría Especial.

» Esta Categoría permite, además, emplear el Programa UPGRADE: PAH: Sucker Punch.

DISPOSITIVO DE HACKER PLUS (HACKING DEVICE PLUS)

Esta es la versión avanzada del Dispositivo de Hacker, una pieza de Equipo más potente que el estándar.

DISPOSITIVO DE HACKER PLUS — EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

» Permite emplear los programas SWORD Nivel 1, CLAW Nivel 2, SHIELD Nivel 2 y todos los Programas GADGET.

» Además, permite utilizar los Programas UPGRADE:

- » PAH: Sucker Punch.
- » Toolbox: Cybermask.
- » Toolbox: Ruido Blanco.

» Permite al jugador alinear REMs en su *Lista de Ejército*.

DISPOSITIVO DE HACKER DEFENSIVO (DEFENSIVE HACKING DEVICE)

Esta es la versión básica del Dispositivo de Hacker, una pieza de Equipo muy útil como elemento de apoyo a la fuerza de combate.

DISPOSITIVO DE HACKER DEFENSIVO — EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

» Permite emplear Programas SHIELD Nivel 3 y Programas GADGET Nivel 1.

» En caso de que su poseedor sufra un *Ataque de Hackeo*, permite aplicar los *MODs* de ***Firewall***.

» Permite al jugador alinear REMs en su *Lista de Ejército*.

DISPOSITIVO DE HACKER DE ASALTO (ASSAULT HACKING DEVICE)

Esta es la versión ofensiva del Dispositivo de Hacker, una pieza de Equipo diseñada exclusivamente para realizar ciberataques contra tropas tecnificadas enemigas.

DISPOSITIVO DE HACKER DE ASALTO — EQUIPO

Equipo de Comunicaciones

EFECTOS

» Permite emplear Programas CLAW Nivel 3.

» Permite al jugador alinear REMs en su *Lista de Ejército*.

Categoría Especial: IE

» A menos que se indique lo contrario, todos aquellos Dispositivos de Hacker de Asalto de la Lista de Ejército del Ejército Combinado poseen esta Categoría Especial.

» Además, permite utilizar el Programa UPGRADE Infowar: Stop!

TERRENO ESPECIAL

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, incrementando y mejorando así la experiencia de juego de Infinity.

REQUISITOS

» Los Terrenos Especiales se preparan antes de comenzar a jugar, mientras se está montando la mesa de juego.

» El Terreno Especial debe ser una 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: *Dificultad al MOV*, *Saturación*, *Condiciones de Visibilidad* y *Tipo de Terreno*.

» Un Terreno Especial debe poseer siempre la característica *Tipo de Terreno* además de, cómo mínimo, una de las características restantes.

» Al establecer un Terreno Especial, éste debe quedar bien delimitado en la superficie de la mesa de juego y se debe especificar su altura. En caso de no determinar una altura concreta, se considerará que posee altura infinita.

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 peana o Plantilla de 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.

DIFICULTAD AL MOV

Algunas zonas del campo de batalla pueden presentar ciertas dificultades al Movimiento de las tropas a través de ellas. Hay dos categorías de Dificultad de Movimiento.

TERRENO DIFÍCIL

Requisitos

» Para poder aplicar la regla de Terreno Difícil, la tropa debe encontrarse con su peana en contacto con un área definida como Terreno Difícil al declarar alguna de las siguientes Habilidades de Movimiento: *Mover, Movimiento Cauteloso, Saltar* o *Trepar,* o la Habilidad Especial *Embestida*, si se encuentra en *Turno Activo,* o *Esquivar y Trabar* en *Turno Reactivo*.

» También se aplicará si la peana de la tropa entra en contacto con un área definida como Terreno Difícil.

Efecto

» El contacto de la peana de una tropa con un área de Terreno Difícil corta de manera inmediata cualquier Movimiento que haya declarado previamente, deteniéndola en ese punto.

» Si la tropa quiere moverse a través de dicho Terreno Difícil, entonces deberá declarar una nueva Orden y aplicar los efectos que se detallan a continuación.

» Cuando se encuentren en Terreno Difícil, las tropas deben aplicar sólo el segundo valor de su Atributo de *MOV*.

» En caso de que declare una Orden de *Mover* + *Mover*, la tropa aplicará en ambas Habilidades Cortas de Movimiento el segundo valor de su Atributo de *MOV*.

» En Terreno Difícil, durante el *Turno Reactivo*, las Habilidades ***Esquivar*** y ***Trabar***, y el movimiento de la *Tirada de Agallas* fallida, permiten mover sólo 2,5 cm.

EJEMPLO 1 DE MOVIMIENTO EN TERRENO DIFÍCIL

Si en *Turno Activo*, una tropa con un Atributo de *MOV* de 10--5 que se encuentre fuera del área definida como Terreno Difícil, declara la Habilidad Corta de Movimiento, *Mover,* y entra en contacto con una zona de Terreno Difícil, dejará de Mover en el momento en que su peana entre en contacto con dicha zona, aunque aún le quedaran centímetros por mover de su Atributo de MOV (por ejemplo, si ha movido sólo 6 cm ya no podrá mover los 4 cm restantes). Para continuar desplazándose tendrá que declarar una nueva Orden, aplicando ahora los efectos de zona de Terreno Difícil.

Del mismo modo, en *Turno Reactivo*, si esta tropa declara *Esquivar* encontrándose fuera de la zona de Terreno Difícil, y su movimiento hace que su peana entre en contacto con una zona de Terreno Difícil, dejará de Mover en el momento en que establezca contacto con dicha zona, aunque aún le quedaran centímetros por mover de la distancia que permite recorrer esta ORA.

EJEMPLO 2 DE MOVIMIENTO EN TERRENO DIFÍCIL

En *Turno Activo*, una tropa con un Atributo de *MOV* de 10--5 que se encuentre en contacto peana con peana con un Terreno Difícil y declare una Orden de *Mover* + *Mover* podrá desplazarse un máximo de 5 + 5 cm.

En *Turno Reactivo,* esta tropa sólo podrá desplazarse un máximo de 2,5 cm, la mitad de la distancia que permite recorrer esta ORA.

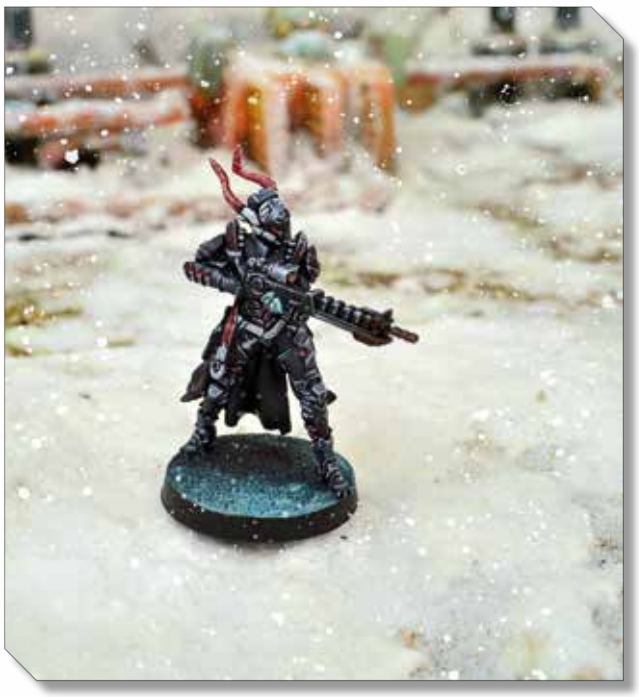
Aunque si esta tropa dispusiera de la Habilidad Especial *Kinematika* N1, podría en su *Turno Reactivo*, mover hasta 5 cm (2,5 por *Esquivar* o *Trabar* + 2,5 por *Kinematika* N1).

TERRENO MUY DIFÍCIL

Requisito

» Para poder aplicar la regla de Terreno Muy Difícil, la tropa debe encontrarse con su peana en contacto con un área definida como Terreno Muy Difícil al declarar alguna de las siguientes Habilidades de Movimiento como *Mover, Movimiento Cauteloso, Saltar* o *Trepar,* o la Habilidad Especial *Embestida*, si se encuentra en *Turno Activo,* o *Esquivar y Trabar* en *Turno Reactivo*.

» También se aplicará si la peana de la tropa entra en contacto con un área definida como Terreno Muy Difícil.



Efecto

» El contacto de la peana de una tropa con un área de Terreno Muy Difícil corta de manera inmediata cualquier Movimiento declarado previamente, deteniéndola en ese punto.

» Si la tropa quiere moverse a través de dicho Terreno Muy Difícil, entonces deberá declarar una nueva Orden y aplicar los efectos que se detallan a continuación.

» Cuando se encuentren en Terreno Muy Difícil, las tropas deben aplicar sólo el segundo valor de su Atributo de *MOV*.

» En Terreno Muy Difícil no se permite repetir una Habilidad Corta de Movimiento en la misma Orden.

» Durante el *Turno Reactivo*, en Terreno Muy Difícil, las Habilidades ***Esquivar*** y ***Trabar***, y el movimiento de la *Tirada de Agallas* fallida, permiten mover 2,5 cm.

EJEMPLO 1 DE MOVIMIENTO EN TERRENO MUY DIFÍCIL

Si en *Turno Activo*, una tropa con un Atributo de *MOV* de 10--5 que se encuentre fuera del área definida como Terreno Muy Difícil, declara la Habilidad Corta de Movimiento, *Mover,* y entra en contacto con una zona de Terreno Muy Difícil, dejará de Mover en el momento en que entre en contacto peana con peana con dicha zona, aunque aún le quedaran centímetros por mover de su Atributo de MOV (por ejemplo, si ha movido sólo 6 cm ya no podrá mover los 4 cm restantes). Para continuar desplazándose tendrá que declarar una nueva Orden, aplicando ahora los efectos de zona de Terreno Muy Difícil.

Del mismo modo, en *Turno Reactivo*, si esta tropa declara *Esquivar* encontrándose fuera de la zona de Terreno Muy Difícil, y su movimiento hace que su peana entre en contacto con una zona de Terreno Muy Difícil dejará de Mover en el momento en que su peana establezca contacto con dicha zona, aunque aún le quedaran centímetros por mover de la distancia que permite recorrer esta ORA.

EJEMPLO 2 DE MOVIMIENTO EN TERRENO MUY DIFÍCIL

En *Turno Activo*, una tropa con un Atributo de *MOV* de 10--5 que se encuentre en un Terreno Muy Difícil y declare una Orden de *Mover + Ataque CD* sólo podrá desplazarse un máximo de 5 cm.

Durante el *Turno Activo*, en una zona de Terreno Muy Difícil, esta tropa no puede declarar una Orden de *Mover + Mover.*

En *Turno Reactivo,* esta tropa sólo podrá desplazarse un máximo de 2,5 cm, la mitad de la distancia que permiten recorrer *Esquivar* y *Trabar*.

Aunque si esta tropa dispusiera de la Habilidad Especial *Kinematika* N1, podría en su Turno Reactivo, mover hasta 5 cm (2,5 por *Esquivar* o *Trabar* + 2,5 por *Kinematika* N1).

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.

ZONA DE SATURACIÓN

Efecto

» 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.

» Por tanto, cualquier *Ataque CD* cuya *LDT* entre en contacto con una Zona de Saturación aplicará el *MOD* de -1 a *R*.

» El valor de *Ráfaga* mínimo permitido será siempre 1.

EJEMPLO 1 DE ZONA DE SATURACIÓN

En su *Turno Activo*, el incansable Fusilero Angus declarara un *Ataque CD* sobre su archienemigo el Alguacil Ortega. Al trazar la *LDT* de Angus se comprueba ésta atraviesa una Zona de Saturación. Angus dispone de un Fusil Combi de R3, por tanto, al aplicar el *MOD* de *R*-1 por Zona de Saturación su *R* se ve reducida a 2 (3-1=2).

El Alguacil Ortega, por su parte declara en su ORA un *Ataque CD* contra Angus. La *LDT* de Ortega también atraviesa esa Zona de Saturación, sin embargo, Ortega no aplicará el *MOD* de *R*-1 ya que en ORA sólo dispone de *R*1, y éste es el valor de *R* mínimo permitido por Zona de Saturación.

EJEMPLO 2 DE ZONA DE SATURACIÓN

Durante su *Turno Activo*, el Morat de Vanguardia Manek, armado con una Ametralladora, declara un *Ataque CD* contra el carismático Fusilero Angus, la bella Fusilera Bipandra y el valiente Fusilero Spencer. Angus se encuentra en una zona con *LDT* despejada, mientras que Bipandra y Spencer se encuentran en el interior de una Zona de Saturación.

Al declarar su *Ataque CD*, Manek divide la *Ráfaga (R)* de su arma entre sus tres objetivos. Contra Angus declara 1 disparo, al igual que contra Spencer, mientras que contra Bipandra, que es la realmente peligrosa de ese trío de Fusileros, declara los 2 disparos restantes de la *R* de su arma. Sin embargo, la Zona de Saturación aplica un -1 a la *R* del *Ataque CD* declarado. Sin embargo, la *R* 1 contra Spencer no se ve afectada, pues es el valor mínimo de *Ráfaga* que permite una Zona de Saturación. En cambio, la *R* 2 contra Bipandra se convierte en *R* 1 (2-1=1).

Supongamos que termina el *Turno Activo* de Morat Manek, y que Bipandra ha sobrevivido a su *Ataque*. Bipandra declararía ahora un *Ataque CD* contra Manek, dedicándole la *Ráfaga* completa de su Fusil Combi (*R* 3). Pero como se encuentra dentro de una Zona de Saturación, y su *LDT* debe atravesarla, la *R* 3 de Bipandra se convierte en *R* 2 (3-1=2).

ZONA DE ALTA SATURACIÓN

Efecto

» El funcionamiento de las Zonas de Alta Saturación es el mismo que el de las Zonas de Saturación, con la diferencia de que cualquier *Ataque CD* declarado desde, hacia o a través de una Zona de Alta Saturación aplica un ***MOD* de -2 a la *Ráfaga*** (*R*) del arma empleada.

» Por tanto, cualquier *Ataque CD* cuya *LDT* entre en contacto con una Zona de Alta Saturación aplicará el *MOD* de -2 a *R*.

» El valor de *Ráfaga* mínimo permitido será **siempre 1**.

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 dos categorías:

¡IMPORTANTE!

Los ***MODs*** de Zona de Visibilidad no son acumulables entre sí. En caso de que en un punto de la mesa se superpongan dos Zonas de Visibilidad, sean iguales o distintas, se aplicará únicamente siempre el mayor de ellos.

Por ejemplo, si coinciden una Zona de Baja Visibilidad (*MOD* de -3) y una Zona de Mala Visibilidad (*MOD* de -6) sólo se aplicará el *MOD* -6 de Zona de Mala Visibilidad. En caso de que fueran dos Zonas de Mala Visibilidad las que coincidieran, sólo se aplicaría un único *MOD* de -6.

Condiciones de Visibilidad y DA: Salto de Combate

No se permite efectuar un *DA: Salto de Combate,* ni tampoco situar la Plantilla de *Zona de Aterrizaje*, en el interior o en contacto con una Zona con Condiciones de Visibilidad Baja, Mala o Nula.

ZONA DE BAJA VISIBILIDAD

Efecto

» Cualquier Habilidad, Habilidad Especial o Equipo que requiera *LDT* que se declare desde, hacia o a través una Zona de Baja Visibilidad aplicará un ***MOD* de -3** a su Atributo en caso de que precise efectuar una Tirada.

» Por tanto, cualquier Habilidad, Habilidad Especial o Equipo cuya *LDT* entre en contacto con una Zona de Baja Visibilidad aplicará el *MOD* de -3 a su Atributo.

» El *MOD* de -3 por Zona de Baja Visibilidad es **acumulativo con otros *MODs*** dados por Habilidades Especiales, Equipo, *Cobertura Parcial, Distancia*... **pero no** con otros *MODs* de **Zona de Visibilidad**.

EJEMPLO 1 DE ZONA DE BAJA VISIBILIDAD

En su *Turno Activo*, el intrépido Fusilero Angus decide acabar con todos los enemigos que tiene a la vista, por lo que declara que realizará un *Ataque CD,* repartiendo la *Ráfaga* 3 de su Fusil Combi entre sus 3 adversarios. Uno de ellos es su gran archienemigo: el Alguacil Ortega, que se encuentra al otro lado de una Zona de Baja Visibilidad. Aunque Ortega no se halla dentro de la Zona de Baja Visibilidad, la *LDT* de Angus atraviesa esta zona, por lo que nuestro Fusilero deberá aplicar igualmente el *MOD* de -3 a su Atributo *CD*.

El segundo disparo de la *Ráfaga* de Angus se dirige a un Spektr que se encuentra dentro de la Zona de Baja Visibilidad. Angus deberá aplicar, además del *MOD* de *CD*-6 de *CO: Camuflaje TO* del Spektr, el *MOD* de -3 de la Zona de Baja Visibilidad, con lo que suma un total de -9 a su Atributo *CD*.

El último adversario de Angus es una Reverenda Sanadora que se encuentra en *Cobertura Parcial* dentro de la Zona de Baja Visibilidad. Contra este objetivo, Angus deberá aplicar el *MOD* de *CD*-3 por la Habilidad Especial *CO: Mimetismo* de la Reverenda Sanadora, el *MOD* de *CD*-3 por *Cobertura Parcial* y también el *MOD* de -3 por Zona de Baja Visibilidad. Por tanto, el total de *MOD*s que Angus debe aplicar a su Atributo *CD* es de -9.

EJEMPLO 2 DE ZONA DE BAJA VISIBILIDAD

Un Alguacil Observador de Artillería declara un marcaje sobre el incansable Fusilero Angus que se encuentra al otro lado de una Zona de Baja Visibilidad. Como la *LDT* del Alguacil atraviesa la Zona de Baja Visibilidad, éste deberá aplicar el *MOD* de -3 a su Atributo de *VOL* en la Tirada que realice para impactar.

EJEMPLO 3 DE ZONA DE BAJA VISIBILIDAD

El valeroso Fusilero Angus declara *Descubrir* sobre un Marcador de Camuflaje que se encuentra en el interior de una Zona de Baja Visibilidad. Angus deberá aplicar a su Atributo de *VOL* el *MOD* de -3 por la Habilidad Especial *CO: Camuflaje* y también el *MOD* de -3 por Zona de Baja Visibilidad. Por tanto, el total de *MOD*s que Angus debe aplicar a su Atributo *VOL* es de -6.

ZONA DE MALA VISIBILIDAD

Efecto

» Cualquier Habilidad, Habilidad Especial o Equipo que requiera *LDT* que se declare desde, hacia o a través una Zona de Mala Visibilidad aplicará un ***MOD* de -6** a su Atributo en caso de que precise efectuar una Tirada.

» Por tanto, cualquier Habilidad, Habilidad Especial o Equipo cuya *LDT* entre en contacto con una Zona de Mala Visibilidad aplicará el *MOD* de -6 a su Atributo.

» El *MOD* de -6 por Zona de Mala Visibilidad es **acumulativo con otros *MODs*** dados por Habilidades Especiales, Equipo, *Cobertura Parcial, Distancia*... **pero no** con otros *MODs* de **Zona de Visibilidad**.

ZONA DE VISIBILIDAD NULA

Efectos

» No se puede trazar *LDT* a través de una Zona de Visibilidad Nula.

» En el interior de una Zona de Visibilidad Nula sólo se podrán ejecutar Habilidades que no requieran de *LDT* para su realización, y aquellas que precisen el contacto peana con peana.

» Cualquier tropa que sea **objetivo de un *Ataque CD*** cuya *LDT* cruce una Zona de Visibilidad Nula, o que haya sido declarado desde o hacia el interior de una Zona de Visibilidad Nula, obtiene automáticamente derecho de réplica hacia su agresor, siempre y cuando esta tropa se encuentre encarada hacia su agresor.

» Sin embargo, sus opciones de declaración de ORA –o de segunda Habilidad Corta de la Orden si se encuentra en *Turno Activo*– son declarar un ***Ataque CD* con un *MOD* de -6** contra su agresor, o una ***Esquiva*** sin aplicar *MOD*.

» El *MOD* de -6 es **acumulable con otros *MODs*** que se puedan aplicar al Atributo *CD* dados por Habilidades Especiales, Equipo, *Cobertura Parcial, Distancia*... **pero no** con otros *MODs* de **Zona de Visibilidad**.

» Si la tropa no se encuentra encarada hacia el atacante, pero el *Ataque* se produce dentro de su *Zona de Control*, entonces la ORA puede ser ***Encararse***.

Zonas de Visibilidad y Ataque Especulativo

Cualquier *Ataque Especulativo* cuya *LDT* cruce una Zona de Visibilidad (sea Baja, Mala o Nula), o cuyo objetivo se encuentre dentro de una de dichas zonas, no aplicará el *MOD* negativo que impone dicha Zona de Visibilidad, pues ya lo suple el *MOD* de -6 propio de *Ataque Especulativo*.

EJEMPLO 1 DE ZONA DE VISIBILIDAD NULA. VISOR MULTIESPECTRAL N2

Durante su *Turno Activo*, el Intruder Zakalwe (cuyo Visor Multiespectral N2 le permite trazar *LDT* a través de Zonas de Visibilidad Nula) declara un *Ataque CD* sobre el Fusilero Angus, la Fusilera Bipandra y el Fusilero Spencer que se encuentran al otro lado de una Zona de Visibilidad Nula.

El Fusilero Spencer declara una ORA de *Ataque CD*, por lo que deberá aplicar el *MOD* de -6 en su Tirada Enfrentada contra el Intruder. Spencer deberá sumar este *MOD* por Zona de Visibilidad Nula a los *MOD*s impuestos por *Distancia, Cobertura Parcial* y la Habilidad Especial *CO: Camuflaje* de la que dispone el Intruder.

La Fusilera Bipandra, más lista, declara como ORA *Esquivar*, por lo que no tendrá que aplicar el *MOD* por Zona de Visibilidad Nula, ni ningún otro *MOD*, en su Tirada Enfrentada contra el Intruder.

Sin embargo, el Fusilero Angus al encontrarse de espaldas al Intruder no puede declarar ORA, pues aunque el hecho de sufrir el *Ataque CD* le daría derecho a reaccionar, no puede trazar *LDT*, pues el pobre Fusilero no se encuentra *Encarado* hacia el tirador Nómada.

Por su parte, la Fusilera Silva que también se encuentra al otro lado de la Zona de Visibilidad Nula, al no ser objetivo de *Ataque CD* del Intruder, no puede declarar una ORA contra el tirador Nómada.

EJEMPLO 2 DE ZONA DE VISIBILIDAD NULA. ATAQUE INTUITIVO

Durante su *Turno Activo*, el brutal Dāturazi Jedak, que se encuentra dentro de una Zona de Visibilidad Nula, declara un *Ataque Intuitivo* con su Chain Rifle contra el bueno del Fusilero Angus, que se halla en el exterior de la Zona de Visibilidad Nula.

Como un *Ataque Intuitivo* se considera un *Ataque CD,* su objetivo puede reaccionar a la Orden Completa declarada por Jedak. Será una Tirada Enfrentada, ya que Angus obtiene derecho a reaccionar

por la declaración de *Ataque CD* del Dāturazi, y no depende de si éste supera la Tirada o no.

Si la ORA de Angus consistiera en un *Ataque CD*, entonces debería aplicar el *MOD* de -6 a su Tirada Enfrentada. Pero, en este caso, si su ORA consiste en *Esquivar* deberá aplicar un *MOD* de -3 a su Atributo de *FIS*, por estar tratando de *Esquivar* un *Arma de Plantilla sin disponer de LDT*.

ZONA DE RUIDO BLANCO

Efectos

» La Zona de Ruido Blanco funciona como una Zona de Visibilidad Nula sólo para tropas equipadas con *Visor Multiespectral*, de cualquier Nivel, o para aquellas con una pieza de Equipo que así lo indique.

» Las tropas equipadas con *Visor Multiespectral* no pueden trazar *LDT* a través de una Zona de Ruido Blanco.

» En el interior de una Zona de Ruido Blanco las tropas equipadas con *Visor Multiespectral* sólo podrán ejecutar Habilidades que no requieran de *LDT* para su realización, y aquellas que precisen el contacto peana con peana.

» Cualquier tropa equipada con *Visor Multiespectral* que sea **objetivo de un *Ataque CD*** cuya *LDT* cruce una Zona de Ruido Blanco, o que haya sido declarado desde el interior de una Zona de Ruido Blanco, obtiene automáticamente derecho de réplica hacia su agresor, siempre y cuando esta tropa se encuentre encarada hacia su agresor.

» Sin embargo, sus opciones de declaración de ORA –o de segunda Habilidad Corta de la Orden si se encuentra en *Turno Activo*– son declarar un ***Ataque CD* con un *MOD* de -6** contra su agresor, o una ***Esquiva*** sin aplicar *MOD*.

» El *MOD* de -6 es **acumulable con otros *MODs*** que se puedan aplicar al Atributo *CD* dados por Habilidades Especiales, Equipo, *Cobertura Parcial, Distancia*... **pero no** con otros *MODs* de **Zona de Visibilidad**.

» Si la tropa no se encuentra encarada hacia el atacante, pero el *Ataque* se produce dentro de su *Zona de Control*, entonces la ORA puede ser ***Encararse***.

Notas de Zona de Ruido Blanco

Cualquier ***Ataque Especulativo*** declarado por una tropa equipada con *Visor Multiespectral* cuya *LDT* cruce una Zona de Ruido Blanco, o cuyo objetivo se encuentre dentro de una Zona de Ruido Blanco, no aplicará el *MOD* negativo que impone dicha Zona de Visibilidad, pues ya lo suple el *MOD* de -6 propio de *Ataque Especulativo*.

TIPOS 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 las Habilidades Especiales *Terreno* y *Multiterreno*.

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 espacionaves, los anillos exteriores de las bases espaciales u orbitales de tamaño reducido, el exterior del casco de las naves, abordajes espaciales, los pasillos de espacionaves o bases con la gravedad artificial desconectada, etc.

AMBIENTE HOSTIL

Puedes completar la creación de tus *Terrenos Especiales* aplicando la Regla de *Ambiente Hostil* que encontrarás en el Libro "Infinity. Campaign: Paradiso", asignando a cada zona de terreno un *Nivel de Hostilidad*.

EJEMPLOS ORIENTATIVOS DE TERRENOS ESPECIALES					
Ejemplo	**Tipo de Terreno**	**Dificultad al MOV**	**Condiciones de Visibilidad**	**Saturación**	**Nivel de Hostilidad**
Playa	Acuático	Difícil	--	No	--
Mar abierto	Acuático	Muy Difícil	--	No	Nivel Inseguro
Pantano	Acuático	Muy Difícil	--	Zona de Saturación	Nivel Inseguro
Pedregal	Desértico	Difícil	--	Zona de Saturación	--
Desierto de dunas	Desértico	Muy Difícil	--	No	Nivel Adverso
Baja Montaña o Colinas	Montaña	Difícil	--	No	--
Planicies Árticas	Montaña	Difícil	--	No	Nivel Inseguro
Media Montaña	Montaña	Muy Difícil	--	No	--
Alta Montaña	Montaña	Muy Difícil	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	Nivel Adverso
Bosque	Selvático	Difícil	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	Nivel Inseguro
Jungla	Selvático	Muy Difícil	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	Nivel Adverso
Selva Densa	Selvático	Muy Difícil	Mala Visibilidad	Zona de Alta Saturación	Nivel Peligroso
Selva Virgen	Selvático	Muy Difícil	Visibilidad Nula	Zona de Alta Saturación	Nivel Peligroso
0-G	0-G	Muy Difícil	--	No	--
Tormenta	Acuático/ Desértico/ Montaña/ Selvático	--	Incrementa en un nivel la dificultad de las Condiciones de Visibilidad	--	--
Sala de Máquinas	-- (Opcional: 0-G)	-- (Con 0-G: Difícil)	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	--
Sala de Generadores	-- (Opcional: 0-G)	-- (Con 0-G: Difícil)	Ruido Blanco	Zona de Saturación	--
Sala de Núcleo Energético	-- (Opcional: 0-G)	-- (Con 0-G: Difícil)	Baja Visibilidad + Ruido Blanco	--	--

ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA

Las armas pueden eliminar no sólo a las tropas enemigas, además, algunas de ellas, que cargan unos tipos de munición especial muy concretos, pueden también afectar o destruir a las estructuras y construcciones que haya en el campo de batalla. Para representar esto se puede asignar a las piezas de escenografía un Perfil de ***Elemento de Escenografía*** y a los edificios y construcciones un perfil de ***Edificio de Escenografía***. Estos dos tipos distintos de perfiles de Estructura de Escenografía permiten la interacción de las tropas con las piezas escenográficas.

El Perfil de Estructura de Escenografía debe ser decidido y consensuado entre los jugadores antes de comenzar la partida. **En misiones o escenarios no se podrán aplicar los Perfiles de Estructura de Escenografía**, únicamente se utilizarán si así lo indica el propio escenario.

¡IMPORTANTE!

Sólo aquellas armas que posean la Propiedad ***Antimaterial*** pueden afectar a las Estructuras de Escenografía.

Un Elemento de Escenografía sólo podrá ser elegido como objetivo siempre y cuando el *Ataque* no afecte a ninguna otra tropa sea enemiga o aliada.

PERFIL DE ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA

Un Elemento de Escenografía suele ser una pieza escenográfica singular y estructuralmente simple, por lo general monobloque. Ejemplos de elementos de escenografía podrían ser: muros, puertas, barricadas, consolas...

En la Tabla de Perfil de Elemento de Escenografía se detallan varios ejemplos de elementos que se pueden emplear en una partida, y que los jugadores pueden utilizar como ejemplo para crear los perfiles de sus propios elementos escenográficos.

Para una mejor referencia, los diferentes elementos se agrupan en tres Tipos de Elemento de Escenografía distintos:

REPRESENTANDO LOS ELEMENTOS ESCENOGRÁFICOS

En los escenarios y misiones del ITS (Infinity Tournament System) aparece una serie de diferentes Elementos Escenográficos que resultan imprescindibles para poder jugarlos. Es recomendable utilizar los elementos de Escenografía Oficial de Infinity. Esta escenografía ha sido diseñada por el equipo de Infinity de manera que se adapte perfectamente a los requerimientos de juego de todos los escenarios, además de dotar a la mesa de juego del aspecto moderno y futurista tan característico de Infinity.

Sin embargo, dichos Elementos Escenográficos también pueden ser representados mediante los distintos **Marcadores** que aparecen en la Sección de Descargas de la web oficial de Infinity (www.infinitythegame.com).

En términos de juego, tanto si se utilizan los elementos de escenografía oficiales de Infinity como otros creados por los jugadores, **proporcionarán la *Cobertura* correspondiente a sus dimensiones**, como si se tratara de una pieza de escenografía normal.

En cambio, si en vez de elementos físicos de escenografía se utilizan los **Marcadores** designados, entonces **no proporcionarán *Cobertura*** alguna.

- **Acceso.** Señala un elemento que permite el acceso a una zona de la mesa de juego o al interior de un Edificio de Escenografía.
- **Estructural.** Indica un elemento de soporte de un Edificio de Escenografía, aunque también puede aparecer por separado en la mesa de juego.
- **Escenográfico.** Señala los diferentes elementos de escenografía independientes con los que las tropas pueden interactuar.

Para crear perfiles de los Elementos de Escenografía de su mesa de juego, los jugadores deben asignar a cada uno de ellos los siguientes Atributos:

BLINDAJE (BLI)

Es el valor que señala el blindaje del que dispone del elemento de escenografía. Cuanto mayor sea este valor, más pesada será la armadura y más reducirá el daño de las armas enemigas. Los valores de BLI de la Escenografía oscilan entre el 0 y el 12.

PROTECCIÓN BIOTECNOLÓGICA (PB)

Refleja la protección NBQ (Nuclear, Biológica, Química), Nanotecnológica, Electromagnética del elemento de escenografía. Los valores de PB de la Escenografía oscilan entre el 0 y el 12, en tramos de 3 (0, 3, 6, 9, 12).

ESTRUCTURA (EST)

Representa la capacidad de resistencia al daño del Elemento de Escenografía antes de quedar destruido. Los valores de EST de la Escenografía oscilan entre el 1 y el 8.

TAMAÑO DE ACCESO (TAC)

Indica el tamaño que tiene el elemento de escenografía si es o si dispone de algún tipo de acceso como una puerta, ventana, etc. Hay dos tipos de Tamaños de Acceso:

- **Acceso Estrecho**. Aquel que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de *S* de 2 o inferior. Se señala con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE).
- **Acceso Amplio**. Aquel que permite el acceso de cualquier tipo de tropas sin importar su Atributo de *S*. Se señala con un Marcador de Acceso Amplio (WIDE GATE).
- **Acceso de Carga**. Aquel que permite el acceso de cualquier tipo de tropas sin importar su Atributo de *S* y sin aplicar la Habilidad Especial *Peso Pesado*. Se señala con un Marcador de Acceso de Carga (CARGO GATE).

Cuando se trate de un acceso, el jugador debe señalar el tipo de Tamaño de Acceso al crear el perfil del Elemento de Escenografía.

PROPIEDADES (PRO)

Aquí se señalan las diversas Propiedades que pudiera tener el elemento de escenografía y que determinan alguna característica especial. Las principales Propiedades son las siguientes:

- **Capacidad.** La Capacidad es una Propiedad que define cuántas tropas puede albergar el elemento de escenografía. La cantidad de tropas se determina según el Atributo de Silueta de cada una de ellas. Hay tres tipos distintos de esta Propiedad:
  - **Capacidad Individual**. El elemento de escenografía sólo dispone de capacidad para albergar 1 tropa con *S* 1 o *S* 2.
  - **Capacidad Estándar**. El jugador puede optar por una de estas tres configuraciones:
    - 4 tropas con *S* 1 o *S* 2.
    - 1 tropa con *S* 3 o *S* 5 + 1 tropa con *S* 1 o *S* 2.
    - 1 tropa con *S* 4 o *S* 6 o *S* 7.
  - **Cargo Plus**. El elemento de escenografía dispone de una Capacidad aumentada. El jugador puede optar por una de estas 5 configuraciones:
    - 6 tropas con *S* 1 o *S* 2.
    - 2 tropas con *S* 3 o *S* 5.
    - 1 tropa con *S* 3 o *S* 5 + 2 tropas con *S* 1 o *S* 2.
    - 1 tropa con *S* 4 o *S* 6 o *S* 7 + 1 tropa con *S* 1 o *S* 2.
    - 1 tropa con *S* 8.
- **Compartimento.** Las tropas situadas en el interior de esta pieza de escenografía, pueden reaccionar ante cualquier *Ataque* declarado sobre ella, declarando *Esquivar* para salir de su interior. Si se supera la Tirada, se situará a la tropa en el exterior, en contacto peana con peana con la pieza de escenografía.

TABLA DE PERFIL DE ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA						
Tipo de Elemento	**Nombre**	**BLI**	**PB**	**EST**	**TAC**	**PRO**
Acceso	Puerta	1	0	1	Opcional	-
	Puerta de Seguridad	3	3	2	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Puerta Alta Seguridad	4	6	2	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL -3)
	Puerta Blindada	8	3	3	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Ventana	0	0	1	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Ventana de Seguridad	1	0	1	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Ventana Blindada	2	0	1	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
Estructural	Biotabique	5	0	2	-	Vulnerable a Fuego
	Entramado de vigas	11	0	3	-	-
	Mamparo	6	0	3	-	-
	Muro	10	0	3	-	-
	Muro Reforzado	12	0	4	-	-
	Pared	8	0	3	-	-
	Pasarela	4	0	2	-	-
	Rampa	4	0	2	-	Trampolín
	Tabique/ Pared Interior	3	0	1	-	-
Escenográfico	Antena de Transmisión	4	3	2	-	Hackeable (Tirada de VOL)
	Armería/ Panoplia/ Armario	0	0	1	-	Logística
	Ascensor	0	0	1	-	Capacidad Individual, Compartimento
	Balconada	2	0	2	-	-
	Baliza	1	0	1	-	Hackeable (Tirada de VOL)
	Caja de Suministros	1	0	1	-	-
	Consola	0	0	1	-	Hackeable (Tirada de VOL)
	Consola de Seguridad	1	3	1	-	Hackeable (Tirada de VOL -3)
	Contenedor	4	3	3	-	-
	Montacargas	0	0	1	-	Cargo Plus, Compartimento
	Pieza de Mobiliario Urbano	0	0	1	-	-
	Tech-Coffin	1	0	1	-	-

» **Hackeable**. Esta pieza de escenografía es susceptible de ser manipulada mediante el *Programa de Hackeo* ***Ganzúa***, o la Habilidad Especial ***Ingeniero***. En caso de jugar un escenario, la Tirada de *VOL* indicada puede verse modificada por las Reglas Especiales del escenario.

» **Landing Aid**. Una Ayuda al Aterrizaje es una baliza automática específicamente diseñada para proporcionar un descenso y aterrizaje seguro. Cualquier tropa o *Nave de Desembarco* cuya *Zona de Aterrizaje* se encuentre en un *Edificio de Escenografía* con esta Propiedad, o en el interior del *Área de Efecto* de un *Elemento de Escenografía* con esta Propiedad, obtiene un *MOD* de +3 a su Tirada de *FIS*.

» **Logística.** Una tropa en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consumiendo una Habilidad Corta de la Orden y superando una Tirada de *VOL* podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad.

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Botín, Saqueador* o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de *VOL*.

Además, una tropa que en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.

» **Trampolín.** *Un Elemento de Escenografía* con esta Propiedad permite a las *Motos* y *Vehículos* (*VH*) que se encuentren en contacto peana con peana con su extremo más elevado, declarar la Habilidad *Saltar* en diagonal hacia arriba.

» **Vulnerable a Fuego**. Frente a esta pieza de escenografía, las armas con Munición Especial *Fuego* adquieren la Propiedad *Antimaterial*.

Escenografía transparente o semitransparente

Algunas piezas de escenografía disponen de elementos de plástico acrílico transparente o semitransparente. En términos de juego se considerará que **cortan la *LDT*** como cualquier pieza opaca.

PERFIL DE EDIFICIO DE ESCENOGRAFÍA

Un Edificio de Escenografía suele ser una pieza escenográfica de cierto tamaño y mayor complejidad estructural que implica ciertos Elementos de Escenografía.

En la Tabla de Perfil de Edificio de Escenografía se detallan varios ejemplos de elementos que se pueden emplear en una partida, y que los jugadores pueden utilizar como ejemplo para crear los perfiles de sus propios edificios o construcciones.

Cuando los jugadores creen un perfil de Edificio de Escenografía deben señalar el perfil de los distintos Elementos de Escenografía que lo componen. Los Elementos de escenografía básicos de cualquier Edificio de Escenografía son sus

TABLA DE PERFIL DE EDIFICIO DE ESCENOGRAFÍA

Tipo de Edificio	Tipo de Estructura	Tipo de Acceso	Tamaño de Acceso	Propiedades
Biobungalow	Biotabique (x4)	Puerta (x2)	Acceso Estrecho (x2)	-
Búnker	Muro Reforzado (x4)	Puerta Blindada (x4)	Acceso Estrecho (x2) Acceso Amplio (x2)	-
Construcción Colonial	Mamparo (x4)	Puerta (x2)	Acceso Estrecho (x1) Acceso Amplio (x1)	-
Edificio Residencial	Pared (x4)	Puerta (x2)	Acceso Estrecho (x2)	-
Edificio Oficial	Muro (x4)	Puerta de Seguridad (x4)	Acceso Estrecho (x2) Acceso Amplio (x2)	-
Módulo de Aterrizaje	Entramado de vigas (x4)	-	-	Landing Aid
Multitorre	Pared (x4)	Puerta de Seguridad (x1)	Acceso Estrecho (x1)	-
Sala de Maquinaria	Muro (x4)	Puerta de Seguridad (x2)	Acceso Amplio (x2)	Zona de Saturación

paredes y su acceso. En el perfil de un Edificio de escenografía deben señalarse los siguientes elementos:

» **Tipo de Estructura**. Señala el tipo de elemento Estructural (*Pared, Muro*...) que conforma el edificio, indicando su número entre paréntesis.

» **Tipo de Acceso.** Señala el tipo, o tipos, de Acceso que dispone el edificio, indicando su número entre paréntesis.

» **Tamaño del Acceso**. Indica el tamaño de cada Tipo de Acceso con que cuenta el edificio.

» **Propiedades.** Señala, en caso de tenerlas, las características especiales del edificio. Por lo general se suelen aplicar *Zonas de Terreno Especial* (*Visibilidad, Saturación*...), número de niveles y de Elevadores si los tuviera.

Estructuras de Escenografía: Techos

A menos que se señale lo contrario, se considerará que el techo de un edificio se corresponde con el Tipo de Estructura que indique su Perfil de Edificio de Escenografía.

DAÑADO Y DESTRUIDO

Si el valor del Atributo *Estructura* de un Elemento de Escenografía llega a 0, entonces éste pasa inmediatamente a estado *Dañado* (ver *Estados*, pág. 183).

En cambio, si el Atributo *Estructura* llega a cualquier valor **por debajo de 0**, el Elemento de Escenografía pasa a estado *Destruido* (ver *Estados*, pág. 183).

ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA: ELEVADORES (LIFTS)

Los Elevadores permiten a las tropas cambiar de nivel en un Edificio de Escenografía o una estructura con mayor rapidez que empleando las escaleras.

Hay dos tipos distintos de Elevadores: ***Ascensores*** y ***Montacargas***, que se distinguen por la Propiedad *Capacidad* de la que disponen (ver la *Tabla de Perfiles de Elementos de Escenografía*, pág. 178).

Dependiendo del tipo de Elevador al que pertenezca, estos Elementos de Escenografía se pueden representar mediante un Marcador de Ascensor (ELEVATOR), una plantilla de Montacargas (HOIST) o con un elemento de diámetro o dimensiones similares. El jugador deberá situar un Marcador, plantilla o elemento de escenografía en cada nivel del Edificio de Escenografía.

Efectos

» Para activar un Elevador, una tropa debe encontrarse con su peana en contacto o situada en el interior de un Elevador y declarar la Habilidad Común *Activar*. El jugador debe señalar a qué nivel quiere que llegue el Elevador cuando declare *Activar*.

TABLA DE NAVES DE DESEMBARCO

Tipo de Nave	FIS	BLI	PB	EST	TAC	Propiedades
Cápsula de Desembarco (Dropship)	15	8	9	3	Acceso Amplio (x1)	Capacidad Estándar, Compartimento, Hackeable, Salto de Combate
Cápsula de Carga (Dropcarrier)	15	8	9	3	Acceso de Carga (x1)	Cargo Plus, Compartimento, Hackeable, Salto de Combate

Todo aquello que se encuentre en el interior del Elevador aparecerá en el nivel designado por el jugador **al final de la Orden**, en su *Conclusión*, tras las *Tiradas de Agallas* que fueran necesarias.

Si dos jugadores declaran *Activar* en una misma Orden, señalando niveles distintos, el Elevador se bloqueará y no se moverá en esa Orden.

» Un Elevador siempre está disponible. Si hubiera alguna tropa o elemento en el interior del Elevador en el mismo nivel al que el jugador ha declarado que quiere que éste que llegue, su jugador lo situará en el exterior del Elevador, con su peana en contacto, igualmente **al final de la Orden**, en su *Conclusión*.

» A menos que el escenario indique lo contrario, las puertas de un *Elevador* se encuentran siempre abiertas.

EJEMPLO DE USO DE ELEVADORES

Durante su *Turno Reactivo*, el ubicuo Fusilero Angus y su inseparable compañera Bipandra se encuentran en el Nivel 3 (Lencería) de un edificio. Angus se halla dentro de un Ascensor, mientras que Bipandra, situada en el exterior, dispone de *LDT* hacia el interior del Ascensor.

En el Nivel 1 (Perfumería) del mismo edificio se encuentra un silencioso Spektr que consume 1 Orden para entrar en el Ascensor, situar una Mina Antipersona en su interior, y salir del mismo. Con una nueva Orden, el Alguacil Ortega, enemigo acérrimo de Angus, se desplaza hasta encontrarse en contacto peana con peana con el exterior del Ascensor y declara *Activar* con la segunda Habilidad Corta de la Orden. Por tanto, Angus se ve desplazado hacia el exterior del Ascensor, con su peana en contacto, mientras aparece el Marcador de Camuflaje (CAMO) que representa a la Mina Antipersona dentro del Ascensor. Aunque tanto Angus como Bipandra disponen de *LDT* hacia el interior del Ascensor, ninguno puede ya declarar ORA alguna en esta Orden, porque, además de haber sido declarada la Orden fuera de su *LDT* y *ZC*, la Mina aparece al final de la Orden.

ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA: NAVES DE DESEMBARCO (LANDING CRAFTS)

Las Naves de Desembarco son vehículos aéreo-orbitales de transporte que funcionan como Elementos de Escenografía y en ciertas misiones o escenarios también como elementos especiales de despliegue o exfiltración, con reglas propias determinadas por el propio escenario.

Efectos

Las tropas cuya peana se encuentre situada por completo en el interior de una *Nave de Desembarco* se consideran en Cobertura Total respecto a *Ataques* declarados desde el exterior.

A menos que el escenario indique lo contrario, los *Accesos* de las Naves de Desembarco se encuentran siempre abiertos.

Las Naves de Desembarco disponen de algunas Propiedades especiales:

Salto de Combate

En determinadas condiciones de juego, esta pieza de escenografía utilizará las reglas de la Habilidad Especial *DA: Salto de Combate* con algunas particularidades:

» Sólo se podrá emplear el Nivel *DA: Salto de Combate*, o el Nivel *DA: Salto de Combate Inferior*, si así lo especifica el escenario.

» Si por condiciones de escenario, esta pieza de escenografía no está adscrita a ningún jugador, y se produce una ***Dispersión*** que haga que salga de la mesa, entonces ambos jugadores realizarán una Tirada Normal de d20, siendo situada en el borde de la mesa de la *Zona de Despliegue* que decida el jugador que haya obtenido el resultado más alto.

» Cualquier tropa que se encuentre encaramada en el exterior de esta pieza de escenografía en el momento del despegue, pasará a estado *Muerto* directamente, a causa de la caída, debiendo ser retirada de la mesa de juego.

Plantilla de Cápsula de Desembarco

Algunas misiones o escenarios requieren del uso de Cápsulas de Desembarco. Para poder jugar estos , en caso de carecer de una pieza de escenografía equivalente, los jugadores tienen a su disposición de manera totalmente gratuita ,en la sección de Descargas de la página web oficial de Infinity un modelo recortable junto a una Plantilla de Cápsula de Desembarco.

Este modelo se corresponde con el perfil de Cápsula de Desembarco con Capacidad Estándar.

APÉNDICES

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 en Infinity.

Cada estado tiene un efecto de juego concreto, además de procedimientos específicos de activación y cancelación. En Infinity, los diferentes estados pueden ser acumulativos. Para identificar el estado en el que se encuentra una tropa se emplean Marcadores.

La Etiqueta *Nulo* señala aquellos estados en los cuales la tropa no aporta Orden a su jugador.

AISLADO

ACTIVACIÓN

» La tropa sufre un Ataque exitoso con una *Munición Especial* o *Programa de Hackeo* que provoca este estado (Munición Especial *E/M* o el Programa *Infowar: Oblivion,* 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.

EFECTO

» Además, una tropa en estado Aislado **no puede recibir Órdenes de la *Reserva de Órdenes*.**

» Si al comienzo de los siguientes *Turnos Activos*, la tropa continúa en estado Aislado, al hacer el recuento de Órdenes, se considerará como ***Irregular***, no aportando su Orden a la *Reserva de Órdenes*.

» El estado Aislado **anula las Habilidades Especiales y piezas de Equipo con la Propiedad *Equipo de Comunicaciones*** (*Dispositivos de Hacker, Repetidor*...) de la tropa afectada, que dejarán de funcionar hasta que dicho estado sea cancelado.

» Además, si la tropa en estado Aislado es el ***Teniente***, entonces, al comienzo de su siguiente *Turno Activo* su ejército pasará a situación de ***Pérdida de Teniente***, a menos que dicho estado se cancele previamente.

» Una tropa en estado Aislado deja de formar parte de cualquier tipo de Equipo Enlazado, ***Infinity Fireteam***, (*Core, Haris, Enomotarca, Tohaa*...) al que pudiera pertenecer (ver Infinity. Human Sphere e Infinity. Campaign: Paradiso).

» Si la tropa en estado Aislado es el ***Líder de Equipo***, entonces, además, se produce una rotura del *Fireteam*.

» 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 peana con peana 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).

» 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 (ver pág. 33).

CAMUFLADO

ACTIVACIÓN

» Automático en la *Fase de Despliegue*.

» Durante el *Turno Activo*, una tropa con CO: Camuflaje puede recuperar el estado *Camuflado* consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFECTO

» En estado *Camuflado*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflaje (CAMO).

» No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Camuflado*.

» No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado *Camuflado*, es necesario *Descubrir* a esa tropa primero , o declarar *Ataque Intuitivo*.

» Para *Descubrir* al camuflado se debe superar una **Tirada de *Descubrir* aplicando un *MOD* de *–3***.

» En caso de éxito, se sustituye el Marcador de *Camuflado* por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.

» Si se falla la Tirada de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al camuflado hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.

» Un Marcador de CO: Camuflado (CAMO) dispone de una ***LDT* de 360º**.

» Un Marcador de CO: Camuflado (CAMO) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.

» No obstante, si el poseedor de esta Habilidad Especial fuera **un arma o una pieza de Equipo**, el valor de ***Silueta (S)* del Marcador es 2.**

» Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado de *Camuflado* se cancela, sustituyendo el Marcador por la figura, siempre que:

» El camuflado declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o cualquiera de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*).

» El camuflado, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa***.

» El camuflado entre en **contacto peana con peana** con una figura.

» La tropa camuflada sea ***Descubierta***.

» El camuflado reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*, sin haber sido *Descubierto* previamente (sea por un *Ataque Intuitivo*, por haber sido afectado por un *Arma de Plantilla* cuyo objetivo fuera otra tropa, etc.).

» La tropa camuflada pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado *¡¡¡Retirada!!!* En ambos casos, su Habilidad Especial de CO se verá reducida a CO: Mimetismo. Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará su nivel original de CO, aunque no el estado Camuflado, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.

» Siempre que se cancela el estado *Camuflado* **debe sustituirse el Marcador** de Camuflaje (CAMO) por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.

» Al sustituir el Marcador por la figura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado Camuflado se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Camuflado declara una Orden de *Mover + Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

CAMUFLADO TO

ACTIVACIÓN

» Automático en la *Fase de Despliegue*.

» Automático en juego si la tropa con CO: Camuflaje TO cancela su estado *Despliegue Oculto* realizando cualquier Habilidad que no la revele como figura.

» Durante el *Turno Activo*, una tropa con CO: Camuflaje TO puede recuperar el estado *Camuflado TO* consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFECTO

» En estado *Camuflado TO*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Camuflaje TO (TO CAMO).

» No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Camuflado TO*.

» No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado *Camuflado TO*, es necesario descubrirlo primero , o declarar *Ataque Intuitivo*.

» Para *Descubrir* al camuflado TO se debe superar una **Tirada de *Descubrir* aplicando un *MOD* de *–6***.

» Si se **supera la Tirada** de *Descubrir*, se sustituye el Marcador de Camuflado TO (TO CAMO) por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.

» Si se **falla la Tirada** de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al camuflado TO hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado TO* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Camuflado TO* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.

» Un Marcador de CO: Camuflado TO (TO CAMO) dispone de una ***LDT* de 360º**.

» Un Marcador de CO: Camuflado TO (TO CAMO) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.

» No obstante, si el poseedor de esta Habilidad Especial fuera una **pieza de Equipo**, el valor de ***Silueta (S)* del Marcador es 2.**

» Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado de *Camuflado TO* se cancela, sustituyendo el Marcador por la figura, siempre que:

» El camuflado TO declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o alguna de aquellas Habilidades**

Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada (excepto *Alertar*).

» El camuflado TO, siguiendo lo anterior, declare el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa***.

» El camuflado TO entre en **contacto peana con peana** con una figura.

» La tropa con CO: Camuflaje TO sea ***Descubierta***.

» El camuflado TO reciba un impacto exitoso que obligue a realizar una Tirada de BLI/ *PB*, o un impacto *Crítico*, sin haber sido *Descubierto* previamente (sea por un con *Ataque Intuitivo*, por haber sido afectado por un *Arma de Plantilla* cuyo objetivo fuera otra figura, etc.).

» La tropa TO pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!! En ambos casos, su Habilidad Especial de CO se verá reducida a CO: Mimetismo. Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará su nivel original de CO, aunque no el estado Camuflado TO, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.

» Siempre que se cancela el estado Camuflado TO **debe sustituirse el Marcador** de Camuflaje TO (TO CAMO) por la figura, encarada hacia donde prefiera su jugador.

» Al sustituir el Marcador por la figura, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado Camuflado TO se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Camuflado TO declara una Orden de *Mover* + *Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

CEGADO

ACTIVACIÓN

» La tropa ha sufrido un impacto exitoso de Munición Especial *Flash*, o de cualquier otra Munición Especial o Regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFECTO

En este estado una tropa no puede establecer *LDT*, por tanto:

» Una tropa en estado Cegado sólo puede ejecutar Habilidades Cortas de Movimiento (excepto *Descubrir*) y aquellas Habilidades Cortas y ORAs que no requieren *LDT* para su realización.

» Tampoco podrá emplear Habilidades Especiales, armas o Equipo que requieran *LDT* para su uso.

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

Cegado y Armas de Plantilla

Una tropa en estado Cegado considerará cualquier *Ataque* con un Arma de Plantilla que sufra como realizado fuera de *LDT* por lo que podrá *Esquivar* superando una Tirada de *FIS*-3.

CANCELACIÓN

» El estado Cegado se cancela automáticamente al término del mismo *Turno de Jugador* en el que se ha establecido.

CUERPO A TIERRA

ACTIVACIÓN

» En la ***Fase de Despliegue***, el jugador puede desplegar una tropa con un Marcador de Cuerpo a Tierra a su lado.

» El jugador declara la **Habilidad Corta de Movimiento *Mover* indicando que pasa a estado Cuerpo a Tierra.**

» De tal modo, **al inicio de dicha Habilidad Corta de Movimiento *Mover*** la tropa ya se encuentra en este estado. Por tanto, la Habilidad Corta de Movimiento *Mover* declarada será ejecutada en estado Cuerpo a Tierra, aplicando la reducción de los valores de sus Atributos de *MOV* y de *S*.

» Si la tropa cae en estado ***Inconsciente*** también aplicará este estado, a menos que pertenezca a un *Tipo de Unidad* que no pueda activar este estado (*REM, TAG, Vehículo*...) o disponga de alguna pieza de Equipo que no lo permita (*Moto*, por ejemplo).

EFECTO

» Una tropa en estado Cuerpo a Tierra tiene un valor de *Silueta (S)* de 0, el equivalente a la altura de una peana.

» En este estado, la tropa verá reducidos a la mitad sus valores de *MOV* al declarar cualquier Habilidad con la Etiqueta *Movimiento* (*Mover, Esquivar, Trabar*...).

» También se reducirá a la mitad cualquier Bono de Movimiento que otorgue cualquier Habilidad Especial o Regla Especial de Escenario.

» En estado Cuerpo a Tierra las tropas no pueden *Saltar* ni *Trepar*.

» Una tropa en estado Cuerpo a Tierra que se encuentre en una posición más elevada que su enemigo podrá aplicar los *MOD*s por ***Cobertura Parcial*** en caso de ser objetivo de un *Ataque CD* por parte de un adversario que se encuentre en una posición inferior a la suya.

» 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 Orden Corta de Movimiento *Mover*, el jugador puede cancelar automáticamente este estado. Es obligatorio que así lo anuncie a su adversario al declarar dicha Orden Corta *Mover*. De este modo, la tropa ejecutará dicho *Mover* aplicando sus valores normales de *MOV* y de *S*.

DAÑADO

ACTIVACIÓN

» Si una pieza de escenografía o de Equipo pierde todos los puntos de su Atributo *Estructura (EST)*, pero ni uno más, pasa automáticamente a estado Dañado.

» Un *Edificio de Escenografía* que tenga la mitad (redondeando hacia arriba) de sus *Elementos de Escenografía Estructural* en estado Dañado se considerará igualmente en dicho estado.

EFECTO

» En este estado, la funcionalidad especial que tuviera en juego la pieza de escenografía deja de tener efecto.

» En estado Dañado las *Habilidades Especiales Automáticas* y las piezas de *Equipo Automáticas* que pudiera tener la pieza de escenografía dejan de tener efecto.

» Un *Edificio de Escenografía* en estado Dañado se considerará ***Terreno Difícil***.

CANCELACIÓN

» Una tropa con la Habilidad Especial ***Ingeniero*** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) en contacto peana con peana con la pieza de escenografía, 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) permite cancelar este estado, recuperando 1 punto del Atributo de *EST*.

» El estado Dañado puede ser cancelado mediante el uso de Habilidades Especiales, Piezas de Equipo o reglas especiales del escenario que así lo indiquen en su descripción.

DESCARGADO

ACTIVACIÓN

» La tropa ha consumido por completo un arma o pieza de Equipo con la Propiedad *Desechable*.

EFECTO

» La tropa no puede volver a emplear dicha Arma o Pieza de Equipo.

CANCELACIÓN

» El estado Descargado se cancela automáticamente si una tropa con la Habilidad Especial ***Bagaje*** (ver: *Infinity. Human Sphere*) u otra que especifique que tiene el mismo efecto, en contacto peana con peana con la tropa afectada por este estado consume una Habilidad Corta de la Orden, sin que sea necesario efectuar Tirada (a menos que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario que provocaron este estado indiquen lo contrario).

» El estado Descargado también se cancela automáticamente si una tropa en este estado y en contacto peana con peana con un *Elemento de Escenografía* que posea la Propiedad ***Logística*** consume una Habilidad Corta de la Orden, sin que sea necesario efectuar Tirada (a menos que la Habilidad Especial o las condiciones del escenario que provocaron este estado indiquen lo contrario).

» 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.

DESPLIEGUE OCULTO

ACTIVACIÓN

» Automático en la *Fase de Despliegue*.

EFECTOS

» El estado Despliegue Oculto es un tipo de despliegue especial que, durante la *Fase de Despliegue,* permite **no colocar figura 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.

» El estado de *Despliegue Oculto* se considera *Información Privada*. Sin embargo, una vez se cancele, el adversario tiene derecho a comprobar su posición.

» Mientras permanezca en estado *Despliegue Oculto* esta tropa **no aportará su Orden** a la Reserva de Órdenes, conservándola apartada para poder emplearla en sí misma.

» Mientras no cancele su estado *Despliegue Oculto*, esa tropa se considerará como que **no se encuentra situada en la mesa** de juego. Por tanto, no afectará a las *LDT*s de tropas aliadas, no se verá afectada por *Armas de Plantilla*...

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Despliegue Oculto* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.

CANCELACIÓN

» El estado *Despliegue Oculto* se cancela automáticamente en el momento en que la tropa declare cualquier Habilidad Corta, Orden Completa u ORA.

» Si la tropa en estado *Despliegue Oculto* declara ***Movimiento Cauteloso* o cualquier Habilidad Corta de Movimiento que no requiera realizar tirada** (excepto *Alertar*) entonces también se cancela este estado, situando un Marcador de Camuflaje TO (TO CAMO) en el punto previamente anotado por su jugador.

» Si se declara una Habilidad u Orden Completa distinta de las arriba mencionadas, el estado *Despliegue Oculto* también se cancela automáticamente. Sin embargo, en este caso es la figura la que se sitúa en la mesa, en el punto previamente anotado por su jugador y encarada hacia donde éste prefiera.

Al situar la figura en la mesa, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» El estado *Despliegue Oculto* se cancela si la tropa con CO: Camuflaje TO es ***Descubierta*** mediante el uso de alguna Habilidad Especial que así lo permita (como *Sensor*, por ejemplo).

» Una vez la tropa ha cancelado su estado *Despliegue Oculto* no podrá volver a recuperarlo.

DESTRUIDO

ETIQUETA

Nulo

Activación

» Si una pieza de escenografía o de Equipo pierde todos los puntos de su Atributo *Estructura*, y además el de *Dañado*, pasa automáticamente a estado Destruido.

» Si una pieza de escenografía o de Equipo en estado *Dañado* pierde uno o más puntos de su Atributo *Estructura (EST)*, pasa automáticamente a estado Destruido.

» Un *Edificio de Escenografía* que tenga la mitad (redondeando hacia arriba) de sus *Elementos de Escenografía Estructural* en estado Destruido se considerará igualmente en dicho estado.

EFECTO

» Si se trata de una pieza de Equipo o de un *Elemento de Escenografía* representado mediante un Marcador, puede ser retirado de la mesa de juego. En caso contrario, se situará un Marcador de Destruido (DESTROYED) a su lado.

» Si se trata de un *Elemento de Escenografía Estructural (Muro, Pared*...) ya sea independiente, o formando parte de un *Edificio de Escenografía*, se situará un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE) en el punto de impacto.

» Los Accesos Estrechos producidos por el estado Destruido **no permiten de ninguna manera trazar *LDT*** a su través.

» La peana de una tropa no podrá quedar situada ni total ni parcialmente en el interior de un Acceso Estrecho provocado por el estado Destruido, ha de situarse a uno u otro lado de dicho Acceso Estrecho.

» Si se trata de un *Edificio de Escenografía*, se considerará ***Terreno Muy Difícil*** y ***Zona de Saturación***.

» Si en el momento de declaración del estado Destruido del *Edificio de Escenografía* hubiera tropas o *Elementos de Escenografía* en su interior, éstos no se verán afectadas.

CANCELACIÓN

» El estado Destruido 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.

FUEGO DE SUPRESIÓN

ACTIVACIÓN

» Este estado se activa declarando una Orden Completa de Fuego de Supresión y situando un Marcador de Fuego de Supresión (SUP. FIRE) al lado de la tropa.

EFECTO

» Las tropas enemigas 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: *R*3. La *R* completa ha de dirigirse siempre a un solo objetivo, no se puede dividir entre varios objetivos (como ante una *Orden Coordinada*, por ejemplo).

» El perfil Arma en FS modifica los valores de Distancia y de R del arma, pero no de Daño, aplicando siempre el valor de Daño del arma original que disponía la tropa. Del mismo modo, los valores de Tipo de Munición y las Propiedades serán los del arma original.

Modificadores por Distancia

0 cm – 40 cm	40 cm – 60 cm
0	-3

Daño: * **Ráfaga:** 3

Munición: * **Propiedades:** *

*Nota *: Aplicar los valores del arma empleada.*

IMPORTANTE

En la Tabla de Armas, el perfil de cada arma dispone de una casilla denominada FS donde se señala si se trata de un arma con capacidad para realizar *FS* o no. Como regla general, y con contadas excepciones, **sólo las armas con *R*3 o superior pueden realizar *FS***. Cualquier arma con R2 o inferior, o cuya casilla de Propiedades no indique que puede efectuar Fuego de Supresión, **no** podrá realizar un *FS*, aunque reciba un *MOD* positivo que eleve su *R* por encima de 2.

CANCELACIÓN

El estado Fuego de Supresión se cancela automáticamente en cualquiera de los siguientes casos:

» La tropa declara una *Orden*.

» La tropa declara una *ORA* que no sea un *Ataque CD* con Fuego de Supresión.

» La tropa usa un arma que no permite realizar Fuego de Supresión.

» La tropa cambia de Estado (pasando a un estado *Nulo, Aislado, Cegado, Inmovilizado, ¡¡¡Retirada!!! Trabado* o cualquier otro estado que así lo especifique).

» El ejército al que pertenece la tropa entra en situación de *Pérdida de Teniente*.

» La tropa pasa a formar parte de cualquier tipo de Equipo Enlazado, ***Infinity Fireteam*** (*Core, Haris, Enomotarca, Tohaa*...) (ver Infinity. Human Sphere e Infinity. Campaign: Paradiso).

HUEVAEMBRIÓN

ETIQUETA

» *Nulo*

ACTIVACIÓN

» El poseedor de la Habilidad Especial *Shasvastii* pasa a estado *Inconsciente*.

EFECTO

HuevaEmbrión es el nombre que recibe el estado *Inconsciente* de las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* y dispone de ciertas particularidades.

El estado Inconsciente de las tropas que poseen la Habilidad Especial Shasvastii presenta las siguientes excepciones a su funcionamiento normal:

» En vez de situar un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la tropa, debe colocarse un Marcador de HuevaEmbrión (SPAWN-EMBRYO).

» Durante la partida, las tropas que se encuentran en estado HuevaEmbrión **no se consideran bajas** a la hora de efectuar el **cálculo de puntos de tropas supervivientes** de su ejército. Tampoco el enemigo podrá considerarlas bajas para contabilizar el número de puntos de tropas eliminadas.

» En caso de recibir un *Ataque*, una tropa en estado HuevaEmbrión aplicará el valor de *BLI* de su perfil de tropa.

» Una tropa en estado HuevaEmbrión no puede ser retirada de la mesa de juego, aunque su jugador carezca de tropas o medios para recuperarla (Médico, Sanitario, AutoMediKit...).

» Al final de la partida, al igual que en el estado *Inconsciente*, una tropa en estado HuevaEmbrión **no puede ser contabilizada por su jugador en el recuento de *Puntos de Victoria***.

CANCELACIÓN

» Siguiendo el funcionamiento normal de la regla de estado *Inconsciente*, una tropa en estado HuevaEmbrión que pierda un nuevo punto de su Atributo *Heridas* pasa a estado *Muerto*, debiendo ser retirada de la mesa de juego y pasando a engrosar el listado de bajas de su ejército.

» Al igual que con el estado *Inconsciente*, el estado HuevaEmbrión también se cancela si la tropa recupera 1 punto de su Atributo *Heridas*, pasando a estado Normal, al ser curada gracias al uso de alguna Habilidad Especial (*Médico, Regeneración*...) o Equipo (*AutoMedikit, MediKit*...) por ejemplo.

RECUERDA
El Marcador de HuevaEmbrión marca un tipo de estado *Inconsciente*, por tanto, no está aportando Orden a tu Reserva de Órdenes.

INCONSCIENTE

ETIQUETA

» *Nulo*

ACTIVACIÓN

» Si una tropa en estado Normal pierde todos los puntos de su Atributo *Heridas/ Estructura*, pero ni uno más, pasa automáticamente a estado Inconsciente.

EFECTO

» Una tropa en este estado **no puede ser activada ni recibir Órdenes de la *Reserva de Órdenes*** del jugador que la ha alineado.

» No obstante, hay determinadas Habilidades Especiales y piezas de Equipo que en su descripción indican que su uso está permitido en estado Inconsciente (por ejemplo: *Regeneración, AutoMediKit*...)

» Durante los *Turnos Activos* siguientes a aquel en el que ha caído en este estado, la tropa en estado Inconsciente **no aporta su Orden a la *Reserva de Órdenes*** de su jugador.

» Una tropa en este estado debe ser considerada como una baja a efectos de contabilización de tropas supervivientes para el recuento de ***¡¡¡Retirada!!!***

» En estado Inconsciente las *Habilidades Especiales Automáticas* y las piezas de *Equipo Automáticas* dejan de tener efecto.

» Se considera que las tropas Inconscientes se encuentran también en estado *Cuerpo a Tierra*, excepto aquellos *Tipos de Tropa* que no puedan asumir dicho estado.

» Una tropa en estado Inconsciente **no puede ser contabilizada por su jugador en el recuento de *Puntos de Victoria*** al final de la partida.

CANCELACIÓN

» En el caso de tropas con el Atributo ***Heridas***. Una tropa con la Habilidad Especial ***Médico*** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) en contacto peana con peana 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) permite cancelar este estado.

» En el caso de tropas con el Atributo ***Estructura***. Una tropa con la Habilidad Especial ***Ingeniero*** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) en contacto peana con peana 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) permite cancelar este estado.

» El estado Inconsciente puede ser cancelado mediante el uso de Habilidades Especiales o Piezas de Equipo que así lo indiquen en su descripción (como *Regeneración, AutoMediKit, MediKit*...).

» La cancelación del estado Inconsciente no cancela el estado ***Cuerpo a Tierra.***

» 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 Inconsciente, la cancelación de dicho estado Inconsciente no significa que se revoque la situación de *Pérdida de Teniente*, que se cancelará tal y como se describe en su explicación (ver pág. 33).

INMOVILIZADO-1

ACTIVACIÓN

» La tropa sufre un Ataque exitoso con una *Munición Especial* o *Programa de Hackeo* que provoca este estado.

» 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.

EFECTO

» Aquellas tropas que se encuentran en estado Inmovilizado-1 no puede realizar ninguna Habilidad Corta de Movimiento excepto *Descubrir*.

» Una tropa en estado Inmovilizado **no puede realizar ningún *Ataque*** ni ninguna Habilidad Corta excepto *Reset, Regeneración*, *Sensor,* o *AutoMediKit* o aquellas que así lo indiquen en su descripción.

» Las tropas en estado Inmovilizado no pueden realizar ninguna Habilidad de Orden Completa.

» Las *Habilidades Especiales Automáticas* y el *Equipo Automático* siguen funcionando, pero deben aplicar las restricciones antes mencionadas.

» Las tropas en estado Inmovilizado-1 siguen proporcionando su Orden a la *Reserva de Órdenes* de su ejército.

CANCELACIÓN

» La tropa afectada realiza un ***Reset*** exitoso.

» Una tropa con la Habilidad Especial ***Ingeniero*** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) que, en contacto peana con peana con la tropa en estado Inmovilizado-1, 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.

EJEMPLO DE INMOVILIZADO-1

Una tropa equipada con Visor X que se encuentra en estado Inmovilizado-1 podrá aplicar los *MOD*s que otorga esta pieza de *Equipo Automático* en caso de que declare *Descubrir*.

INMOVILIZADO-2

ACTIVACIÓN

» La tropa sufre un Ataque exitoso con una *Munición Especial* o *Programa de Hackeo* que provoca este estado.

» 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.

EFECTO

» El estado Inmovilizado-2 aplica los mismos efectos que el estado Inmovilizado-1.

CANCELACIÓN

» Únicamente una tropa con la Habilidad Especial ***Ingeniero*** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) que, en contacto peana con peana con la tropa en estado Inmovilizado-2, 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.

» Algunas Habilidades Especiales (como *Antípoda*, por ejemplo), armas o Equipo pueden causar el estado Inmovilizado-2 de carácter especial que sólo puede ser cancelado de la manera que la propia regla de la Habilidad Especial, arma o Equipo especifique.

IMPORTANTE

Cuando en una regla, munición o escenario se indique únicamente que provoca un estado de Inmovilizado, sin indicar número, deberá entenderse que se refiere a Inmovilizado-2. Del mismo modo, en tales casos, el Marcador a emplear será el de Inmolivilizado-2 (IMM-2).

INUTILIZADO

ACTIVACIÓN

» La tropa sufre un Ataque exitoso con Munición Especial *E/M* o con un *Programa de Hackeo* que provoca este estado.

» 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.

EFECTO

» Todas las piezas de Equipo con la Propiedad ***Equipo de Comunicaciones*** que posea la tropa que se encuentre en este estado dejan de funcionar y no se podrá hacer uso de ellas.

» Todas las Armas y piezas de Equipo especificadas por la Regla Especial de Escenario que posea la tropa que se encuentre en este estado dejan de funcionar y no se podrá hacer uso de ellas.

CANCELACIÓN

» Únicamente una tropa con la Habilidad Especial ***Ingeniero*** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) que, en contacto peana con peana con la tropa en estado Inutilizado, 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.

MARCADO

ACTIVACIÓN

» La tropa sufre un Ataque exitoso con una *Habilidad Especial, Munición Especial* o *Programa de Hackeo* que provoca este estado.

» 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.

EFECTO

» Cualquier tropa que declare un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* contra una tropa en estado Marcado obtiene un ***MOD* de +3** al Atributo que emplee al realizar dicho *Ataque*.

» Este *MOD* de +3 es acumulativo con otros *MOD*s dados por *Distancia, Cobertura, CO: Camuflaje*... excepto con el de la Propiedad ***Guiado***, en el cual ya está incluido.

» Una tropa en estado Marcado es susceptible de recibir *Ataques Especulativos* sin que se aplique el *MOD* -6 propio de dicho tipo de *Ataque*.

» Una tropa en estado Marcado es susceptible de recibir *Ataques* por parte de adversarios que posean *Armas CD* con la Propiedad *Guiado*, aplicando las ventajas de esta Propiedad. Sin embargo, el ***MOD* de +3** por Marcado se sigue aplicando.

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado Marcado se cancela automáticamente al término del mismo *Turno de Jugador* en el que se ha establecido.

MUERTO

ETIQUETA

» *Nulo*

ACTIVACIÓN

» Si una tropa en estado Normal pierde todos los puntos de su Atributo *Heridas* (o *EST*), y además el de *Inconsciente*, pasa automáticamente a estado Muerto.

» Si una tropa en estado *Inconsciente* pierde uno o más puntos de su Atributo *Heridas* (o *EST*), pasa automáticamente a estado Muerto.

EFECTO

» La tropa debe ser retirada de la mesa de juego.

» La tropa en este estado se contabilizará como una baja, y no se podrá considerar para el recuento de tropas supervivientes para determinar la *¡¡¡Retirada!!!*

» En turnos sucesivos deja de aportar su Orden a la *Reserva de Órdenes*.

» Una tropa en estado Muerto **no puede ser contabilizada por su jugador en el recuento de *Puntos de Victoria*** al final de la partida.

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.

NORMAL

ACTIVACIÓN

» Este es el estado en el que suelen ser desplegadas las tropas en Infinity.

» Una tropa que se encuentre en estado *Inconsciente* puede volver a estado Normal si recupera 1 punto de su Atributo de *Heridas* o *EST*.

EFECTO

» Una tropa en este estado dispone de, al menos, 1 punto de *Heridas* o *EST*, y proporciona 1 Orden a su Jugador durante la *Fase Táctica* del *Turno Activo*.

CANCELACIÓN

» Una tropa ve cancelado su estado Normal cuando pasa a uno de los estados considerados *Nulos* (*Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado, HuevaEmbrión*...) o cuando se vea afectado por una Habilidad Especial, Arma o Equipo que así lo especifique.

POSEÍDO

ETIQUETA

» *Nulo*

ACTIVACIÓN

» El objetivo ha sufrido un *Ataque* exitoso con un *Programa de Hackeo de Ataque,* o una Habilidad Especial o arma que inducen este estado.

EFECTO

» Una tropa en este estado **no puede ser activada ni recibir Órdenes de la *Reserva de Órdenes*** del jugador que la ha alineado.

» Durante los *Turnos Activos* siguientes a aquel en el que ha caído en este estado, la tropa en estado Poseído **no aporta su Orden a la *Reserva de Órdenes*** del jugador que la ha alineado.

» Una tropa en estado Poseído pasa a ser considerada como un enemigo para el jugador que la ha alineado.

» Sin embargo, se considerará aliada para el jugador que le ha inducido este estado.

» Una tropa en estado Poseído **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.

» Sin embargo, una tropa en estado Poseído no aporta su Orden a la *Reserva de Órdenes* del jugador que ha provocado este estado.

» 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 este estado debe ser considerada como una baja a efectos de contabilización de tropas supervivientes para el recuento de ***¡¡¡Retirada!!!*** del jugador que la ha alineado.

» Una tropa en estado Poseído **no puede ser contabilizada por ninguno de los dos jugadores en el recuento de *Puntos de Victoria*** 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

» Este estado se cancela automáticamente si su jugador consume 1 ***Token de Mando*** en la *Fase Táctica* de uno de sus *Turnos de Jugador* posteriores a aquel en el que dicho estado fue inducido, pero siempre **antes** del Recuento de Órdenes.

» El estado Poseído se cancela automáticamente si su jugador obtiene un éxito al ejecutar el *Programa de Hackeo* ***Exorcismo*** contra la tropa en dicho estado.

QUEMADO

ACTIVACIÓN

» La tropa posee Habilidades Especiales y piezas de Equipo con la Propiedad *Vulnerable Fuego* y ha sufrido un impacto con Munición Especial *Fuego,* sin importar si ha superado o fallado la Tirada de *BLI*.

EFECTO

Todas las Habilidades Especiales y piezas de Equipo con la Propiedad *Vulnerable Fuego* que posea esta tropa sufrirán un malfuncionamiento:

» Una tropa que se vea afectada por Munición Especial Fuego y que posea cualquier Nivel de la Habilidad Especial *Camuflaje y Ocultación (CO)*, verá reducida dicha Habilidad Especial al Nivel 1, *CO: Mimetismo*, aunque supere la Tirada de *BLI*.

» Del mismo modo, la Munición Especial Fuego inutiliza todos los Niveles de la Habilidad Especial *Suplantación* y de las piezas de Equipo *DDO, Holoproyector* (ver *Infinity. Human Sphere*) y aquellas que así lo indiquen en su descripción, aunque sus usuarios hayan superado la Tirada de *BLI*.

CANCELACIÓN

» Una tropa con la Habilidad Especial ***Ingeniero*** (u otra que especifique que tiene el mismo efecto) en contacto peana con peana con la tropa en estado Quemado 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) permite cancelar este estado.

¡¡¡RETIRADA!!!

ACTIVACIÓN

» Si al inicio de su *Turno de Jugador*, la suma del *Coste* de todas las tropas supervivientes es igual o inferior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces el ejército del jugador se declara en estado de *¡¡¡Retirada!!!*

EFECTO

» Aquellas tropas que posean un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! (RETREAT!) sólo podrán ejecutar Habilidades Cortas de Movimiento, *Encarar*, *Esquivar*, *Movimiento Cauteloso* y *Reset*.

» La situación de ¡¡¡Retirada!!! provoca también de manera automática una situación de *Pérdida de Teniente*, por lo que las tropas en estado de ¡¡¡Retirada!!! pasan a ser *Irregulares*.

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» Si al inicio de uno de sus *Turnos de Jugador*, al recontar sus tropas, la suma del *Coste* de todas las tropas supervivientes es superior al 25% del total de la Lista de Ejército, entonces se cancela el estado de *¡¡¡Retirada!!!* para el ejército, retirándose los Marcadores de ¡¡¡Retirada!!!

» 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.

SEPSITORIZADO

ETIQUETA

» *Nulo*

ACTIVACIÓN

» La tropa, que dispone de ***Petaca***, ha fallado una Tirada de *PB* frente a un *Ataque* realizado con Sepsitor.

IMPORTANTE

Sólo aquellas tropas que posean ***Petaca***, o una *Característica* de *Back-up* similar, pueden sufrir este estado.

EFECTO

» Una tropa en este estado deja de formar parte automáticamente del ejército al que pertenecía. El jugador que la ha alineado deberá considerarla en **estado *Muerto*** a todos los efectos, como *Reserva de Órdenes* y contabilización de tropas supervivientes para el recuento de *¡¡¡Retirada!!!*

» Del mismo modo, automáticamente, esta tropa pasa a ser considerada *Enemiga* para el jugador que la ha alineado.

» Una tropa en estado Sepsitorizado pasa automáticamente a formar parte del ejército del jugador que le ha inducido dicho estado. Esta tropa pasa a formar parte del *Grupo de Combate* de la tropa que ha empleado el Sepsitor contra ella.

» Sin embargo, una tropa en este estado no proporciona Orden al jugador que la ha sepsitorizado, y no se tendrá en cuenta para el recuento de *¡¡¡Retirada!!!*

» Una tropa en estado Sepsitorizado **no puede ser contabilizada por ninguno de los dos jugadores** (ni por el que la alineó originalmente ni por aquel que la sepsitorizó) **en el recuento de *Puntos de Victoria*** al final de la partida.

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» Este estado no es susceptible de ser cancelado, a menos que se esté jugando una misión o escenario cuyas reglas especiales determinen lo contrario.

SIN INCAPACIDAD POR HERIDA

ACTIVACIÓN

» 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*.

EFECTO

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 Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS), debe colocarse un Marcador V3 al lado de la tropa.

» El jugador debe anunciar la activación del estado Sin Incapacidad Por Herida 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*.

» De este modo, el estado Sin Incapacidad Por Herida permite a una tropa ignorar los efectos del estado *Inconsciente*, actuando como si se encontrara en estado Normal.

» Sin embargo, si una tropa en estado Sin Incapacidad Por Herida pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas*, entonces pasa automáticamente a estado *Muerto* y debe ser retirada de la mesa de juego.

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado Sin Incapacidad Por Herida se cancela automáticamente si la tropa pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas*, pasando automáticamente a estado *Muerto*, y siendo retirada de la mesa de juego.

» El estado Sin Incapacidad por Herida también se cancela automáticamente si su poseedor es curado (a través del uso de Habilidades Especiales o Equipo como *Médico, AutoMedikit, MediKit*, *Regeneración*...), recuperando un punto de su Atributo *Heridas* y pasando a estado Normal.

» Si se falla la tirada correspondiente al tratar de curar a una tropa en estado Sin Incapacidad por Herida, ésta pasará automáticamente a estado *Muerto,* y será retirada de la mesa de juego.

SUPLANTACIÓN-1

ACTIVACIÓN

» Automático en la *Fase de Despliegue*, siempre que se supere la Tirada de *VOL*, en caso de que el jugador deba realizarla.

» Durante el *Turno Activo*, consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFECTO

» En estado *Suplantación-1*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1).

» No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Suplantación-1*.

» No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado de *Suplantación-1*.

» Para *Descubrir* al suplantador se debe superar una **Tirada de *Descubrir* aplicando un *MOD* de *–6***.

Si se **supera la Tirada** de *Descubrir*, entonces el suplantador pasa al estado *Suplantación-2,* sustituyendo el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por el de Suplantación-2 (IMP-2).

Si se **falla la Tirada** de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al suplantador hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-1* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-1* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.

» Un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) tiene una ***LDT* de 360º**.

» Un Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.

» Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

El estado de *Suplantación-1* se cancela siempre que:

» El suplantador declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o alguna de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*). En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por la figura.

» El suplantador, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa N1***.

» El suplantador entre en **contacto peana con peana** con una tropa. En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por la figura.

» El suplantador sea ***Descubierto***. En este caso, pasa a estado *Suplantación-2,* sustituyendo el Marcador de Suplantación-1 (IMP-1) por el de Suplantación-2 (IMP-2).

» El suplantador pase a ser *Impetuoso* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!! Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará el uso de esta Habilidad Especial, aunque no el estado Suplantación-1, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.

» Siempre que se sustituya el Marcador por la figura, ésta podrá colocarse encarada hacia donde prefiera su jugador.

» Al situar la figura en la mesa, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado Suplantación-1 se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Suplantación-1 declara una Orden de *Mover* + *Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

SUPLANTACIÓN-2

ACTIVACIÓN

» El estado de *Suplantación-2* se activa cuando el suplantador que se encontraba en estado de *Suplantación-1* es *Descubierto*.

EFECTOS

» En estado *Suplantación-2*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2).

» No se puede entrar en contacto peana con peana con una tropa en estado *Suplantación-2*.

» No se pueden declarar *Ataques* contra una tropa en estado de *Suplantación-2*.

» Para *Descubrir* al suplantador debe superar una Tirada de *Descubrir* sin aplicar *MODs*.

» Si se supera, entonces debe reemplazarse el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» Si se falla la Tirada de *Descubrir*, esa tropa no podrá volver a intentar *Descubrir* al suplantador hasta el siguiente *Turno*, sea *Activo* o *Reactivo*.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-2* puede utilizar la Habilidad Especial ***Ataque Sorpresa***.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado de *Suplantación-2* puede utilizar la Habilidad Especial ***Disparo Sorpresa N1*** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MOD*s de esta regla.

» Un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) tiene una ***LDT* de 360º**.

» Un Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) dispone del mismo valor de ***Silueta (S)*** que tenga el poseedor de esta Habilidad Especial en su perfil de tropa.

» Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

El estado de *Suplantación-2* se cancela siempre que:

» El suplantador declare cualquier Habilidad que no sea ***Movimiento Cauteloso* o alguna de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*). En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» El suplantador, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales ***Ataque Sorpresa*** o ***Disparo Sorpresa***.

» El suplantador entre en **contacto peana con peana** con una tropa. En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» El suplantador sea ***Descubierto***. En este caso, se sustituye el Marcador de Suplantación-2 (IMP-2) por la figura.

» El suplantador pase a ser *Impetuoso* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado ¡¡¡Retirada!!! Si se cancela la situación de *¡¡¡Retirada!!!* la tropa recuperará el uso de esta Habilidad Especial, aunque no el estado Suplantación-2, para lo cual deberá aplicar lo establecido en *Activación*.

» Siempre que se sustituya el Marcador por la figura, ésta podrá colocarse encarada hacia donde prefiera su jugador.

Al situar la figura en la mesa, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado Suplantación-2 se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Suplantación-2 declara una Orden de *Mover* + *Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo.

TENAZ

ACTIVACIÓN

» Aquella 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*.

EFECTO

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 Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS), debe colocarse un Marcador V2 al lado de la tropa.

» El jugador debe anunciar el uso de la Habilidad Especial *Tenaz* en el momento en el que la tropa cae en estado *Inconsciente*.

» Tenaz hace que, durante un tiempo limitado, el estado *Inconsciente* de su usuario no se considere un estado *Nulo*.

» De tal manera, el estado Tenaz permite a la tropa ignorar los efectos del estado *Inconsciente*, actuando como si se encontrara en estado *Normal*, pero sólo durante el ***Turno*** en el que ha activado el estado Tenaz.

» Al final del turno en el que la tropa ha activado el estado Tenaz ésta pasa automáticamente a estado *Muerto,* y debe ser retirada de la mesa de juego.

» Si una tropa en estado Tenaz pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas*, pasa automáticamente a estado *Muerto* y debe ser retirada de la mesa de juego.

» Una tropa que se encuentre en estado Tenaz **no** puede ser curada (a través del uso de Habilidades Especiales o Equipo como *Médico, AutoMedikit, MediKit*, *Regeneración*...).

» Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado Tenaz se cancela automáticamente si la tropa pierde un nuevo punto de su Atributo *Heridas* o si se acaba el turno en el que se activó dicho estado, pasando automáticamente a estado *Muerto*, y siendo retirada de la mesa de juego.

TRABADO

ACTIVACIÓN

» Este estado se activa cuando la tropa se encuentra en contacto peana con peana con una tropa enemiga.

EFECTO

» Las tropas en estado Trabado se consideran en *Combate CC*.

» Por tanto, sólo pueden declarar *Ataque CC, Coup de Grâce, Esquivar* y aquellas Habilidades que especifiquen que pueden ser empleadas en *Combate CC* o en estado Trabado, como *Reset*.

» Aquellas tropas que se encuentran en estado Trabado no pueden trazar *LDT* fuera de su *Combate CC*.

» Las tropas en estado Trabado sólo podrán emplear aquellas armas que posean la Propiedad *CC*.

» Si se declara un *Ataque CD* sobre una tropa en estado Trabado se deberá aplicar la regla *Ataque CD contra un Combate Cuerpo a Cuerpo* (pág. 36).

» Las Armas de Plantilla colocadas sobre un grupo de tropas en estado Trabado afectarán siempre a **todas** las tropas participantes, aunque por la colocación de la Plantilla, ésta sólo entrara en contacto con alguna de ellas.

CANCELACIÓN

» Este estado se cancela cuando la tropa en cuestión deja de encontrarse en contacto peana con peana con una tropa enemiga.

» El estado Trabado se puede cancelar cuando todos los adversarios pasan a un estado *Nulo* o *Inmovilizado*. En tal situación, la tropa podrá declarar *Mover* (siguiendo la estructura de la Orden) para separarse del adversario y cancelar el estado Trabado.

» Una tropa también podrá cancelar el estado Trabado si supera una Tirada de ***Esquivar***, sea Normal o Enfrentada.

TRANSMUTADO

ACTIVACIÓN

» Este estado se activa cuando la tropa pierde el primer punto de su Atributo de *Heridas/ Estructura*.

EFECTO

» Tal y como se indica en la descripción de la Habilidad Especial *Transmutación*, al final de la Orden en la que ha perdido el primer punto de su Atributo de *Heridas/ Estructura*, la tropa cambia automáticamente al perfil alternativo que se indica en su Perfil de Tropa Lista de Ejército.

» El jugador deberá señalar este nuevo estado situando un Marcador Transmutado (TRANSMUTED) al lado de la tropa.

CANCELACIÓN

» El estado Transmutado es irreversible.

PREPARACIÓN DE 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. De tal modo que una misma *Lista de Ejército,* por efectiva que sea, no resultará igual de eficaz jugada en dos mesas de juego distintas. Por ello, un paso importante en la preparación de una partida de Infinity es el montaje de la mesa de juego y la colocación de la escenografía.

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.

¡IMPORTANTE!
Los consejos proporcionados en esta sección tienen un valor informativo. Aunque recomendable, no es obligatorio seguir esta guía para preparar la mesa de juego.

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.

En Infinity la mayoría de las tropas tienen la capacidad de efectuar *Ataques a Distancia*, y además, suelen estar equipadas con armas dotadas de alcances de hasta 120 cm e incluso 240 cm en las armas de larga distancia. Por tanto, 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. De tal manera, se logrará una mesa equilibrada que proporcione el mismo nivel de ventaja a ambos jugadores, independientemente del tipo de *Lista de Ejército* que hayan elaborado.

En una mesa estándar de Infinity de 120 x 120 cm de tamaño, este equilibrio se logra situando un mínimo de 8 piezas grandes de escenografía (de 10 x 15 cm de base y más de 7 cm de altura) y al menos 6 piezas pequeñas de escenografía.

DISPOSICIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

Sin embargo, 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 de escenografía se sitúen manteniendo una separación entre ellas inferior a 25 cm. También es aconsejable que las piezas grandes de escenografía se dispongan de manera que bloqueen la mayoría de las Líneas de Tiro que pudieran establecerse entre los extremos de la mesa.

Una buena manera de asegurarse que al situar las piezas grandes de escenografía se están bloqueando *LDT* es tratar 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.

EL CONSEJO DE SIBILA
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.

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.

Además, 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 que son el lugar ideal para desplegar francotiradores y tropas de apoyo pesado. 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.

Al comenzar una partida de Infinity, los jugadores realizan la *Tirada de Iniciativa*. El ganador de esa tirada tendrá que escoger si prefiere ser el primer jugador en activar a sus tropas (escogiendo *Iniciativa*) o si prefiere ser quien decide en qué lado de la mesa desplegará sus tropas cada jugador (escogiendo *Despliegue*).

Si ambas *Zonas de Despliegue* son simétricas, entonces escoger *Iniciativa* siempre resultará ser la opción más interesante y favorable, porque ninguna de las *Zonas de Despliegue* proporciona una ventaja evidente.

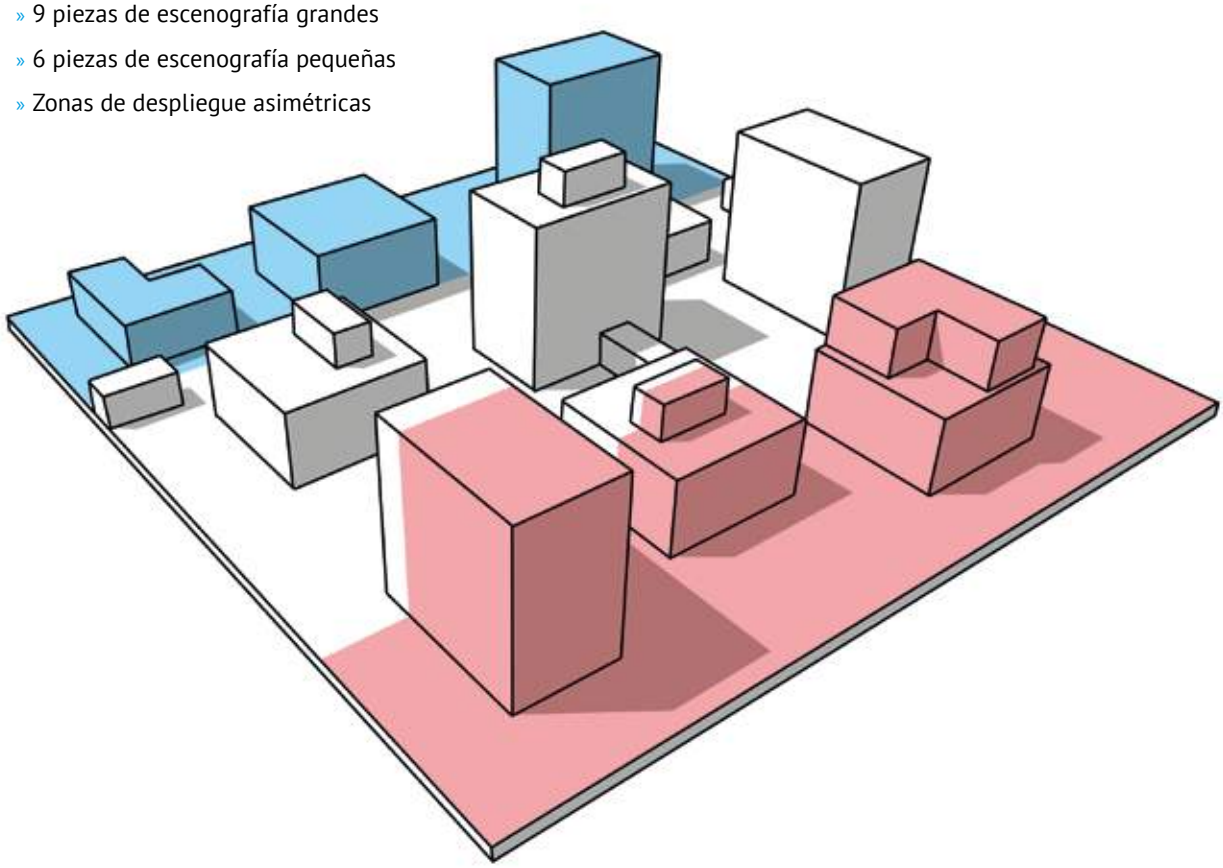
Por tanto, es recomendable desplegar la escenografía de manera que una de las *Zonas de Despliegue* proporcione más *Cobertura* y/o disponga de piezas de escenografía de mayor altura, otorgándole una ventaja táctica al jugador que escoja desplegar en ese lado.

EL CONSEJO DE SIBILA

Un buen método para romper la simetría de una mesa de juego es añadir un "nido de francotirador", una torre elevada en una de las *Zonas de Despliegue*. La ventaja que esto proporciona no pasará inadvertida a los ojos de un jugador veterano.

EJEMPLO DE MESA:

- 9 piezas de escenografía grandes
- 6 piezas de escenografía pequeñas
- Zonas de despliegue asimétricas



ESCENARIOS

La flexibilidad táctica de la mecánica de juego de Infinity permite que las partidas puedan ser mucho más que simplemente limitarse a exterminar al enemigo.

De este modo, en el ITS, el Infinity Tournament System, el sistema de juego organizado de Infinity, se plantean partidas con una serie determinada de objetivos que cumplir (como pueda ser controlar un edificio), o unas condiciones específicas de juego (Zonas de Terreno Especial, por ejemplo). Este tipo de partidas se denominan misiones o escenarios, y recrean situaciones tácticas y operaciones propias de la esfera militar y del mundo del espionaje de alto nivel.

Por supuesto, una misión o escenario supone un nivel de dificultad mayor, requiriendo de una mayor planificación de la Lista de Ejército y de unas capacidades tácticas y de juego más afinadas por parte del jugador. No obstante, también suponen un nivel de diversión y entretenimiento mucho mayor que la simple partida de exterminio.

En esta sección se incluye un pequeño set de misiones similares a las que se emplean en el ITS y que sirven de introducción a este nuevo nivel de juego.

VICTORIA EN UN ESCENARIO

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.

OBJETIVOS CLASIFICADOS

En los Escenarios Oficiales de Infinity, los *Objetivos Clasificados* son objetivos adicionales que el jugador puede cumplir para obtener *Puntos de Objetivo* suplementarios.

Por lo general, cada *Objetivo Clasificado* otorga 1 *Punto de Objetivo*, pero esta cantidad puede verse modificada por las condiciones especiales del escenario a jugar.

Cada *Objetivo Clasificado* concede sus *Puntos de Objetivo* una única vez por misión. Aunque se cumplan sus requisitos nuevamente, el *Objetivo Clasificado* no concederá puntos adicionales.

Una tropa que posea un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los *Objetivos Clasificados*.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS CLASIFICADOS

En la redacción de cada escenario se indica la cantidad de *Objetivos Clasificados* que se pueden cumplir en dicha misión. El jugador dispone de dos métodos de selección de *Objetivos Clasificados*, mediante la *Tabla: Clasificado* o mediante el *Mazo Clasificado*.

El jugador realizará la selección de *Objetivos Clasificados* después de saber la misión que se va a jugar y la facción con la que jugará su contrincante, **pero siempre antes de elaborar su *Lista de Ejército***. En caso de jugar torneo ITS, se aplicará la normativa vigente.

TABLA: CLASIFICADO

El jugador escogerá uno de los cuatro modelos de la Tabla: Clasificado y efectuará 2 Tiradas por cada *Objetivo Clasificado* que le permita el escenario, pudiendo escoger uno de los dos resultados. Si el resultado de ambas tiradas es el mismo, el jugador puede repetir una de las tiradas hasta obtener un resultado distinto.

Los *Objetivos Clasificados* se consideran ***Información Privada*** hasta el momento en el que se cumplen. El jugador debe anotar sus *Objetivos Clasificados* al seleccionarlos, del mismo modo que anota la identidad del *Teniente* o las tropas con *Despliegue Oculto*.

MAZO CLASIFICADO

Si el jugador dispone de un Mazo Clasificado (Classified Deck) deberá barajarlo ante su adversario y coger dos cartas por cada *Objetivo Clasificado* que determine el escenario, pudiendo descartarse de una de ellas. El descarte se realizará antes de coger las siguientes dos cartas del siguiente *Objetivo Clasificado*.

Los Objetivos Clasificados se consideran ***Información Privada*** hasta el momento en el que se cumplen. El jugador debe conservar sus cartas de *Objetivo Clasificado* y mostrárselas a su adversario, si éste lo requiriera una vez se haya cumplido.

FIGURA HVT (HIGH VALUE TARGET)

La Figura *HVT* (High Value Target, u Objetivo de Alto Valor) representa un individuo no combatiente que pertenece al bando enemigo y que se encuentra en la mesa de juego como blanco de posibles *Objetivos Clasificados*.

El despliegue de esta figura es **obligatorio** por parte de ambos jugadores, pues su presencia e interacción en juego tiene repercusiones en la consecución de ***Objetivos Clasificados***.

Para representar a la Figura *HVT* se puede emplear cualquier miniatura de la gama de *Infinity* o de *Infinity Bootleg*, preferiblemente aquellas designadas como *HVT* o como *Civil*. Algunos ejemplos de figuras especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval...

Las Figuras *HVT* pueden ser necesarias para cumplir determinados *Objetivos Clasificados*. No obstante, estas figuras destacan especialmente por su utilidad para reemplazar uno de los *Objetivos Clasificados* que le hayan asignado al jugador.

REQUISITOS

» Cada jugador debe desplegar una Figura *HVT* al inicio de su *Fase de Despliegue*.

» La Figura *HVT* debe desplegarse **fuera** de las *Zonas de Despliegue*, a una distancia mínima de 10 cm del límite de éstas. Además, no puede situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y debe estar en un punto accesible de la mesa.

EFECTOS

» Las Figuras *HVT* se consideran ***Civiles Neutrales*** para ambos jugadores.

» Las Figuras *HVT* no forman parte de la *Lista de Ejército*, por tanto, ni proporcionan ni reciben Órdenes de los jugadores.

» Si alguno de los dos jugadores causa daño (dejando en estado Nulo) a una Figura *HVT* entonces pierde automáticamente la partida, y cualquier *Punto de Objetivo* que hubiera obtenido. Además, de forma compensatoria, su adversario recibe 2 *Puntos de Objetivo* extra, sin que su recuento total pueda superar un máximo de 10.

Algunas reglas especiales de escenario u *Objetivos Clasificados* pueden modificar esta regla.

ASEGURAR HVT

Durante la partida, el jugador puede renunciar a uno de sus *Objetivos Clasificados* optando por *Asegurar HVT*. Este es un *Objetivo Clasificado* opcional al que tienen derecho todos los jugadores para reemplazar uno de los *Objetivos Clasificados* obtenidos en la Tirada en la Tabla de Objetivos Clasificados.

Se considera que se ha cumplido el *Objetivo Clasificado* opcional *Asegurar HVT* cuando uno de los jugadores posee una tropa (que no se encuentre en estado *Nulo*) dentro la *Zona de Control* del *HVT* de su adversario y, además, tiene la *Zona de Control* de su propio *HVT* libre de tropas enemigas (o en estado *Nulo*).

El *Objetivo Clasificado* opcional *Asegurar HVT* proporciona el mismo número de Puntos de Objetivo que otorga el escenario por *Objetivo Clasificado* cumplido.

OBJETIVOS

DATA SCAN

Requisitos: *Hacker*.

Objetivo: Un *Hacker* debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL-3* contra una tropa enemiga que se halle dentro de su *Zona de Control*.

SABOTAJE

Requisitos: Cargas-D.

Especial: El jugador debe seleccionar un *Elemento de Escenografía* o *Edificio de Escenografía* que se encuentre situado por completo en el interior de la mitad de la mesa del enemigo. Dicha pieza de escenografía será designada como *Objetivo Clasificado*.

Objetivo: Detonar una Carga-D en el *Elemento o Edificio de Escenografía* objetivo. No es preciso realizar Tirada de *BLI* por dicha pieza de escenografía. Al detonar la Carga-D no se aplican las reglas de Estructuras de Escenografía.

DROGA EXPERIMENTAL

Requisitos: *Médico* o *Sanitario*.

Objetivo: Lograr que una tropa aliada pase de estado *Inconsciente* a estado *Normal*, recuperando 1 punto de su Atributo *Heridas*, mediante la Habilidad Especial *Médico* o el uso de *MediKit*.

TELEMETRÍA

Requisitos: *Observador de Artillería* o Programa de Hackeo Spotlight.

Objetivo: Efectuar un *Ataque* exitoso contra una tropa enemiga mediante *Observador de Artillería* o el Programa de Hackeo *Spotlight*.

TEST RUN

Requisitos: *Ingeniero*.

Objetivo: Lograr que una tropa aliada recupere 1 punto de su Atributo *Estructura*, mediante el uso de la Habilidad Especial *Ingeniero*.

PERJUICIO EXTREMO

Requisitos: -

Objetivo: Realizar un *Coup de Grâce* a una tropa enemiga que se encuentre en estado *Inconsciente* o *Hueva-Embrión*.

HVT: ESPIONAJE

Requisitos: *Hacker*.

Objetivo: Un *Hacker* con la figura *HVT* del enemigo dentro de su *Zona de Control* debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL -3*.

HVT: RETROINGENIERÍA

Requisitos: *Ingeniero*.

Objetivo: Un *Ingeniero* en contacto peana con peana con la figura *HVT* del enemigo debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL+3*. Se permite el uso de tropas con *G: Servidor* para cumplir este objetivo.

HVT: INOCULACIÓN

Requisitos: *Médico* o *Sanitario*.

Objetivo: Un *Médico* o *Sanitario* en contacto peana con peana con la figura *HVT* del enemigo debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL+3*. Se permite el uso de tropas con *G: Servidor* para cumplir este objetivo.

HVT: DESIGNACIÓN

Requisitos: *Observador de Artillería* o Programa de Hackeo *Spotlight*.

Objetivo: Superar dos tiradas exitosas de *Observador de Artillería*, o dos tiradas exitosas del Programa de Hackeo *Spotlight*, contra la figura *HVT* del enemigo. El jugador está autorizado a efectuar este tipo de *Ataque* concreto contra la figura *HVT*.

MODELOS DE TABLA: CLASIFICADO

TABLA: CLASIFICADO Modelo 1	
D20	OBJETIVO
1	Test Run
2	Droga Experimental
3	Data Scan
4	Perjuicio Extremo
5	Sabotaje
6	HVT: Espionaje
7	Telemetría
8	HVT: Retroingeniería
9	Perjuicio Extremo
10	Sabotaje
11	HVT: Inoculación
12	Droga Experimental
13	HVT: Designación
14	Data Scan
15	HVT: Espionaje
16	HVT: Designación
17	Telemetría
18	HVT: Inoculación
19	Test Run
20	HVT: Retroingeniería

TABLA: CLASIFICADO Modelo 2	
D20	OBJETIVO
1	HVT: Espionaje
2	Test Run
3	HVT: Designación
4	Droga Experimental
5	HVT: Inoculación
6	Data Scan
7	HVT: Retroingeniería
8	Perjuicio Extremo
9	HVT: Designación
10	Telemetría
11	HVT: Inoculación
12	Telemetría
13	HVT: Espionaje
14	Sabotaje
15	Droga Experimental
16	Perjuicio Extremo
17	Sabotaje
18	HVT: Retroingeniería
19	Data Scan
20	Test Run

TABLA: CLASIFICADO Modelo 3	
D20	OBJETIVO
1	Data Scan
2	HVT: Designación
3	Droga Experimental
4	Test Run
5	Data Scan
6	Telemetría
7	Perjuicio Extremo
8	HVT: Inoculación
9	Telemetría
10	HVT: Retroingeniería
11	Sabotaje
12	HVT: Espionaje
13	Test Run
14	HVT: Designación
15	Sabotaje
16	HVT: Retroingeniería
17	Perjuicio Extremo
18	HVT: Espionaje
19	Droga Experimental
20	HVT: Inoculación

TABLA: CLASIFICADO Modelo 4	
D20	OBJETIVO
1	HVT: Retroingeniería
2	HVT: Espionaje
3	Test Run
4	HVT: Designación
5	Perjuicio Extremo
6	HVT: Espionaje
7	HVT: Inoculación
8	Telemetría
9	Droga Experimental
10	HVT: Inoculación
11	Data Scan
12	Sabotaje
13	Droga Experimental
14	HVT: Retroingeniería
15	Perjuicio Extremo
16	Test Run
17	Data Scan
18	HVT: Designación
19	Telemetría
20	Sabotaje

ESCENARIO 1: ANIQUILACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Eliminar* entre 75 y 150 Puntos de Ejército del enemigo (1 Punto de Objetivo).

» *Eliminar* entre 151 y 250 Puntos de Ejército del enemigo (2 Puntos de Objetivo).

» *Eliminar* más de 250 Puntos de Ejército del enemigo (3 Puntos de Objetivo).

» Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Ejército propios (1 Punto de Objetivo).

» Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Ejército propios (2 Puntos de Objetivo).

» Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Ejército propios (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 Objetivos Clasificados (2 Puntos de Objetivo por cada uno).

FUERZAS

» Bando A: 300 puntos

» Bando B: 300 puntos

DESPLIEGUE

Bando A y Bando B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

Tamaño de la Mesa de Juego: 1,20 m x 1,20 m

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

SIN CUARTEL

En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

ESCENARIO 2: LA ARMERÍA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Dominar* la *Armería* al final de cada *Ronda de Juego* (1 Punto de Objetivo por *Ronda*).

» *Dominar* la *Armería* al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

» Haber obtenido **más** armas o equipo de las *Panoplias* que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene **2 *Objetivos Clasificados*** (1 Punto de Objetivo cada uno).

FUERZAS

» BANDO A: 300 puntos.

» BANDO B: 300 puntos.

DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

Zona de Exclusión

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo *Despliegue Aerotransportado*, *Despliegue Mecanizado*, *Infiltración*, *Suplantación*... para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 m x 1,20 m

LA ARMERÍA

La *Armería* se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Armería* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos. La *Armería* dispone de 4 *Puertas de Seguridad*, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa).

Las *Puertas de la Armería* se encuentran cerradas. Para que las *Tropas Especialistas* puedan abrirlas, es necesario que se encuentren en contacto peana con peana, consuman 1 Habilidad Corta de la Orden y superen una **Tirada de *VOL***. Al superar esta Tirada de *VOL* se abren automáticamente **todas** las *Puertas de la Armería*.

Las *Puertas de la Armería* deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que no permiten el acceso de figuras con peanas de diámetro superior.

En este escenario está permitido el uso de las reglas de *Estructuras de Escenografía* (pág. 176).

DOMINAR LA ARMERÍA

La *Armería* se considera Dominada por un jugador si éste dispone de **más** *Puntos de Ejército* que el enemigo dentro de ella. Sólo se contabilizarán tropas, ya sea en forma de **miniatura o de Marcado**r (Camuflaje, TO, Suplantación, etc.). No se contabilizarán las tropas que se encuentren en estado *Nulo*. Tampoco se tendrán en cuenta los Marcadores que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición) ni demás tipos de Marcadores que no representen una tropa.

Shasvastii

Las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* situadas en el interior de la *Armería* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o *HuevaEmbrión*.

Tipo de Edificio	Tipo de Estructura	Tipo de Acceso	Tamaño de Acceso	Propiedades
Armería	Muro (x4)	Puerta de Seguridad (x4)	Acceso Estrecho (x4)	Panoplia (x2)

Tipo de Elemento	Nombre	BLI	PB	EST	TAC	PRO
Acceso	Puerta de Seguridad	3	3	2	Acceso Estrecho	Hackeable (Tirada de VOL)
Estructural	Muro	10	0	3	-	-
Escenográfico	Panoplia	0	0	1	-	Logística

PANOPLIAS

La Armería dispone de 2 *Panoplias* situadas en esquinas diferentes de su interior (ver plano).

Los jugadores podrán hacer uso de la Propiedad *Logística* de cada *Panoplia* durante la partida.

Las *Tropas Especialistas* podrán repetir una vez la tirada en la *Tabla de Botín* si el primer resultado no les satisface, pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

Cada *Panoplia* deberá representarse con un Marcador de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor*.

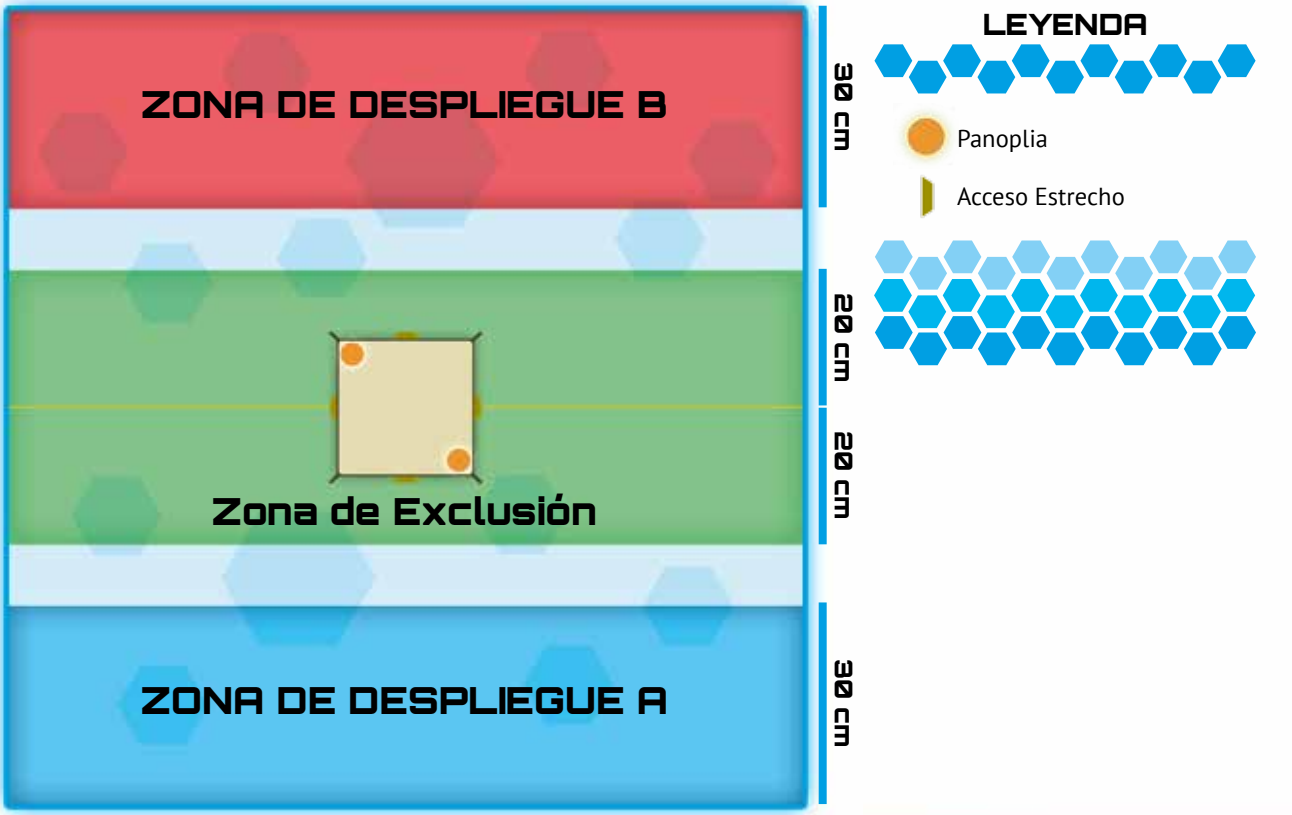
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera *Ronda de Juego***.

Si un jugador empieza su *Turno Activo* en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo *Turno*.

MAPA



ESCENARIO 3: SUPREMACÍA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *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).

» Hackear una Consola (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene **1 *Objetivo Clasificado*** (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador dispone de un total de Puntos de Objetivo inferior a 10).

FUERZAS

» BANDO A: 300 puntos.

» BANDO B: 300 puntos.

DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 m x 1,20 m

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 Ejército* que el enemigo dentro de él. Sólo se contabilizarán tropas, ya sea en forma de **miniatura o de Marcador** (Camuflaje, HuevaEmbrión, Suplantación, etc.). No se contabilizarán las tropas que se encuentren en estado *Nulo*. Tampoco se tendrán en cuenta los Marcadores que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición) ni demás tipos de Marcadores que no representen una tropa.

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 *HuevaEmbrión*.

CONSOLAS

Hay un total de 4 *Consolas*, situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador 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).

En este escenario, las *Consolas* disponen de perfil de *Elemento de Escenografía*, por lo que pueden ser tomadas como objetivo por las tropas, siguiendo las reglas de *Estructuras de Escenografía*, a partir de la **segunda *Ronda*** *de Juego*.

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
Escenográfico	Consola	0	0	1	-	Hackeable (Tirada de VOL -3)

HACKEAR LAS CONSOLAS

Para *Hackear* una *Consola* es necesario que una *Tropa Especialista* se sitúe en contacto peana con peana con una Consola, consuma 1 Habilidad Corta de la Orden, o una ORA, y supere 1 Tirada Normal de ***VOL***-3. 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 u ORA por intento.

Para los ***Hackers***, la dificultad para *Hackear* una *Consola* es menor, debiendo superar una Tirada de ***VOL***.

Un jugador puede *Hackear* una *Consola* que haya sido *Hackeada* previamente por otro jugador.

Al final de la partida, los jugadores realizarán una Tirada Enfrentada de *VOL* por cada *Consola* que haya sido *hackeada* por ambos. Cada jugador podrá emplear en esta Tirada Enfrentada la *VOL* de cada una de todas las *Tropas Especialistas* que hayan sobrevivido al escenario, de modo que se puede producir una Tirada Enfrentada con múltiples participantes. Aquel que gane la Tirada Enfrentada podrá contabilizar el Punto de Objetivo que otorga dicha *Consola*. En caso de empate se repetirá la Tirada Enfrentada. Si sólo uno de los jugadores dispone de *Tropas Especialistas* supervivientes, entonces obtendrá el Punto de Objetivo directamente. Si ninguno dispone de *Tropas Especialistas* supervivientes, entonces el Punto de Objetivo se pierde.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor*.

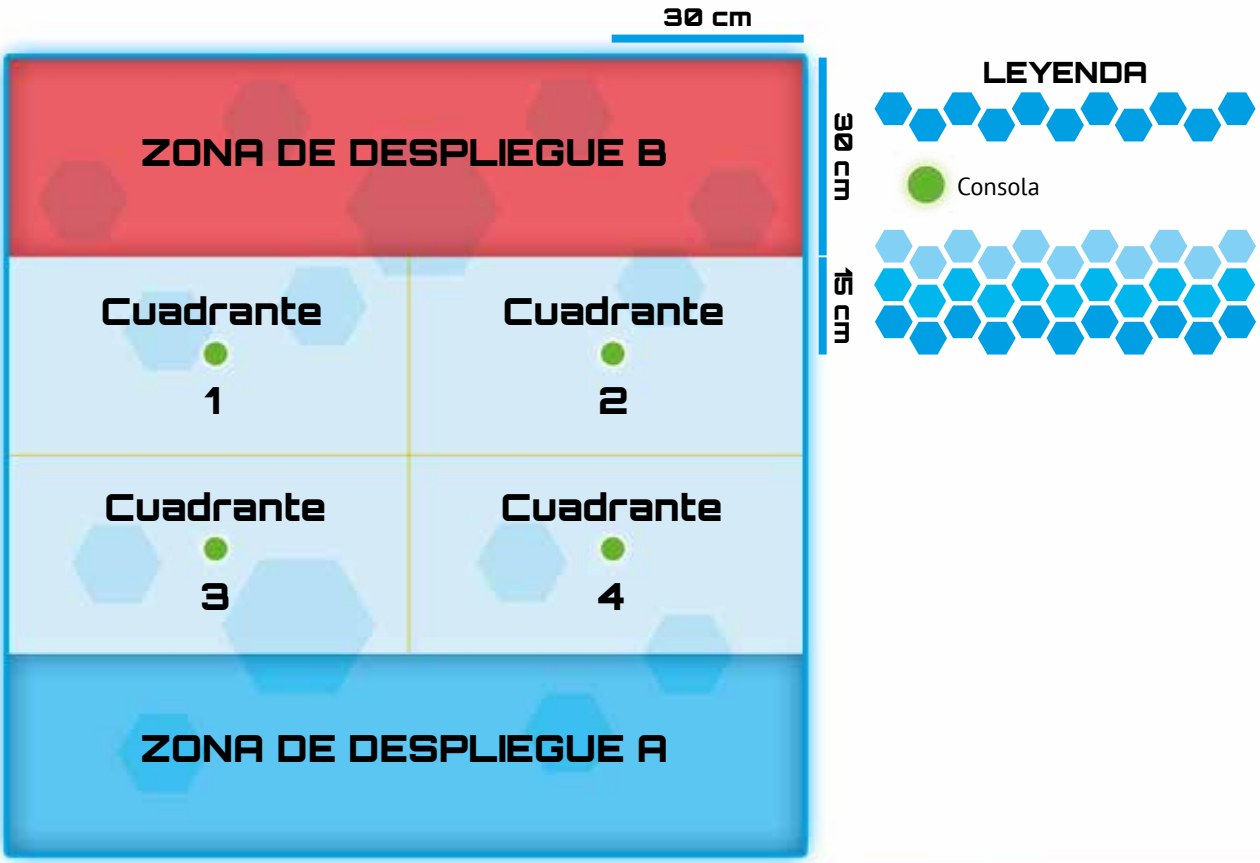
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera *Ronda de Juego***.

Si un jugador empieza su turno en situación de *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo *Turno de Jugador*.

MAPA



ESCENARIO 4: ZONA NIMBUS

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Descargar* un *Paquete de Datos* de una *Consola* (2 Puntos de Objetivo por *Paquete de Datos*).

» Haber *Desconectado* **más** *Antenas Nimbus* que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).

» *Controlar* **más** *Consolas* que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

» Cada jugador dispone de **1** ***Objetivo Clasificado*** (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS

» BANDO A: 300 puntos.

» BANDO B: 300 puntos.

DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

Zona de Exclusión

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Mecanizado*, *Infiltración*, *Suplantación*... para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 m x 1,20 m

ZONA NIMBUS

En una franja de 20 cm a ambos lados de la línea central de la mesa se aplican constantemente los efectos de la Munición Especial *Nimbus (Zona de Baja Visibilidad + Zona de Saturación)*.

Esta *Zona Nimbus* desaparecerá automáticamente al final de la Orden en que se haya *Desconectado* o destruido la última de las *Antenas Nimbus*.

ANTENAS NIMBUS

Hay 4 *Antenas Nimbus* en la mesa de juego. Cada una de ellas se encuentra a 30 cm del borde de la mesa y a 10 cm de la línea central de la mesa. Las *Antenas Nimbus* se representarán con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

En este escenario, las *Antenas Nimbus* disponen de perfil de *Elemento de Escenografía*, por lo que pueden ser tomadas como objetivo por las tropas, siguiendo las reglas de *Estructuras de Escenografía*.

DESCONECTAR LAS ANTENAS NIMBUS

Para Desconectar una Antena Nimbus es necesario que una Tropa Especialista se sitúe en contacto peana con peana con una Consola, consuma 1 Habilidad Corta de la Orden, o una ORA, y supere 1 Tirada Normal de ***VOL***-3. 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 u ORA por intento.

Para los ***Ingenieros***, la dificultad para *Desconectar una Antena Nimbus* es menor, debiendo superar una Tirada de ***VOL***.

Una vez una *Antena Nimbus* ha sido *Desconectada* ya no podrá ser *Desconectada* de nuevo por ningún jugador.

Las *Antenas Nimbus* hayan sido *Desconectadas* se señalarán con un Marcador de *Inutilizado* (DIS).

CONSOLAS

Hay un total de 3 Consolas, situadas en la línea central de la mesa. Una de ellas situada en el centro de la mesa y las otras dos a 20 cm del borde de la mesa. Cada Consola deberá representarse con un Marcador 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).

DESCARGAR LOS PAQUETES DE DATOS

Para *Descargar* un *Paquete de Datos* es necesario que una *Tropa Especialista* se sitúe en contacto peana con peana con una *Consola*, consuma 1 Habilidad Corta de la Orden, y supere 1 Tirada Normal de ***VOL-3***. 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.

Para los ***Hackers***, la dificultad para descargar un *Paquete de Datos* es menor, debiendo superar una Tirada de ***VOL***.

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
Escenográfico	Antena Nimbus	4	3	2	-	Munición Nimbus

Cada jugador puede obtener un máximo de 1 Paquete de Datos de cada Consola.

Los *Paquetes de Datos* no pueden ser descargados hasta la **segunda *Ronda de Juego***.

CONTROLAR LAS CONSOLAS

Una Consola se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que posee una Tropa Especialista (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con la Consola. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la Consola. Las tropas en estado Nulo (Muerto, Inconsciente, Sepsitorizado...) no se tendrán en cuenta.

Tropas Especialistas

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor*.

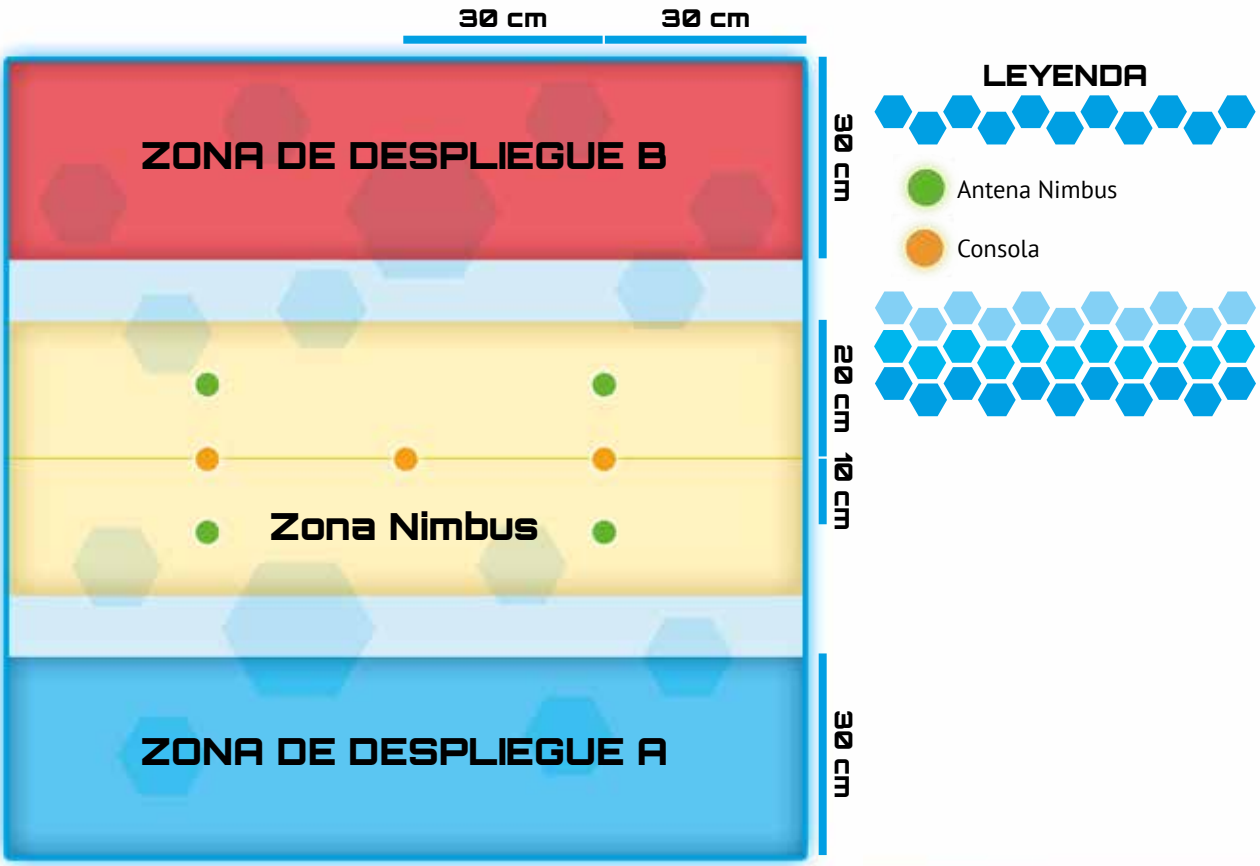
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera *Ronda de Juego***.

Si un jugador empieza su *Turno Activo* en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo *Turno*.

MAPA



LISTAS DE EJÉRCITO

PANOCEANÍA

ISC: Fusiliers

T. Línea

FUSILEROS

IL

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FUSILERO	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10
FUSILERO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	18
FUSILERO	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14
FUSILERO	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	15
FUSILERO	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	18
FUSILERO Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	18
FUSILERO (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
FUSILERO Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
FUSILERO Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10

ISC: Akalis

T. Élite

AKALIS, Comandos Sij

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	2	0	1	2	3

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
COMANDO AKAL	Fusil Combi	Pistola, Arma CC E/M	0	22
COMANDO AKAL	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC E/M	0	21
COMANDO AKAL	Spitfire	Pistola, Arma CC E/M	1.5	28
COMANDO AKAL Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Arma CC E/M	0.5	28

ISC: Nisses

T. Élite

NISSES de Svalarheima

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	12	13	3	0	1	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NISSE	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	30
NISSE	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	34
NISSE	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	34
NISSE Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	38
NISSE Sanitario (MediKit)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	32
NISSE Teniente	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	30

ISC: Neoterra Bolts

T. Veterana

NEOTERRA BOLTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	11	12	2	6	1	2	3

Habilidades Esp.: Bioinmunidad · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
BOLT	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	22
BOLT	Fusil Combi + Escopeta Lig. Drop Bears	Pistola, Cuchillo	0	25
BOLT	Escopeta de Abordaje, Granadas E/M	Pistola, Cuchillo	0	19
BOLT	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	26
BOLT	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1.5	27
BOLT	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1.5	24
BOLT Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje, Granadas E/M	Pistola, Cuchillo	0.5	27
BOLT Sanitario (MediKit)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	24
BOLT Teniente	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	22

ISC: Orc Troops

T. Veterana

TROPAS ORCO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	14	14	12	4	3	2	2	3

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ORCO	Fusil MULTI	Pistola, Cuchillo	0	40
ORCO	Fusil MULTI + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola, Cuchillo	0.5	41
ORCO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	44
ORCO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	35
ORCO	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	36
ORCO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	42
ORCO Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Cuchillo	0	40
ORCO Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	44

ISC: Knights Hospitaller

T. Élite

Sta Orden de CAB. HOSPITALARIOS de S. Juan de Skovorodino

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	14	14	13	4	6	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CABALLERO HOSPITALARIO	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	37
CABALLERO HOSPITALARIO	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC DA	0	38
CABALLERO HOSPITALARIO	Ametralladora	Pistola, Arma CC AP	2	41
CABALLERO HOSPITALARIO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC DA	0	33
CABALLERO HOSPITALARIO	Fusil Combi	Pistola, Arma CC AP	0	33
CABALLERO HOSPITALARIO Médico (MediKit)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	41
CABALLERO HOSPITALARIO Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	37
CABALLERO HOSPITALARIO Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC DA	0	38

ISC: Military Order Father-Knights

T. Veterana

PADRES-CABALLEROS de Orden Militar

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	14	14	13	5	9	2	2	2

Habilidades Esp.: Embestida · Kinematika N1 · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PADRE-CABALLERO	Fusil Combi	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	44
PADRE-CABALLERO	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	43
PADRE-CABALLERO	Lanzamisiles	Pistola Breaker, Arma CC DA	1.5	49
PADRE-CABALLERO	Spitfire	Pistola Breaker, Arma CC DA	2	50
PADRE-CABALLERO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola Breaker, Arma CC DA	0.5	50
PADRE-CABALLERO (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Granadas Nimbus	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	46
PADRE-CABALLERO Teniente	Fusil Combi	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	44
PADRE-CABALLERO Teniente	Spitfire	Pistola Breaker, Arma CC DA	2	50

ISC: Aquila Guard

T. Cuartel General

GUARDIA AQUILA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	15	14	13	4	6	2	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N3

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
AQUILA	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	58
AQUILA	Ametralladora	Pistola, Arma CC Shock	2	62
AQUILA Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	58

ISC: Swiss Guard

T. Cuartel General

GUARDIA SUIZA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	15	14	13	5	6	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GUARDIA SUIZO	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	64
GUARDIA SUIZO	Ametralladora	Pistola, Arma CC AP	2	68
GUARDIA SUIZO	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC AP	2	69
GUARDIA SUIZO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0.5	70

ISC: Squalos, PanOceanian Armored Cavalry Heavy Lancers

T. Mecanizada

SQUALO, Lanceros Pesados de la Caballería Mecanizada Panoceánica

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	17	12	8	6	3	7	2

Equipo: ECM Avanzado
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SQUALO (Cab. Mecanizada)	Ametralladora MULTI	Pistola Pesada AP	2	93
SQUALO (Cab. Mecanizada)	Ametralladora MULTI, Lanzagranadas Pesado	Pistola Pesada AP	2.5	95
SQUALO (Cab. Mecanizada) Teniente	Ametralladora MULTI	Pistola Pesada AP	2	93

ISC: Dragões, Acontecimento Dragoons

T. Mecanizada

DRAGÕES de Acontecimento

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	17	12	8	6	3	7	1

Equipo: ECM
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DRÃGAO	Cañón Magnético H., Lanzallamas Pesado		2.5	94

ISC: Cutters, Varuna Naval Chasseurs

T. Mecanizada

CUTTERS, Cazadores Navales de Varuna

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	17	12	8	6	3	7	1

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · G: Presencia Remota · Terreno Acuático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CUTTER	Ametralladora MULTI		2.5	115
CUTTER Teniente	Ametralladora MULTI		3	115

ISC: Croc Men

T. Ent. Especial

CROC MEN, Hombres Cocodrilo de Paradiso

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	12	13	1	0	1	2	2

Equipo: Visor X

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CROC MAN	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
CROC MAN	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
CROC MAN	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	38
CROC MAN Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	36
CROC MAN (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32
CROC MAN Teniente	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	30

ISC: Trauma-Docs

T. Apoyo

TRAUMA-DOCS

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TRAUMA-DOC	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: Machinists

T. Apoyo

MAQUINISTAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	10	12	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MAQUINISTA	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	15

ISC: Pathfinder Dronbot

T. Apoyo

PATHFINDER DRONBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: Desactivador · G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PATHFINDER DRONBOT	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Sierra Dronbot

T. Apoyo

SIERRA DRONBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Equipo: Visor 360º

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Reacción Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SIERRA DRONBOT	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Clipper Dronbot

T. Apoyo

CLIPPER DRONBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CLIPPER DRONBOT	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Fugazi Dronbot

T. Apoyo

FUGAZI DRONBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-15	8	8	11	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FUGAZI DRONBOT	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

ISC: Jeanne d'Arc

Personaje

JUANA DE ARCO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	15	15	15	5	6	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Liderazgo Inspirador · Tropa Religiosa · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
JUANA DE ARCO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	49
JUANA DE ARCO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	50
JUANA DE ARCO Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	+1	49
JUANA DE ARCO Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	+1	50

YU JING

ISC: Zhanshi

T. Línea

ZHANSHI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZHANSHI	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	11
ZHANSHI	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	19
ZHANSHI	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15
ZHANSHI	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	19
ZHANSHI	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	16
ZHANSHI Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	19
ZHANSHI (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
ZHANSHI Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13
ZHANSHI Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	11

ISC: Zhànyīng Imperial Agents

T. Veterana

Agentes Imperiales ZHÀNYĪNG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Bioinmunidad · Sexto Sentido N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZHÀNYĪNG (Sensor)	Fusil Combi Breaker, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	0	26
ZHÀNYĪNG	Ametralladora	Pistola, Pulso Eléctrico	1	30
ZHÀNYĪNG (Sensor)	Escopeta de Abordaje, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	0	23
ZHÀNYĪNG	Lanzamisiles, Nanopulser, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	28
ZHÀNYĪNG Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi Breaker, Cargas-D	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	32
ZHÀNYĪNG (Observ. de Artillería)	Fusil Combi Breaker	Pistola, Pulso Eléctrico	0	25
ZHÀNYĪNG Teniente	Ametralladora	Pistola, Pulso Eléctrico	1	30
ZHÀNYĪNG Teniente (Sensor)	Fusil Combi Breaker, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	0	26

ISC: Tiger Soldiers

T. Élite

SOLDADOS TIGRE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	12	14	2	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · DA: Salto de Combate / Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SOLDADO TIGRE	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	27
SOLDADO TIGRE	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	25
SOLDADO TIGRE	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	34
SOLDADO TIGRE	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1.5	32
SOLDADO TIGRE Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	33
SOLDADO TIGRE Sanitario (MediKit)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	29
SOLDADO TIGRE Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	27

ISC: Zúyǒng Invincibles, Terra-cotta Soldiers

T. Línea

Invencibles ZÚYǒNG, Soldados de Terracota

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	13	12	13	3	3	2	2	5

Habilidades Esp.: Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZÚYǒNG	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	27
ZÚYǒNG	Fusil Combi + 1 TinBot B (Deflector N2)	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	30
ZÚYǒNG	Ametralladora	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	1.5	35
ZÚYǒNG	Escopeta de Abordaje	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	26
ZÚYǒNG	Fusil MULTI	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	31
ZÚYǒNG	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	2	36
ZÚYǒNG (AutomediKit)	Ametralladora	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	2	39
ZÚYǒNG (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	28
ZÚYǒNG Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	29
ZÚYǒNG Teniente	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	27
ZÚYǒNG Teniente (AutomediKit)	Ametralladora	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	1	39

ISC: Yān Huǒ Invicibles, Fire Support Heavy Regiment

T. Línea

Invencibles YĀN HUǑ, Regimiento Pesado de Fuego de Apoyo

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	14	FIS	13	5	3	2	5	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YĀN HUǑ	Ametralladora MULTI	Pistola, Cuchillo	2	53
YĀN HUǑ	Cañón Magnético Hiperrápido	Pistola, Cuchillo	2	54
YĀN HUǑ	2 Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	2	52
YĀN HUǑ Teniente	Ametralladora MULTI	Pistola, Cuchillo	2	53
YĀN HUǑ Teniente	Cañón Magnético Hiperrápido	Pistola, Cuchillo	2	54

ISC: Wú Míng Assault Corps

T. Línea

Cuerpo de Asalto WÚ MÍNG (Los Sin Nombre)

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	13	13	4	3	2	2	3

Habilidades Esp.: Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
WÚ MÍNG	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	39
WÚ MÍNG	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	39
WÚ MÍNG	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig. Nimbus	Pistola, Cuchillo	0	35
WÚ MÍNG	Escopeta de Abordaje + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Cuchillo	0.5	33
WÚ MÍNG	Panzerfaust, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	29
WÚ MÍNG (Observ. de Artillería)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	31

ISC: Dàofěi Tactical Section

T. Veterana

Sección de Reconocimiento Táctico DÀOFĚI

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	14	13	4	3	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DÀOFĚI	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	53
DÀOFĚI	Ametralladora	Pistola, Arma CC Shock	2	57
DÀOFĚI	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC Shock	0	48
DÀOFĚI	Spitfire	Pistola, Arma CC Shock	2	55
DÀOFĚI Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0.5	59
DÀOFĚI Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	53
DÀOFĚI Teniente	Spitfire	Pistola, Arma CC Shock	1.5	55

ISC: Hac Tao Special Unit

T. Élite

Unidad Especial HAC TAO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	14	14	14	5	6	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HAC TAO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	64
HAC TAO	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	2	68
HAC TAO	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	59
HAC TAO	Lanzamisiles, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	2	65
HAC TAO Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0.5	70
HAC TAO (Orden Ejecutiva)	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0.5	65
HAC TAO (Orden Ejecutiva)	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	2	69

ISC: Hsien Warriors

T. Cuartel General

Guerreros HSIEN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	14	14	14	4	6	2	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: Artes Marciales N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HSIEN	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	57
HSIEN	Fusil MULTI, Nanopulser + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Arma CC AP	0.5	60
HSIEN	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	61
HSIEN	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	52
HSIEN Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	+1	57
HSIEN Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Arma CC AP	0	60
HSIEN Teniente	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	61

ISC: Gūijiǎ Squadrons

T. Mecanizada

Escuadrones GŪIJIĂ

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	19	14	17	13	8	6	3	7	2

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GUĪJIĂ	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado	Arma CC AP	2	88
GUĪJIĂ Teniente	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado	Arma CC AP	3	88

PILOTO GŪIJIĂ

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	10	13	0	0	1	2	-

Habilidades Esp.: Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PILOTO GUĪJIĂ		Pistola, Cuchillo		

ISC: Gǔiláng Skirmishers

T. Ent. Especial

Batidores GǓILÁNG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	12	14	1	0	1	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GǓILÁNG	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25
GǓILÁNG	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	24
GǓILÁNG	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	33
GǓILÁNG Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	31
GǓILÁNG (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	27
GǓILÁNG Teniente	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	25

ISC: Ninjas

T. Ent. Especial

NINJAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	11	12	13	1	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · CO: Camuflaje TO · Infiltración · Kinematika N1 · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NINJA	Arco Táctico	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	26
NINJA	Fusil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	34
NINJA	Fusil Combi	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	34
NINJA	Fusil Combi	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	35
NINJA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	1.5	42
NINJA Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0.5	40

ISC: Shaolin Warrior Monks

T. Línea

Monjes Guerreros SHAOLIN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	9	13	14	1	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SHAOLIN	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	11
SHAOLIN	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	11
SHAOLIN	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	12
SHAOLIN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	5
SHAOLIN	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	10
SHAOLIN	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Arma CC Shock	1	11

ISC: Zhanshi Yīshēng

T. Apoyo

Zhanshi YĪSHĒNG (Médico)

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2	1

Equipo: MediKit
Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Zhanshi YĪSHĒNG	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	15

ISC: Mech-Engineer, Zhanshi Gōngchéng

T. Apoyo

MECA-INGENIERO (Zhanshi Gongchéng)

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MECA-INGENIERO	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	15

ISC: Wèibing Yáokòng

T. Apoyo

Yáokòng WÈIBING (Remoto Guardián)

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: Desactivador · G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Yáokòng WÈIBING	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Hùsòng Yáokòng

T. Apoyo

Yáokòng HÙSÒNG (Remoto Escolta)

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Equipo: Visor 360º

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Reacción Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Yaókòng HÙSÒNG	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Son-Bae Yaókòng

T. Apoyo

Yáokòng SON-BAE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Yaókòng SON-BAE	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Chaiyì Yáokòng

T. Apoyo

Yáokòng CHAIYÌ (Remoto Mensajero)

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-15	8	8	11	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Yaókòng CHAIYÌ	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

ISC: Sun Tze

Personaje

SUN TZE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	12	17	4	6	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Inmunidad: Total · Strategos N3 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SUN TZE	Escopeta de Abordaje, 2 Nanopulsers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	55
SUN TZE	Fusil MULTI, 2 Nanopulsers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	60
SUN TZE Teniente (Mando Avanzado)	Escopeta de Abordaje, 2 Nanopulsers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	60
SUN TZE Teniente (Mando Avanzado)	Fusil MULTI, 2 Nanopulsers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	65

ARIADNA

ISC: Line Kazaks

T. Línea

LINE KAZAKS

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	11	13	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LINE KAZAK	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	9
LINE KAZAK	Ametralladora AP	Pistola, Cuchillo	1	23
LINE KAZAK	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	13
LINE KAZAK	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	16
LINE KAZAK	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	17
LINE KAZAK (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	10
LINE KAZAK Sanitario (MediKit)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	11
LINE KAZAK Teniente	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	9

ISC: Para-Commandos

T. Ent. Especial

1er Régiment de PARA-COMMANDOS

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	14	2	0	1	2	4

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · DA: Paracaidismo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PARA-COMMANDO	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	20
PARA-COMMANDO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	31
PARA-COMMANDO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	22
PARA-COMMANDO	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	24
PARA-COMMANDO	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	27
PARA-COMMANDO (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	21

ISC: Kazak Spetsnazs

T. Élite

KAZAK SPETSNAZS

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	12	12	13	2	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · Puntería N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SPETSNAZ (CO: Camuflaje Emboscado)	Ametralladora	Pistola, Arma CC, Cuchillo	1.5	38
SPETSNAZ (CO: Camuflaje Emboscado)	F. de Francotirador	Pistola, Arma CC, Cuchillo	1.5	34
SPETSNAZ (CO: Mimetismo, DA: Paracaidismo)	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	33
SPETSNAZ (CO: Mimetismo, DA: Paracaidismo)	Fusil, Granadas	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	31

ISC: USAriadna GRUNTS, Line Rangers Regiments

T. Guarnición

USAriadna GRUNTS, Line Rangers Regiments

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	13	11	11	12	3	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GRUNT	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	10
GRUNT	Lanzallamas Pesado, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	10
GRUNT	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	21
GRUNT	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14
GRUNT (Puntería Nivel X)	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	18
GRUNT (Infiltración Inferior)	Lanzallamas Pesado, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	11
GRUNT (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	11
GRUNT Sanitario (MediKit)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	12
GRUNT Teniente	Fusil	Pistola, Cuchillo	1	10
GRUNT Teniente	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14

ISC: TankHunters

T. Élite

Regimiento de TANKHUNTERS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	12	14	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TANKHUNTER	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	25
TANKHUNTER	Ametralladora AP, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1.5	35
TANKHUNTER	Cañón Portátil Auto., Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1.5	34
TANKHUNTER	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	29
TANKHUNTER Teniente	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	25

ISC: Minutemen

T. Veterana

5th MINUTEMEN 'Ohio'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	13	12	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock · Kinematika N1 · Multiterreno · No Hackeable

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MINUTEMAN	Fusil, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	22
MINUTEMAN	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC	1.5	34
MINUTEMAN	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC	0	24
MINUTEMAN	Lanzamisiles, Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	1.5	29
MINUTEMAN (Observ. de Artillería)	Fusil, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	23
MINUTEMAN (Puntería N1, Visor X)	Fusil AP, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	29
MINUTEMAN Teniente	Fusil, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	22
MINUTEMAN Teniente	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC	1	34

ISC: Moblots

T. Veterana

13éme MOBLOTS

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

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock · No Hackeable · Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MOBLOT	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	21
MOBLOT	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	29
MOBLOT	Fusil AP, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT	Escopeta de Abordaje, Panzerfaust	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT (CO: Mimetismo)	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT (Infiltración)	Fusil, Escopeta Lig. E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	26
MOBLOT Ingeniero	Fusil, Escopeta Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	25
MOBLOT Sanitario (MediKit)	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT Teniente	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	21
MOBLOT Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	29

ISC: Veteran Kazaks

T. Élite

VETERAN KAZAKS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Inmunidad: Shock · No Hackeable · Veterano N2 (Sexto Sentido N2, V: SIPH)

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VETERAN KAZAK	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	37
VETERAN KAZAK	Ametralladora AP	Pistola Pesada, Cuchillo	2	47
VETERAN KAZAK	Escopeta de Abordaje	Pistola Pesada, Cuchillo	0	35
VETERAN KAZAK Sanitario (MediKit)	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	39
VETERAN KAZAK (Observ. de Artillería)	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	38
VETERAN KAZAK Teniente	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	37
VETERAN KAZAK Teniente	Ametralladora AP	Pistola Pesada, Cuchillo	1	47

ISC: Foxtrot Rangers

T. Ent. Especial

7th FOXTROT RANGERS 'Newport'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	13	13	0	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FOXTROT	Fusil, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	17
FOXTROT	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	19
FOXTROT	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	20
FOXTROT	F. de Francotirador, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	24
FOXTROT (Observ. de Artillería)	Fusil, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	18
FOXTROT Teniente	Fusil, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	17

ISC: HARDCASES, 2nd Irregular FRONTIERSMEN Battalion

T. Ent. Especial

HARDCASES, 2nd Irregular FRONTIERSMEN Battalion

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	13	12	0	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HARDCASE FRONTIERSMAN	Arco Táctico, Escopeta Ligera	Pistola, Cuchillo	0	12
HARDCASE FRONTIERSMAN	Arco Táctico, Fusil	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: S.A.S.

T. Ent. Especial

1st Highlanders S.A.S.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	11	13	13	0	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · CO: Camuflaje · Infiltración · Kinematika N1 · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
S.A.S.	Fusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	23
S.A.S.	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	25
S.A.S.	F. de Francotirador	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0.5	30
S.A.S. (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	24
S.A.S. Teniente	Fusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	2	23

ISC: Scouts

T. Élite

SCOUTS de Ariadna

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	13	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno · Puntería N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCOUT	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
SCOUT	Ojotnik, Cargas-D, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	29
SCOUT	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25
SCOUT	F. de Francotirador AP, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1	29
SCOUT (Observ. de Artillería)	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SCOUT Teniente	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29

ISC: 45th Highlanders Rifles

T. Línea

45th HIGHLANDERS RIFLES 'Galwegian'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	10	14	14	1	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Berserk · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HIGHLANDER	Fusil, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	11
HIGHLANDER	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	6
HIGHLANDER	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	13

ISC: Irmandinhos

T. Línea

IRMANDINHOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	10	14	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: Botín N1 · Ingeniero · Saqueador

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
IRMANDINHO	Fusil, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
IRMANDINHO	Chain Rifle, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	8
IRMANDINHO	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	16

ISC: Antipode Assault Pack

T. Apoyo

Nombre	CAP	C
MANADA DE ASALTO (3 Antípodas + 1 Controlador)	0	25

MANADAS DE ASALTO ANTÍPODAS
CONTROLADOR

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

Equipo: Dispositivo de Control de Manadas

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CONTROLADOR (Disp. de Control de Manadas)	Fusil, Lanzagranadas Lig. de Humo	Pistola, Cuchillo	-	10

MANADAS DE ASALTO ANTÍPODAS
ANTÍPODA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-15	20	0	15	13	0	0	1	5	3

Habilidades Esp.: Antípoda · CO: Camuflaje · Kinematika N2 · Sensor · Súper-Salto · Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ANTÍPODA		Arma CC AP	-	5

ISC: Dog-Warriors

T. Apoyo

NOTA: Un Dog-Warrior despliega en forma de Dogface, y sólo se transforma en Dog-Warrior cuando así lo indique la regla de Transmutación.

DOG-WARRIORS
FORMA: DOGFACE

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	10	14	12	1	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Inmunidad: Total · Súper-Salto · Transmutación · V: Coraje

DOG-WARRIORS
FORMA: DOG-WARRIOR

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	21	10	16	12	3	0	2	6	-

Habilidades Esp.: Inmunidad: Total · Súper-Salto · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DOG-WARRIOR	2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo	Arma CC AP	0	27

ISC: Kazak Doktor

T. Apoyo

KAZAK DOKTOR (Médico Cosaco)

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KAZAK DOKTOR	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	13

ISC: Uxía McNeill

Personaje

UXÍA McNEILL, Corporal of 1st Highlanders S.A.S.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	11	13	13	0	0	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · CO: Camuflaje · Infiltración · Kinematika N1 · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
UXÍA McNEILL	Escopeta de Abordaje, Granadas, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	28

ISC: Van Zant

Personaje

Roger VAN ZANT, Captain of 6th Airborne Ranger Reg. 'Oklahoma'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	13	13	14	2	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · DA: Salto Táctico · Kinematika N1 · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VAN ZANT	Fusil AP	Pistola Pesada, Arma CC AP	1	37
VAN ZANT Orden Ejecutiva	Fusil AP	Pistola Pesada, Arma CC AP	1	38

HAQQISLAM

ISC: Ghulam Infantry

T. Línea

Infantería GHULAM

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	14	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GHULAM	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	12
GHULAM	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	20
GHULAM	Fusil + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	13
GHULAM	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	17
GHULAM	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	16
GHULAM	Fusil + Escopeta Lig. Panzerfaust	Pistola, Cuchillo	0.5	15
GHULAM Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	20
GHULAM Médico Plus (MediKit)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
GHULAM (Observ. de Artillería)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	13
GHULAM (Repetidor de Posición)	Fusil + Escopeta Lig. E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	14
GHULAM Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	12
GHULAM Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	0.5	20
GHULAM Teniente	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	17

ISC: Naffatûn

T. Línea

NAFFATÛN

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	11	14	1	3	1	2	4

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NAFFATÛN	Fusil + Lanzallamas Ligero, Granadas	Pistola, Cuchillo	0	12
NAFFATÛN	Fusil + Lanzallamas Pesado	Pistola, Cuchillo	0	13
NAFFATÛN Teniente	Fusil + Lanzallamas Ligero, Granadas	Pistola, Cuchillo	0	12

ISC: Khawarijs

T. Élite

KHAWARIJS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	13	13	14	1	3	1	2	3

Habilidades Esp.: Bioinmunidad · Súper-Salto · Tropa Religiosa · Veneno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KHAWARIJ	Fusil + Escopeta Lig. Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	27
KHAWARIJ	Escopeta de Abordaje, Panzerfaust	Pistola, Arma CC AP	0	27
KHAWARIJ	Spitfire	Pistola, Arma CC AP	1	31
KHAWARIJ Médico Plus (MediKit)	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	30
KHAWARIJ Teniente	Fusil + Escopeta Lig. Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	27
KHAWARIJ Teniente	Spitfire	Pistola, Arma CC AP	1	31

ISC: HASSASSIN GOVADS

T. Ent. Especial

HASSASSIN GOVADS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	11	14	2	3	1	2	3

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: Tropa Religiosa · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GOVAD	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	0	21
GOVAD	Ametralladora	Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	29
GOVAD	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Cuchillo	0	20
GOVAD	F. de Francotirador	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	25
GOVAD	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	30
GOVAD Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	28
GOVAD Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	0	21

ISC: Zhayedan Intervention Troops

T. Ent. Especial

Tropas de Intervención ZHAYEDAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	11	14	2	3	1	2	3

Equipo: AutoMediKit
Habilidades Esp.: Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZHAYEDAN (Puntería N2)	Fusil Breaker + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
ZHAYEDAN	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	32
ZHAYEDAN (Puntería N2)	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	31
ZHAYEDAN	Lanzamisiles, Granadas Nimbus	Pistola, Cuchillo	1.5	30
ZHAYEDAN Médico Plus (MediKit)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	27
ZHAYEDAN Teniente (Puntería N2)	Fusil Breaker + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
ZHAYEDAN Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	32

ISC: Djanbazan Tactical Group

T. Élite

Grupo Táctico DJANBAZAN

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	14	3	0	1	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Multiterreno · Regeneración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DJANBAZAN	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	27
DJANBAZAN	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	35
DJANBAZAN	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	31
DJANBAZAN Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil+Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	35
DJANBAZAN Médico Plus (MediKit)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
DJANBAZAN Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	27

ISC: Hassassin Ragiks

T. Élite

HASSASSIN RAGIKS

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	12	15	2	0	1	2	3

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate · Tropa Religiosa · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RAGIK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	26
RAGIK	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	25
RAGIK	Spitfire	Pistola, Arma CC	1.5	32
RAGIK Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	32

ISC: Janissaries

T. Veterana

JENÍZAROS

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	13	14	14	4	3	2	2	2

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
JENÍZARO	Fusil AP + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	36
JENÍZARO	Fusil AP + Escopeta Lig. + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola, Arma CC	0.5	37
JENÍZARO	Ametralladora	Pistola, Arma CC	2	40
JENÍZARO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	31
JENÍZARO Médico Akbar (MediKit)	Fusil AP + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	41
JENÍZARO Teniente	Fusil AP + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	36

ISC: Maghariba Guard

T. Mecanizada

GUARDIA MAGHARIBA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	16	14	17	14	8	6	3	8	1

Equipo: ECM Avanzado

Habilidades Esp.: Peso Pesado · Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MAGHARIBA	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado		2	78
MAGHARIBA	Ametralladora MULTI	2 Pistolas Pesadas	2	79
MAGHARIBA (Visor 360º)	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado		2	98

PILOTO MAGHARIBA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	14	0	0	1	2	-

Habilidades Esp.: Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PILOTO MAGHARIBA		Pistola, Cuchillo		

ISC: Hunzakuts

T. Ent. Especial

HUNZAKUTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	12	14	0	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HUNZAKUT (Repetidor de Posición)	Fusil + Lanzagranadas Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	18
HUNZAKUT	F. de Francotirador, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	21
HUNZAKUT (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	18

ISC: Murabids Tuareg

T. Ent. Especial

MURABIDS TUAREG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TUAREG	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
TUAREG	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	28
TUAREG	F. de Francotirador, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	33
TUAREG Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	35
TUAREG Médico Plus (MediKit)	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	33

ISC: Hassassin Fiday

T. Ent. Especial

HASSASSIN FIDAY

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	11	12	15	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · Multiterreno · Suplantación Base · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FIDAY	Fusil + Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	31
FIDAY	Fusil + Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	30

ISC: Kum Motorized Troops

T. Línea

TROPAS MOTORIZADAS KUM
MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	20	11	13	14	1	0	1	4	Total

Equipo: Moto · Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.
Habilidades Esp.: Kinematika N2 · V: Tenaz

TROPAS MOTORIZADAS KUM
DESMONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	11	13	14	1	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KUM	Fusil + Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	19
KUM	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	10
KUM	Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC E/M	0	14

ISC: Najjarun Engineers

T. Apoyo

INGENIERO NAJJARUN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	14	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Ingeniero · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
INGENIERO NAJJARUN	Fusil + Escopeta Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	17

ISC: Rafiq Remotes

T. Apoyo

RAFIQ REMOTES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: Desactivador · G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REMOTO RAFIQ	Fusil + Escopeta Lig. Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Shihab Remotes

T. Apoyo

SHIHAB REMOTES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	1

Equipo: Visor 360º

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Reacción Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REMOTO SHIHAB	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Fanous Remotes

T. Apoyo

FANOUS REMOTES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-15	8	8	11	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REMOTO FANOUS	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

ISC: Shaytaniyah Remotes

T. Apoyo

SHAYTANIYAH REMOTES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REMOTO SHAYTANIYAH	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Tarik Mansuri, Khawarij Amir

Personaje

TARIK MANSURI, Amir de Khawarijs

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	23	13	14	15	3	3	2	5	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N1 · Bioinmunidad · Kinematika N1 · Súper-Salto · Tropa Religiosa · Veneno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TARIK MANSURI	Fusil AP + Escopeta Lig. Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	0	54
TARIK MANSURI	Spitfire, Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	2	56
TARIK MANSURI Teniente	Fusil AP + Escopeta Lig. Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	+1	54
TARIK MANSURI Teniente	Spitfire, Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	2	56

ISC: Kasym Beg, Kum Chieftain

Personaje

KASYM BEG, Caudillo Kum
MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	23	12	14	14	2	0	1	4	1

Equipo: Moto · Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.
Habilidades Esp.: Kinematika N2 · V: Tenaz

KASYM BEG, Caudillo Kum
DESMONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	12	14	14	2	0	1	2	1

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KASYM BEG	Chain Rifle, Panzerfaust, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	0	16
KASYM BEG Teniente (Regular, Impetuoso)	Chain Rifle, Panzerfaust, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	+1	26

ISC: Nazarova Twins, Kum Enforcers. Zamira Nazarova

Personaje

ZAMIRA NAZAROVA, Escolta Kum
MONTADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	21	12	13	13	1	0	1	4	1

Equipo: Moto · Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.
Habilidades Esp.: Kinematika N2 · V: Tenaz

ZAMIRA NAZAROVA, Escolta Kum
DESMONTADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	13	13	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZAMIRA	Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC E/M	0	15

ISC: Nazarova Twins, Kum Enforcers. Zuleyka Nazarova

Personaje

ZULEYKA NAZAROVA, Escolta Kum
MONTADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	22	11	13	14	1	0	1	4	1

Equipo: Moto · Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.
Habilidades Esp.: Kinematika N2 · V: Tenaz

ZULEYKA NAZAROVA, Escolta Kum
DESMONTADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	11	13	14	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZULEYKA	2 Lanzallamas Lig. Granadas de Humo	2 Pistolas Breaker, Arma CC DA	0	14

NÓMADAS

ISC: Corregidor Alguaciles

T. Línea

ALGUACILES de Corregidor

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	13	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ALGUACIL	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10
ALGUACIL	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	18
ALGUACIL	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14
ALGUACIL	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	18
ALGUACIL	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	15
ALGUACIL Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	18
ALGUACIL (Observ. Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
ALGUACIL Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
ALGUACIL Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	10

ISC: Grenzers, Grenz Security Team

T. Veterana

GRENZERS, Equipo de Seguridad Grenz

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GRENZER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	23
GRENZER	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	32
GRENZER	Lanzamisiles	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	29
GRENZER	Spitfire	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	30
GRENZER (Observ. de Artillería, Sensor)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	27
GRENZER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25

ISC: Hellcats

T. Élite

HELLCATS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	12	13	2	3	1	2	4

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate Superior / 0-G · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HELLCAT	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	22
HELLCAT	Ametralladora, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	1.5	31
HELLCAT	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	21
HELLCAT	Fusil Combi, Lanza-adhesivo	Pistola, Cuchillo	0.5	23
HELLCAT	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1.5	28
HELLCAT Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	28
HELLCAT (Repetidor de Pos.)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	23
HELLCAT Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	24
HELLCAT Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	22

ISC: Intruders

T. Élite

INTRUDERS, Comandos de Asalto de Corregidor

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	12	14	3	0	1	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
INTRUDER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Granadas	Pistola, Arma CC	0	35
INTRUDER	Ametralladora, Granadas	Pistola, Arma CC	1.5	42
INTRUDER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Lanzaadhesivo	Pistola, Arma CC	1	36
INTRUDER Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	43
INTRUDER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Granadas	Pistola, Arma CC	0	35
INTRUDER (Visor X)	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC	1.5	43

ISC: Reverend Moiras

T. Élite

REVERENDAS MOIRAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	16	12	12	14	3	0	1	2	2

Equipo: DDO: Disruptor Óptico

Habilidades Esp.: Multiterreno · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REVERENDA MOIRA	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	30
REVERENDA MOIRA	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	30
REVERENDA MOIRA	Ametralladora	Pistola, Arma CC Shock	1.5	34
REVERENDA MOIRA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC Shock	1.5	34
REVERENDA MOIRA	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig. E/M	Pistola, Arma CC Shock	1	34
REVERENDA MOIRA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0.5	36
REVERENDA MOIRA Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	1	30

ISC: Reverend Healers

T. Élite

REVERENDAS SANADORAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	19	13	12	14	3	3	1	2	1

Equipo: MediKit
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Médico · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REVERENDA SANADORA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC Explosiva	0	33
REVERENDA SANADORA	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC Explosiva	0	37
REVERENDA SANADORA	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Explosiva	0	32

ISC: Mobile Brigada

T. Veterana

MOBILE BRIGADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	2

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MOBILE BRIGADA	Fusil MULTI + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	39
MOBILE BRIGADA	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	42
MOBILE BRIGADA	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	33
MOBILE BRIGADA	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	34
MOBILE BRIGADA	Fusil Combi + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Cuchillo	0.5	37
MOBILE BRIGADA Teniente	Fusil MULTI + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	39

ISC: "Lizard" Squad

T. Mecanizada

ESCUADRÓN 'LIZARD'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	17	14	17	13	8	6	3	7	1

Equipo: ECM
Habilidades Esp.: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LIZARD	Ametralladora MULTI, Lanzagranadas Pesado		2.5	87
LIZARD	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado		2	87

PILOTO 'LIZARD'

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

Habilidades Esp.: Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PILOTO LIZARD		Pistola, Cuchillo		

ISC: Corregidor Bandits

T. Ent. Especial

BANDIDOS DE CORREGIDOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	13	12	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno · Saqueador

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
BANDIDO	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Arma CC DA	0	27
BANDIDO	Escopeta de Abordaje, E/Mauler	Pistola, Arma CC DA	0	26
BANDIDO	Escopeta Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC DA	0	22
BANDIDO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Escopeta Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC DA	0.5	28
BANDIDO (Observ. de Artillería)	Escopeta Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC DA	0	23
BANDIDO (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, Mins Antipersona	Pistola, Arma CC DA	0	28

ISC: Zeros

T. Ent. Especial

ZEROS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	12	13	0	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZERO	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	18
ZERO	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	26
ZERO	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	17
ZERO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	24
ZERO (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	19
ZERO (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	19

ISC: Spektrs

T. Ent. Especial

SPEKTRS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	12	14	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SPEKTR	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	31
SPEKTR	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SPEKTR	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	39
SPEKTR Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	36
SPEKTR (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32
SPEKTR (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	32

ISC: Die Morlock Gruppe

T. Línea

DIE MORLOCK GRUPPE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	11	13	14	1	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · Kinematika N1 · MetaQuímica

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MORLOCK	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
MORLOCK	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC E/M	0	6
MORLOCK	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	6
MORLOCK	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	13
MORLOCK	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Arma CC AP	1	14

TABLA DE METAQUÍMICA

1-3	Blindaje Natural (+1 a BLI)	12-13	V: Sin Incapacidad por Herida
4-5	V: Tenaz	14	Sexto Sentido N2
6	Bioinmunidad	15-16	Regeneración
7-8	Movimiento Superior (MOV 20-10)	17-18	Súper-Salto
9	Refuerzo Biotec (+6 a PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 a FIS)	20	Inmunidad Total

ISC: Corregidor Jaguars

T. Línea

CORREGIDOR JAGUARS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	11	13	12	1	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
JAGUAR	Escopeta Lig., Granadas de Humo	Pistola, Arma CC E/M	0	13
JAGUAR	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	10
JAGUAR	Lanza-adhesivo, Panzerfaust	Pistola, Arma CC DA	0.5	13

ISC: Daktaris

T. Apoyo

DAKTARIS (Daks, Médicos de Campaña)

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

Equipo: MediKit
Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DAKTARI	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: Clockmakers

T. Apoyo

CLOCKMAKERS (Relojeros de Bakunin)

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	15	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CLOCKMAKER	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	18

ISC: Tunguska Interventors

T. Apoyo

INTERVENTORES DE TUNGUSKA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	15	1	9	1	2	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	25
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0.5	27
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	24
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Escopeta de Abordaje, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0.5	26
INTERVENTOR Teniente (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	25
INTERVENTOR Teniente (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0.5	27

FASTPANDA				
MOV	BLI	PB	EST	S
20	0	0	1	1

Repetidor

ISC: Stempler Zonds

T. Apoyo

STEMPLER ZONDS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: Desactivador · G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor · Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STEMPLER ZOND	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17

ISC: Reaktion Zonds

T. Apoyo

REAKTION ZONDS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Equipo: Visor 360º

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Reacción Total · Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REAKTION ZOND	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	26

ISC: Vertigo Zonds

T. Apoyo

VÉRTIGO ZONDS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VÉRTIGO ZOND	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Meteor Zonds

T. Apoyo

METEOR ZONDS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	11	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate · G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
METEOR ZOND	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	1	21

ISC: Transductor Zonds

T. Apoyo

TRANSDUCTOR ZONDS

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-15	8	8	11	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TRANSDUCTOR ZOND	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

ISC: Zoe & Π-Well, Special Clockmakers Team

Personaje

NOTA 1: ZOE & Π-WELL no se pueden alinear en un ejército por separado, se deben comprar los dos.

NOTA 2: ZOE & Π-WELL deben pertenecer al mismo Grupo de Combate.

Nombre	CAP	C
ZOE & Π-WELL	0	47

ZOE

IL

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

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZOE (Disp. de Hacker. UPGRADE: Stop!)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	28

Π-WELL

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	-

Equipo: DDO: Disruptor Óptico

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Π-WELL	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	19

EJÉRCITO COMBINADO

ISC: Morat Vanguard Infantry

T. Línea

INFANTERÍA DE VANGUARDIA MORAT

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	12	13	1	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MORAT	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14
MORAT	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	22
MORAT	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	18
MORAT	F. de Francotirador K1	Pistola, Cuchillo	1	21
MORAT	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	19
MORAT Hacker (Disp. de Hacker IE)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	22
MORAT (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	15
MORAT Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	16
MORAT Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	14

ISC: Unidron Batroids

T. Línea

UNIDRON BATROIDES

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	5	11	10	12	1	6	1	2	4

Habilidades Esp.: G: Autotool · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
UNIDRON	Carabina de Plasma	Pistola, Pulso Eléctrico	0	14
UNIDRON	Fusil Combi K1	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	16
UNIDRON	Fusil Combi K1 + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	17
UNIDRON	F. de Francotirador de Plasma	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	24
UNIDRON	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	20
UNIDRON	Spitfire	Pistola, Pulso Eléctrico	1	18
UNIDRON (Observ. de Artillería)	Carabina de Plasma	Pistola, Pulso Eléctrico	0	15

ISC: Fraacta Drop Unit

T. Ent. Especial

NOTA: Una Fraacta despliega en Forma de Salto, y sólo se transforma en Forma de Supervivencia cuando así lo indique la regla de Transmutación.

UNIDAD DE SALTO FRAACTA
FORMA DE SALTO

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	12	12	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate · Transmutación · V: Coraje

UNIDAD DE SALTO FRAACTA
FORMA DE SUPERVIVENCIA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	10	12	2	6	1	2	-

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FRAACTA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	29
FRAACTA	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	28
FRAACTA	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	35
FRAACTA (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	35

ISC: Umbra Legates

T. Élite

LEGADOS UMBRA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	21	12	13	14	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · CO: Mimetismo · Desp. Avanzado N1 · Kinematika N1 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LEGADO UMBRA	Fusil Combi K1, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	0	40
LEGADO UMBRA	Spitfire, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	1.5	41
LEGADO UMBRA hacker (Disp. de Hacker Plus)	Escopeta de Abordaje, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	0.5	43
LEGADO UMBRA Teniente	Fusil Combi K1, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	0.5	40
LEGADO UMBRA Teniente	Spitfire, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	1.5	41

ISC: Maakrep Trackers Unit

T. Ent. Especial

Unidad de Rastreadores MAAKREP

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	12	11	13	2	3	1	2	3

Equipo: AutoMediKit · Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1 · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RASTREADOR MAAKREP	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	29
RASTREADOR MAAKREP	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	33
RASTREADOR MAAKREP	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Cuchillo	0	26
RASTREADOR MAAKREP	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	33
RASTREADOR MAAKREP Hacker (Disp. de Hacker IE)	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Cuchillo	0.5	34
RASTREADOR MAAKREP Teniente	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	29

ISC: Rodok, Morat Armed Imposition Detachment

T. Ent. Especial

RODOK, Destacamento de Imposición Armada Morat

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	12	12	13	2	3	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Morat · Súper-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RODOK	Fusil Combi, 2 Escopetas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	26
RODOK	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	27
RODOK	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	19
RODOK	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1.5	28
RODOK Sanitario (MediKit)	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	21
RODOK Hacker (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	25
RODOK Teniente	Fusil Combi, 2 Escopetas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	26

ISC: The Charontids

T. Cuartel General

LOS CARÓNTIDAS

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	14	13	16	5	6	2	5	1

Habilidades Esp.: G: Mnemotecno · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CARÓNTIDA (Visor Multiespectral N3)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0	78
CARÓNTIDA (Visor Multiespectral N3)	Ametralladora, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	2	79
CARÓNTIDA	Fusil de Plasma, Sepsitor Plus + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	78
CARÓNTIDA Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	73
CARÓNTIDA Teniente (Visor Multiespectral N3)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0	78
CARÓNTIDA Teniente (Visor Multiespectral N3)	Ametralladora, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	2	79
CARÓNTIDA Teniente	Fusil de Plasma, Sepsitor Plus	Pistola Pesada, Cuchillo	0	77
CARÓNTIDA Teniente	Fusil de Plasma, Sepsitor Plus + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Pesada, Cuchillo	0	78
CARÓNTIDA Teniente Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	73

ISC: Raicho Armored Brigade

T. Mecanizada

Brigada Acorazada RAICHO

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	19	14	17	12	8	6	3	7	1

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: Morat · Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RAICHO	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado		2	91
RAICHO	Ametralladora MULTI	Pistola Pesada AP	2	90

PILOTO RAICHO

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	12	0	0	1	2	-

Habilidades Esp.: Morat · Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PILOTO RAICHO		Pistola, Cuchillo		

ISC: Avatar

T. Cuartel General

AVATAR

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	17	17	9	9	3	7	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico · ECM

Habilidades Esp.: G: Mnemotecno · Inmunidad: POS

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
AVATAR Teniente (Strategos N3)	Ametralladora MULTI, Sepsitor Plus	Arma CC DA	3.5	137

ISC: 'The Shrouded'

T. Ent. Especial

Cuerpo de Pioneros Shasvastii 'LOS AMORTAJADOS'

BAT

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

Equipo: AutoMediKit

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno · Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
AMORTAJADO	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	24
AMORTAJADO	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	23
AMORTAJADO	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	31
AMORTAJADO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	30
AMORTAJADO (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25

ISC: Malignos

T. Veterana

Cuerpo de Incursión Profunda Shasvastii 'MALIGNOS'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	12	14	1	3	1	2	2

Equipo: AutoMediKit

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Infiltración · Multiterreno · Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MALIGNOS	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	35
MALIGNOS	Fusil Combi, Minas Monofilo	Pistola, Cuchillo	1	38
MALIGNOS	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	34
MALIGNOS	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	42
MALIGNOS Hacker (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	41
MALIGNOS (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	36
MALIGNOS Teniente	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	35

ISC: Speculo Killers

T. Élite

ASESINOS ESPECULARES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	12	12	14	1	0	1	2	1

Equipo: AutoMediKit

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · Multiterreno · Shasvastii · Suplantación Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ASESINO ESPECULAR	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Monofilo, Cuchillo	1	35
ASESINO ESPECULAR	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Monofilo, Cuchillo	1	34

ISC: Daturazi Witch-Soldiers

T. Línea

SOLDADOS-BRUJO DĀTURAZI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	11	14	13	1	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · CO: Mimetismo · Kinematika N1 · Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DATURAZI	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	21
DATURAZI	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	21
DATURAZI	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	22
DATURAZI	Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
DATURAZI	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	20
DATURAZI	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Arma CC Shock	0.5	21

ISC: The Hungries-'Gakis'

T. Línea

LOS HAMBRIENTOS: 'GAKIS'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-15	19	9	14	12	0	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Explotar N1 · Kinematika N1 · Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GAKI		Arma CC AP	0	4

ISC: The Hungries-'Pretas'

T. Línea

LOS HAMBRIENTOS: 'PRETAS'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-15	19	9	14	12	0	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Kinematika N1 · Trepar Plus · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PRETA	Chain Rifle	Arma CC AP	0	7

ISC: Med-Tech Obsidon Medchanoid

T. Apoyo

MED-TEC ÓBSIDON MEDCANOIDE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	13	11	10	14	1	0	1	2	1

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Ingeniero · Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MED-TEC ÓBSIDON MEDCANOIDE	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	23

ISC: M-Drones

T. Apoyo

ZÁNGANOS-M

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: Desactivador · G: Presencia Remota · Multiterreno · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZÁNGANO-M	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17

ISC: Q-Drones

T. Apoyo

ZÁNGANOS-Q

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	1

Equipo: Visor 360º

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Reacción Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZÁNGANO-Q	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	26
ZÁNGANO-Q	Fusil de Plasma	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: T-Drones

T. Apoyo

ZÁNGANOS-T

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZÁNGANO-T	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: R-Drones

T. Apoyo

ZÁNGANOS-R

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-15	8	8	11	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZÁNGANO-R	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

MERCENARIOS

ISC: Yuan Yuan

T. Mercenaria

YUAN YUAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	9	14	13	0	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Botín N1 · DA: Salto de Combate Inferior

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YUAN YUAN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	8
YUAN YUAN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	8
YUAN YUAN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	9
YUAN YUAN	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	16
YUAN YUAN	Fusil, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	14

TABLA DE BOTÍN N1

1-3	+1 BLI	12	Granadas E/M
4	Arma CC Explosiva	13	Arma CC E/M
5	Escopeta Ligera	14-15	+2 BLI
6	+4 BLI	16	Visor X
7	Granadas	17	Arma CC Monofilo
8	Lanza-adhesivo	18	Fusil Combi
9	Lanzagranadas Ligero	19	Fusil AP
10	Lanzallamas Ligero	20	AutoMediKit
11	Panzerfaust		

ISC: Authorized Bounty Hunters

T. Mercenaria

NOTA: En el ITS está permitido de manera oficial el uso de Cazarrecompensas en Ejércitos Genéricos humanos (PanOceanía, Yu Jing, Ariadna...). No están permitidos en ningún Ejército Sectorial (excepto en el Servicio Imperial) ni tampoco en el Ejército Combinado ni en el Tohaa.

CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	10	13	1	3	1	2	3

Habilidades Esp.: Botín N2 · Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CAZARRECOMPENSAS	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14
CAZARRECOMPENSAS	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	13
CAZARRECOMPENSAS	F. de Francotirador	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	19
CAZARRECOMPENSAS	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	20

TABLA DE BOTÍN N2

1-2	+1 BLI	11	Fusil MULTI
3	Chain Rifle	12	Visor Multiespectral N1
4	AutoMediKit	13	Fusil Breaker
5	Nanopulser	14-15	Lanza-adhesivo
6	Panzerfaust	16	+3 BLI
7	Fusil de Francotirador MULTI	17	Pulso Flash
8	Granadas de Humo	18	Moto (MOV 20-15)
9	CO: Mimetismo	19	DDO: Disruptor Óptico
10	+2 BLI	20	Ametralladora

ISC: Wardrivers, Mercenary Hackers

T. Mercenaria

NOTA: En el ITS está permitido de manera oficial el uso de Wardrivers en el Ejército Genérico de Ariadna.

WARDRIVERS, Hackers Mercenarios

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	13	0	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
WARDRIVER Hacker (Disp. de Hacker Defensivo)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	17
WARDRIVER Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	1	19

ISC: CSU, Corporate Security Unit

T. Mercenaria

NOTA: En el ITS está permitido de manera oficial el uso de CSUs en el Ejército Sectorial de Neoterra (Neoterran Capitaline Army). Su DISP es 2.

CSU, Unidad de Seguridad Corporativa

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	10	12	0	3	1	2	1

Habilidades Esp.: MetaQuímica · Sexto Sentido N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Agente CSU	Fusil Breaker	Pistola, Cuchillo	0	12
Agente CSU	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	12
Agente CSU	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	11

TABLA DE METAQUÍMICA

1-3	Blindaje Natural (+1 a BLI)	12-13	V: Sin Incapacidad por Herida
4-5	V: Tenaz	14	Sexto Sentido N2
6	Bioinmunidad	15-16	Regeneración
7-8	Movimiento Superior (MOV 20-10)	17-18	Súper-Salto
9	Refuerzo Biotec (+6 a PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 a FIS)	20	Inmunidad Total

ISC: Anaconda, Mercenary TAG Squad

T. Mercenaria

NOTA: Esta unidad se compone de 1 T.A.G. Anaconda y 1 Operador.

ANACONDA, Escuadrón TAG Mercenario

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	16	13	16	13	6	6	2	7	1

Equipo: DE: Sistema de Escape · ECM

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ANACONDA	Spitfire + Lanzallamas Lig. Panzerfaust	Arma CC	2	62

OPERADOR DE ANACONDA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	10	13	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
OPERADOR	Spitfire	Pistola, Cuchillo	-	

ISC: Saito Tōgan

T. Mercenaria

SAITO TŌGAN, Ninja Mercenario

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	11	13	13	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · CO: Camuflaje TO · Infiltración · Kinematika N1 · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SAITO TŌGAN	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP, Cuchillo	0	39

ISC: Miyamoto Mushashi

T. Mercenaria

MIYAMOTO MUSHASHI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	25	9	14	15	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N5 · CC con 2 Armas · Kinematika N2 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MIYAMOTO MUSHASHI	Chain Rifle, Pulso Flash	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EXP	0	24

ÍNDICE POR PALABRAS

A

Acceso 176
Acceso Amplio 177
Acceso de Carga 177
Acceso Estrecho 177
Activación 32
Activar 52
ADH 114
Adhesiva 114
ADHL 133
Aislado 183
Alarma 47
Alertar 53
Aliado 8
Ambiente Hostil 174
Ametralladora 122
Ametralladora AP 122
Ametralladora MULTI 122
AntiBlindaje 114
Antimaterial 111
Anti-Personnel Mines 136
Antípoda 68, 104
Antipode Control Device 141
AP 114
AP Heavy Pistol 138
AP Rifle 128
AP Sniper Rifle 130
Arco Táctico 122
Área de Efecto 37, 90
Arma Arrojadiza 111
Arma CC 116, 123
Arma Guiada 92
Armamento 111
Armamento Dual 37
Arma Posicionable 8
Armas de Plantilla 37, 58, 59, 118
  Armas de Plantilla Directa 38
  Armas de Plantilla Terminal 40
Arma Técnica 112
Artes Marciales 104
Asomarse 53
Ataque 52, 68, 111
  Ataque CC 42, 54, 68
  Ataque CD 35, 54, 57, 68
  Ataque de Comunicaciones 59, 68
  Ataque Especulativo 54, 92, 111, 118, 173
  Ataque Intuitivo 55, 111, 127, 136
  Ataque Sorpresa 105, 108
  Ataque Triangulado 90
Atributos 24
AutoMedikit 140
Autotool 80

B

Back-up 49
Baliza IA 77
Bare-Handed 135
Basilisco 162
BAT 23
Batidor 23
Berserk 106
Bioinmunidad 69
Biomunición 113
Blackout 160
BLI 24, 177
Blindaje 24, 177
Boarding Shotgun 127
BOTÍN 70
Brain Blast 163
Breaker 114
Breaker Combi Rifle 129
Breaker Pistol 138
Breaker Rifle 129

C

C 25
Caídas 45, 93
Camuflado 71, 112, 183
Camuflado TO 73, 184
Camuflaje 70
Camuflaje Emboscado 75
Camuflaje TO 73
Camuflaje y Ocultación 70, 105, 108, 146
Cañón Magnético Hiperrápido 123
Cañón Portátil Automático 124
CAP 25, 26
Capacidad 177
Capacidad Estándar 177
Capacidad Individual 177
CAP Extra 26
Cápsula de Desembarco 181
Carabina de Plasma 124
Características 49
Características de Tropa 23
Carbonita 163
Cargas-D 124
Cargo Plus 177
Categoría de Fracaso 21
Categorías de Programas 159
CC 24, 42, 112
CC con 2 Armas 106
CD 24, 35
Cegado 185
CF 21
Chain Rifle 125
Civil 8
CLAW 158
CO 70, 105, 108, 146
Cobertura 36, 118, 119
  Cobertura Parcial 36
  Cobertura Total 36
Código Estándar Internacional 23
Combate 34
  Combate a Distancia 24, 35
  Combate Cuerpo a Cuerpo 24, 42, 112
  Combate Avanzado: Hackear 52, 158
Combi Rifle 129
Comm-Sat 159
Compartimento 177
Completamente dentro de 9
Composición de la Orden 30
Conclusión de la Orden 33
Condiciones de Victoria 153
Condiciones de Visibilidad 172
Condiciones Generales de Movimiento 62
Consumo de la Orden 32
Contacto peana con peana 9
Control Total 163
Coraje 101
Coste 25
Coste de Armas de Apoyo 25, 26
Counterstrike 164
Coup de Grâce 56
Críticos 21, 36, 41, 43, 86
Cuchillo 125
Cuerpo a Tierra 186
Cybermask 167

D

DA 75, 115
Dañado 180, 186
Daño 44, 111
D-Charges 124
DDO 142
DE 142
Deactivator 141
Deflector 140
Dentro de 9
Deployable Repeater 146
Desactivador 141
Descargado 186
Descubrir 56
Desechable 112
Despliegue 27, 112
Despliegue Aerotransportado 75
Despliegue Avanzado 78
Despliegue Mecanizado 78
Despliegue Oculto 73, 146, 187
Destrabarse 59
Destruido 180, 187
Detonar Cargas-D 82
DISP 25
Disparo Asistido 166
Disparo Sorpresa 79, 118
Dispersión 22
Disponibilidad 25
Dispositivo de Control de Antípodas 141
Dispositivo de Disrupción Óptica 142
Dispositivo de Evacuación 142, 162
Dispositivo de Hacker 169
Dispositivo de Hacker de Asalto 169
Dispositivo de Hacker Defensivo 169
Dispositivo de Hacker Plus 169
Disruptor Óptico 142
Distancia 111
Doble Acción 115
Double Trouble 115
Drop Bears 126
DT 115
Duración 112

E

ECM 143
ECM Avanzado 143
Efectos 33
Electric Pulse 138
Electromagnética 115
Elementos de Escenografía 116, 118
Elevadores 180
E/M 115
E/Mauler 127
Embestida 107
E/M Grenades 132
Empates 21
Encarar 53, 58, 157
En el interior de 9
Enemigo 8
Equipo 25, 140
Equipo de Comunicaciones 112
Equipo Posicionable 108
Escaleras 62

Escenario 152, 153
Escenográfico 176
Escopeta 127
Escopeta de Abordaje 127
Escopeta Ligera 127
Escopeta Pesada 128
Esquiva 112, 117
Esquivar 58, 63, 126, 127, 136, 157
EST 24, 177
Estado 112, 183
Estándar 113
Estructura 24, 177
Estructural 176
Estructuras de Escenografía 176
Etiquetas 52, 68
Exorcismo 163
Exótica 113
EXP 116
Explosiva 116
Explotar 79
Expulsión 162

F

Fairy Dust 165
Fase de Despliegue 27
Fase de Órdenes 29
Fase Impetuosa 29
Fase Táctica 28
FastPanda 144
Figura 8
Fin del Turno 29
Fin de Partida 151
Fire 117
Firewall 159
FIS 24
Físicas 24
Flamethrower 134
Flash 117
Flash Pulse 139
Frenesí 51, 69
FS 60, 69, 112, 123, 188
FT 134
Fuego 71, 98, 117, 142
Fuego de Supresión 60, 69, 112, 123, 188
Furia 49
Fusil 128
Fusil AP 128
Fusil Breaker 129
Fusil Combi 129
Fusil Combi Breaker 129
Fusil Combi K1 129
Fusil de Francotirador 130
Fusil de Francotirador AP 130
Fusil de Francotirador de Plasma 131
Fusil de Francotirador K1 131
Fusil de Francotirador MULTI 131
Fusil de Plasma 129
Fusil MULTI 130

G

G 80
GADGET 158
Ganzúa 166
Ghost 80
  Ghost: Autotool 80
  Ghost: Mnemotecno 80
  Ghost: Presencia Remota 80
GL 133
Gotcha! 161
Granadas 132
Granadas de Humo 132
Granadas E/M 132
Granadas Nimbus 132
Granadas Nimbus Plus 132
Grenade Launcher 133
Grenades 132
Grupos de Combate 26
Guiado 112

H

Habilidad Corta 30, 52
Habilidad Corta de Movimiento 30, 52
Habilidades 52
  Habilidades Comunes 52
  Habilidades Especiales 25, 68
Habilidades Automáticas 52
Habilidades de Despliegue 52
Habilidad Especial de CC 68, 103
Hackeable 51, 178
Hackear Aerotransportes 164
Hackeo 157, 158
Hacker 81
Heavy FT 134
Heavy GL 134
Heavy Pistol 138
Heavy Shotgun 128
Heridas 24, 44
HMC 123
HMG 122
Hostil 8
HuevaEmbrión 92, 189
Humo 117

I

IL 23
IM 23
Impetuoso 51, 75
Impetuoso extremo 49
Inacción 61
Inconsciente 44, 189
Indiscriminado 112
Infantería Ligera 23
Infantería Media 23
Infantería Pesada 23
Infiltración 81
Infiltración Aérea 76
Infiltración Inferior 81
Infiltración Superior 81
Infiltrar 81
Infinity Army 26
Infinity Tournament System 153
Información Privada 9, 68
Información Pública 9
Infowar 159
Ingeniero 82
Ingeniero: Detonar Cargas-D 82
Iniciativa 27
Inmovilizado-1 190
Inmovilizado-2 190
Inmunidad 82
  Inmunidad: POS 83
  Inmunidad: Shock 83
  Inmunidad: Total 83
Instrucción 49
Inutilizado 190
IP 23
Irregular 49
ISC 23
ITAG 159
ITS 153

J

Jugador Activo 28
Jugador Reactivo 28

K

K1 118
K1 Combi Rifle 129
K1 Sniper Rifle 131
Kinematika 83
Knife 125

L

Landing Aid 178
Lanza-Adhesivo 133
Lanzagranadas 133
Lanzagranadas Ligero 133
Lanzagranadas Ligero de Humo 133
Lanzagranadas Ligero E/M 133
Lanzagranadas Ligero Nimbus 133
Lanzagranadas Pesado 134
Lanzallamas 134
Lanzallamas Ligero 134
Lanzallamas Pesado 134
Lanzamisiles 134
Lanzamisiles Inteligente 135
LDT 18
Liderazgo Inspirador 83
Lifts 180
Light E/M GL 133
Light FT 134
Light GL 133
Light Nimbus GL 133
Light Shotgun 127
Light Smoke GL 133
Línea de Tiro 18
Lista de Ejército 25
Logística 179

M

Mando Avanzado 84
Manos Desnudas 135
Marcado 191
Marcador 8
Médico 84
  Médico Akbar 85
  Médico Plus 85
Medidas 20
MediKit 145
MetaQuímica 85
Mimetismo 70
Minas 135
Minas Antipersona 136
Minas Monofilo 137
Mines 135
Misión 153
Missile Launcher 134
ML 134
Mnemotecno 80
MOD 20
Modificadores 20
Modo Antimaterial 112
Modo Antitanque 112
Modo Ráfaga 112
Monofilament 119
Monofilament Mines 137
Monofilo 119
Morat 85
Moto 145
Motorcycle 145
MOV 24, 52, 68
Mover 61
Movimiento 24, 52, 68
Movimiento Cauteloso 63
Muerte Súbita 152
Muerto 44, 191
MULTI Ligera 112
MULTI Media 112
MULTI Pesada 112
MULTI Rifle 130
MULTI Sniper Rifle 131

Multispectral Visor 148
Multiterreno 86
Munición 113
Munición Especial 113
Munición Normal 113

N

N 113
Nanopulser 137
Nanotec 119
Neutral 8
Nimbus 119
Nimbus Grenades 132
Nimbus Plus 120
Nimbus Plus Grenades 132
Niveles 68
No Hackeable 86
No Letal 112
Normal 191
No Saqueable 112

O

Objetivo 8
Obligatoria 68
Oblivion 162
Observador de Artillería 86
ODD 142
Ojotnik 137
Opcional 68
Opciones 25
ORA 32, 35, 52, 71, 93, 97, 104, 112, 146
Orden 30
Orden Completa 30, 52
Orden Coordinada 59, 63, 76, 77, 104, 156
Orden de Reacción Automática 32, 35, 52, 71, 93, 97, 104, 112, 146
Orden Ejecutiva 87
Órdenes 30
Orden Especial del Teniente 29, 31
Orden Impetuosa 29, 30, 49
Orden Irregular 29, 30
Orden Regular 28, 30
Overlord 161

P

PAH 159
Panzerfaust 137
Paracaidista 76
PB 24, 177
PD 159
Pérdida de Teniente 33, 87
Perfil de Edificio de Escenografía 179
Perfil de Elemento de Escenografía 176
Peso Pesado 87
petaca 49
Petaca 84
Pieza de Equipo Posicionable 8
Piloto 87
Pistol 138
Pistola 138
Pistola Breaker 138
Pistola Pesada 138
Pistola Pesada AP 138
Plantilla Directa 112
Plantillas de Silueta 17
Plantilla Terminal 112
Plasma 120
Plasma Carbine 124
Plasma Rifle 129
Plasma Sniper Rifle 131
Portable Autocannon 124
POS 83
Poseído 191
Posicionable 113
Presencia Remota 80
Primera Habilidad de la Orden 33
PRO 177
Programas de Ataque 158
Programas de Control 158
Programas de Defensa 158
Programas de Hackeo 59
Programas de Mejora 158
Programas de Utilidades 158
Propiedades 111, 177, 180
Protección Biotecnológica 24, 177
Protocolos Anti-Hacker 159
Protocolos Defensivos 159
Pulso Eléctrico 138
Pulso Flash 139
Puntería 87
Puntos de Ejército 26

Q

Quemado 192

R

R 35, 55, 111
Ráfaga 35, 55, 111
Reacción Mejorada 166
Reacción Total 88
Recuento de Órdenes 28
Redondeos 21
Reflectante 113
Regeneración 89
Reglas Avanzadas 155
Regular 49
REM 23, 26
Remoto 23, 26
Repeater 146
Repetidor 146
Repetidor de Posición 146
Reserva de Órdenes 30, 31
Reset 59, 63, 157
Resolución de la Orden 33
Retirada 151, 192
Retroalimentación 68, 113
Rifle 128
Rompeolas 164
Ronda de Juego 28
Ruido Blanco 167

S

S 25
Saltar 64
Salto Controlado 165
Salto de Combate 77, 172, 181
Salto de Combate Inferior 76
Salto de Combate Superior 77
Salto Táctico 77
Sanitario 89
Saqueador 107
Sat-Lock 89
Saturación 172
Secciones de mesa 76
Secuencia de Juego 28
Segunda Habilidad de la Orden 33
Sensor 90
Sensor: Ataque Triangulado 90
Sepsitor 139
Sepsitorizado 192
Sepsitor Plus 139
Sexto Sentido 91, 108
Shasvastii 92
SHIELD 158
Shock 83, 121
Shotgun 127
Sigilo 105, 108
Silencioso 113
Silueta 25
Sin Incapacidad por Heridas 102, 193
Sin LDT 52
Sin Objetivo 113
Sin Tirada 52
Sistema de Escape 142
Smart ML 135
Smoke 117
Smoke Grenades 132
Sniffer 147
Sniper Rifle 130
Spitfire 139
Spotlight 162
Stop! 167
Strategos 93
Sucker Punch 167
Súper-Salto 93
Sup. Fire Mode 123
Suplantación 96, 105, 108, 146
  Suplantación Base 96
  Suplantación Plus 97
Suplantación-1 96, 193
Suplantación-2 97, 194
Supportware 159
SWORD 158

T

TAC 177
TAG 23
Tamaño de Acceso 177
Tamaño del Acceso 180
T. APOYO 24
T. CUARTEL GENERAL 24
T. ÉLITE 24
Tenaz 101, 195
Teniente 26, 99
T. ENT. ESPECIAL 24
Terreno 99
Terreno 0-G 174
Terreno Acuático 174
Terreno de Montaña 174
Terreno Desértico 174
Terreno Difícil 170
Terreno Especial 170
Terreno Muy Difícil 171
T. GUARNICIÓN 23
Tiempo Limitado 152
TinBot 147
Tipo de Acceso 180
Tipo de Estructura 180
Tipo de Tropa 23
Tipos de Órdenes 30
Tipos de Plantillas 38
Tipos de Programas de Hackeo 158
Tipos de Terreno 174
Tiradas 20
  Tirada de Agallas 45
  Tirada de BLI 44
  Tirada de Iniciativa 27
  Tirada de PB 44
  Tirada Enfrentada 58
  Tiradas Enfrentadas 21
  Tiradas Normales 20
T. LÍNEA 24
T. MECANIZADAS 24
T. MERCENARIAS 24
Token de Mando 155
Toolbox 159
Trabado 195
Trabar 65, 157
Trampolín 179
Transmutación 99
Transmutado 195
Trepar 67
Trepar Plus 100

Tripulado 100
Tropa 8
Tropa Poseída 161
Tropa Religiosa 101
Tropas con Entrenamiento Especial 24
Tropas de Apoyo 24
Tropas de Cuartel General 24
Tropas de Élite 24
Tropas de Guarnición 23
Tropas de Línea 24
Tropas Mecanizadas 24
Tropas Mercenarias 24
Tropas no Desplegadas 29, 31
Tropas Veteranas 24
Turno de Jugador 28
T. VETERANAS 24

U

UE 23
Unidades Especiales 23
UPGRADE 158
Uso Táctico 155
U-Turn 164

V

V 101
Valor 101
Veneno 108
Veterano 102
Visor 360 148
Visor Multiespectral 148
Visor X 149
VOL 24
Volumen 17, 18
Voluntad 24
Vulnerable a Fuego 113, 179

W

Warband 23
WB 23

X

X Visor 149

Z

ZC 20, 113
Zero Pain 164
Zona de Activación 136
Zona de Alta Saturación 172
Zona de Baja Visibilidad 172
Zona de Control 20, 113
Zona de Despliegue 27
Zona de Hackeo 159
Zona de Mala Visibilidad 173
Zona de Ruido Blanco 174
Zona de Saturación 172
Zona de Sensor 90
Zona de Visibilidad Nula 173
Zonas de Visibilidad 55

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DEL TURNO

1. Inicio del *Turno:* Fase Táctica
   - 1.1. Comprobación de *¡¡¡Retirada!!!*
   - 1.2. Comprobación de Pérdida de Teniente
   - 1.3. Recuento de Órdenes
2. Fase Impetuosa
3. Fase de Órdenes
4. Fin del *Turno*

TIPOS DE ORDEN

ORDEN REGULAR

La Orden Regular que aporta cada tropa se puede asignar a cualquier tropa que forme parte de su mismo *Grupo de Combate*

ORDEN IRREGULAR

Las Órdenes Irregulares sólo se pueden asignar a la tropa a la que pertenecen y no pueden emplearse para activar a ninguna otra tropa.

ORDEN IMPETUOSA

La Orden Impetuosa es una Orden adicional de uso exclusivo que sólo se puede asignar a la tropa a la que pertenece y no puede emplearse para activar a ninguna otra tropa.

ORDEN DE TENIENTE

El *Teniente* posee una Orden extra, que sólo puede gastar en sí mismo. Esta Orden no forma parte de la *Reserva de Órdenes*, es una Orden adicional de uso exclusivo para el *Teniente*.

SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

1. **Activación:** El *Jugador Activo* declara qué tropa va a activar.
2. **Consumo de la Orden:** El *Jugador Activo* retira de la mesa el Marcador de Orden que va a consumir para activar a su tropa.
3. **Declaración de la Primera Habilidad:** El *Jugador Activo* declara la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa 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.
4. **Declaración de ORAs:** El *Jugador Reactivo* comprueba cuáles de sus tropas cumplen los requisitos para poder reaccionar a la tropa activada y declara cuáles son sus ORAs. Si una tropa puede declarar una ORA y no lo hace en este momento, la pierde.

   Si se declaran movimientos, se mide la distancia declarada y se indica dónde se situaría la tropa en el punto final de dicho movimiento.
5. **Declaración de la Segunda Habilidad:** El *Jugador Activo* declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, en caso de haberla.

   Si se declaran movimientos, se mide la distancia desplazada y se sitúa la tropa en el punto final de dicho movimiento.
6. **Declaración de ORAs:** El *Jugador Reactivo* comprueba si hay nuevas ORAs disponibles y las declara. Si se declaran movimientos, se mide la distancia declarada y se indica dónde se situaría la tropa en el punto final de dicho movimiento.
7. **Resolución:** Se realizan las mediciones necesarias, se comprueban los *MOD*s a aplicar, y ambos jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes.
8. **Efectos:** Se aplican los Efectos de las Órdenes declaradas por ambos jugadores que hayan tenido éxito, como, por ejemplo, las Tiradas de *BLI/PB*.
9. **Conclusión:** Se efectúan las Tiradas de Agallas que fueran necesarias y se realiza el movimiento asociado a ellas.

ORDEN IMPETUOSA Combinaciones de Habilidades Permitidas
Despliegue Aerotransportado
Mover + Activar (Activar + Mover)
Mover + Ataque (Ataque + Mover)
Mover + Esquivar (Esquivar + Mover)
Mover + Inacción (Inacción + Mover)
Mover + Mover
Saltar
Trepar

COMPOSICIÓN DE LA ORDEN

HABILIDAD DE ORDEN COMPLETA

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO + HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO + HABILIDAD CORTA

HABILIDADES CORTAS DE MOVIMIENTO

Nombre	Tipo	Pág
Activar	H. Común	52
Descubrir	H. Común	56
Inacción	H. Común	61
Mover	H. Común	61

ÓRDENES COMPLETAS

Nombre	Tipo	Pág
Asomarse	H. Común	53
Ataque Especulativo	H. Común	54
Ataque Intuitivo	H. Común	55
AutoMediKit	Equipo	140
Cybermask (Toolbox)	Hacker	167
Despliegue Aerotransportado	H. Especial	75
Disparo Asistido (Supportware)	Hacker	166
Embestida	H. Especial	107
Fairy Dust (Supportware)	Hacker	165
Fuego de Supresión	H. Común	60
Infiltración Aérea	H. Especial	76
Movimiento Cauteloso	H. Común	63
Paracaidista	H. Especial	76
Reacción Mejorada (Supportware)	Hacker	166
Regeneración	H. Especial	89
Saltar	H. Común	64
Salto Controlado (Supportware)	Hacker	165
Salto de Combate	H. Especial	77
Salto de Combate Inferior	H. Especial	76
Salto de Combate Superior	H. Especial	77
Salto Táctico	H. Especial	77
Saqueador	H. Especial	107
Sat-Lock	H. Especial	89
Sensor: Ataque Triangulado	H. Especial	90
Trepar	H. Común	67

HABILIDADES CORTAS

Nombre	Tipo	Pág
Ataque CC	H. Común	54
Ataque CD	H. Común	54
Ataque Sorpresa	H. Especial	105
Basilisco (Infowar)	Hacker	162
Blackout (Infowar)	Hacker	160
Cargas-D	Arma	124
Counterstrike (PD)	Hacker	164
Coup de Grâce	H. Común	56
Desactivador	Equipo	141
Disparo Sorpresa	H. Especial	79
Drop Bears	Arma	126
E/Mauler	Arma	127
Esquivar	H. Común	58
Exorcisno (Infowar)	Hacker	163
Expulsión (ITAG)	Hacker	162
FastPanda	Equipo	144
Ganzúa (Toolbox)	Hacker	166
Gotcha! (Infowar)	Hacker	161
Ingeniero	H. Especial	82
Ingeniero: Detonar Cargas-D	H. Especial	82
Médico	H. Especial	84
Médico Akbar	H. Especial	85
Médico Plus	H. Especial	85
MediKit	Equipo	145
Minas	Arma	135
Minas Monofilo	Arma	137
Oblivion (Infowar)	Hacker	162
Observador de Artillería	H. Especial	86
Overlord (ITAG)	Hacker	161
Pulso Eléctrico	Arma	138
Repetidor de Posición	Equipo	146
Reset	H. Común	59
Rompeolas (PD)	Hacker	164
Sensor	H. Especial	90
Sepsitor	Arma	139
Sepsitor Plus	Arma	139
Sniffer	Equipo	147
Spotlight (Infowar)	Hacker	162
Zero Pain (PD)	Hacker	164

OTRAS

Nombre	Tipo	Pág
Activar	H. Común	52
Alertar	H. Común	53
Ataque CC	H. Común	54
Ataque CD	H. Común	54
Basilisco (Infowar)	Hacker	162
Blackout (Infowar)	Hacker	160
Brain Blast (PAH)	Hacker	163
Carbonita (Infowar)	Hacker	163
Cargas-D	Arma	124
Control Total (ITAG)	Hacker	163
Counterstrike (PD)	Hacker	164
Descubrir	H. Común	56
Drop Bears	Arma	126
E/Mauler	Arma	127
Encarar	H. Común	53
Esquivar	H. Común	58
Expulsión (ITAG)	Hacker	162
FastPanda	Equipo	144
Ganzúa (Toolbox)	Hacker	166
Gotcha! (Infowar)	Hacker	161
Hackear Aerotransportes (Comm-Sat)	Hacker	164
Ingeniero: Detonar Cargas-D	H. Especial	82
MediKit	Equipo	145
Minas	Arma	135
Minas Monofilo	Arma	137
Oblivion (Infowar)	Hacker	162
Overlord (ITAG)	Hacker	161
Pulso Eléctrico	Arma	138
Repetidor de Posición	Equipo	146
Reset	H. Común	59
Rompeolas (PD)	Hacker	164
Ruido Blanco (Toolbox)	Hacker	167
Sepsitor	Arma	139
Sepsitor Plus	Arma	139
Sniffer	Equipo	147
Stop! (Infowar)	Hacker	167
Sucker Punch (PAH)	Hacker	167
Trabar	H. Común	65
U-Turn (Comm-Sat)	Hacker	164
Zero Pain (PD)	Hacker	164

TABLA DE BOTÍN N1

1-3	+1 BLI	**12**	Granadas E/M
4	Arma CC Explosiva	**13**	Arma CC E/M
5	Escopeta Lig.	**14-15**	+2 BLI
6	+4 BLI	**16**	Visor X
7	Granadas	**17**	Arma CC Monofilo
8	Lanza-adhesivo	**18**	Fusil Combi
9	Lanzagranadas Lig.	**19**	Fusil AP
10	Lanzallamas Lig.	**20**	AutoMediKit
11	Panzerfaust		

TABLA DE BOTÍN N2

1-2	+1 BLI	**11**	Fusil MULTI
3	Chain Rifle	**12**	Visor Multiespectral N1
4	AutoMediKit	**13**	Fusil Breaker
5	Nanopulser	**14-15**	Lanza-adhesivo
6	Panzerfaust	**16**	+3 BLI
7	F. de Francotirador MULTI	**17**	Pulso Flash
8	Granadas de Humo	**18**	Moto (MOV 20-15)
9	CO: Mimetismo	**19**	DDO: Disruptor Óptico
10	+2 BLI	**20**	Ametralladora

TABLA DE METAQUÍMICA

1-3	Blindaje Natural (+1 a BLI)	**12-13**	V: Sin Incapacidad por Herida
4-5	V: Tenaz	**14**	Sexto Sentido N2
6	Bioinmunidad	**15-16**	Regeneración
7-8	Movimiento Superior (MOV 20-10)	**17-18**	Súper-Salto
9	Refuerzo Biotec (+6 a PB)	**19**	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 a FIS)	**20**	Inmunidad Total

TOKENS DE MANDO
Tabla de Referencia Rápida

» Cambiar de *Grupo de Combate* a una tropa aliada, pero respetando el límite de 10 miembros. Esta opción sólo se puede realizar **durante el *Recuento de Órdenes en la Fase Táctica*** del *Turno Activo*.

» Cancelar el estado *Poseído* de una tropa aliada en un *Turno Activo* propio que sea posterior a aquel en el que dicho estado fue inducido. Esta opción debe realizarse **antes del *Recuento de Órdenes en la Fase Táctica*** del *Turno Activo*.

» Declarar una *Orden Coordinada*, consumiendo, además, 1 Orden Regular de la Reserva de Órdenes.

» Hacer que una tropa aliada falle o supere automáticamente una *Tirada de Agallas*, según se quiera, independientemente del resultado que se haya obtenido en la tirada, o de las Habilidades Especiales que dicha tropa pueda tener.

» Convertir la Orden Irregular que proporcione una tropa *Irregular* en una Orden Regular, cambiando el Marcador de Orden correspondiente, pero sólo durante ese *Turno de Jugador*.

» Evitar que una tropa se vea afectada por la situación de *¡¡¡Retirada!!!* Esta tropa ignorará los efectos de *¡¡¡Retirada!!!* hasta el final de la partida.

» Repetir una Tirada de *VOL* fallida realizada por una tropa con la Habilidad Especial *Médico* cuyo objetivo sea una tropa que posea *Petaca*. Esta repetición de la tirada no genera una nueva ORA.

» Repetir una Tirada de *VOL* fallida realizada por una tropa con la Habilidad Especial *Ingeniero* cuyo objetivo sea una tropa que posea la Habilidad Especial *Ghost*. Esta repetición de la tirada no genera una nueva ORA.

TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA DE MUNICIONES ESPECIALES

Munición Especial	Tipo de Tirada	Número de Tiradas	Efecto Especial
Adhesiva	FIS -6	1	Inmovilizado-2
AP	BLI	1	BLI reducido a la mitad
Breaker	PB	1	PB reducido a la mitad
DA	BLI	2	Antimaterial
DT	PB	2	-
E/M	PB	1	PB reducido a la mitad. Aislado. Inmovilizado -2 (IP, REM, TAGs)
Explosiva	BLI	3	Antimaterial
Flash	PB	1	Cegado
Fuego	BLI	1 o +	Tirar hasta superar la Tirada. Quemado
Humo	-	-	Zona de Visibilidad Nula
K1	BLI	1	BLI=0. Antimaterial
Monofilo	BLI	1	BLI=0. Muerto
Nanotec	PB	1	-
Nimbus	-	-	Zona de Baja Visibilidad. Zona de Saturación
Nimbus Plus	-	-	Zona de Mala Visibilidad. Zona de Saturación
Plasma	BLI + PB	1 de cada	Plantilla de Lágrima Peq.
Shock	BLI	1	Muerto (Tropas con 1 punto de Heridas)

ARTES MARCIALES						
Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	0	-3	+1	0	-	-
2	0	0	+3	0	-	-
3	+3	-3	0	0	-	-
4	0	0	0	+1	-	-
5	0	-6	0	0	-	*

NOTA * Nivel 5. En ***Turno Activo***, declarando 1 única Habilidad Corta de la Orden, permite efectuar 1 *Ataque CC* contra **cada** enemigo que se encuentre en contacto peana con peana, y en estado *Trabado,* con el poseedor de este Nivel de Artes Marciales. Durante el ***Turno Reactivo***, cuando en una Tirada Enfrentada el poseedor de este Nivel 5 declare *Ataque CC* dispondrá de una R **igual** a la *R* de su adversario.

ATAQUE SORPRESA					
MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
0	-6	0	0	-	-

BERSERK						
	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
Ataque Berserk	+6	0	0	0	-	*
Embestida	-3	0	0	0	-	**

NOTA *: Convierte la Tirada Enfrentada en una Tirada Normal. Ambas tropas realizan una Tirada Normal, en vez de la Tirada Enfrentada que sería habitual. De tal modo, quien supere la Tirada Normal, si ha declarado un *Ataque,* obliga al enemigo a efectuar una Tirada de BLI, por lo que puede ocurrir que ambos reciban Daño.

NOTA **: Permite emplear la Habilidad Especial *Embestida* (ver pág. 107).

EMBESTIDA					
MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
-3	0	0	0	-	*

NOTA *: Permite efectuar una Embestida.

¡¡¡RETIRADA!!!
Tabla de Referencia Rápida

- Si las tropas supervivientes suponen sólo el 25% o menos de la Lista de Ejército de un jugador, entonces se declara una *¡¡¡Retirada!!!*
- Ejército en estado de *Pérdida de Teniente*.
- Todas las tropas (salvo excepciones debidas a Habilidades Especiales o similar) se vuelven *Irregulares*, por la *Pérdida de Teniente*, situando el correspondiente Marcador de Orden Irregular al lado de cada una de ellas.
- Se sitúa un Marcador de ¡¡¡Retirada!!! al lado de cada una de las tropas que haya situadas en la mesa de juego.
- Las tropas con Marcador de ¡¡¡Retirada!!! sólo pueden ejecutar Habilidades Cortas de Movimiento, *Esquivar* y *Movimiento Cauteloso*.
- Las tropas con Marcador de ¡¡¡Retirada!!! que abandonen la mesa por el lado más ancho de su *Zona de Despliegue* se contabilizarán como *Puntos de Victoria*.
- Al inicio de cada turno, se recuentan las tropas supervivientes. Si se supera el 25% de la Lista de Ejército, entonces la situación de *¡¡¡Retirada!!!* se cancela.

FIN DE PARTIDA	
Total de Puntos de Ejército	Valor de Puntos Supervivientes
400	Igual o inferior a 100 Puntos
300	Igual o inferior a 75 Puntos
200	Igual o inferior a 50 Puntos
150	Igual o inferior a 38 Puntos
100	Igual o inferior a 25 Puntos

¡¡¡RETIRADA!!!		
Tropa	Pérdida de Teniente	¡¡¡Retirada!!!
Normal		
Impetuoso		
V: Coraje		
G: Presencia Remota		
Tropa Religiosa Regular		
Veterano N1		
Morat		

DISPOSITIVO DE HACKER

Tipo de Programa	Nombre	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	-	1	-	Hab. Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
SWORD-1	Brain Blast	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SHIELD-1	Exorcismo	0	-3	18	2	TAG Poseído	Habilidad Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
GADGET-1	Fairy Dust	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
UPGRADE	Cybermask	0	0	-	1	-	Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	Ruido Blanco	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	Stop!	0	0	16	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: IMM-1. Cat. IE.
UPGRADE (IE)	Sucker Punch	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

DISPOSITIVO DE HACKER PLUS

Tipo de Programa	Nombre	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	-	1	-	Hab. Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
SWORD-1	Brain Blast	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SHIELD-1	Exorcismo	0	-3	18	2	TAG Poseído	Habilidad Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
GADGET-1	Fairy Dust	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
UPGRADE	Cybermask	0	0	-	1	-	Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	Ruido Blanco	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	Sucker Punch	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

DISPOSITIVO DE HACKER DEFENSIVO

Tipo de Programa	Nombre	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
SHIELD-1	Exorcismo	0	-3	18	2	TAG Poseído	Habilidad Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SHIELD-3	Counterstrike	-3	-3	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Devuelve Ataque de Hackeo al adversario.
SHIELD-3	Zero Pain	0	0	-	2*	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque PAH. R2 en ORA.
GADGET-1	Fairy Dust	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.

DISPOSITIVO DE HACKER DE ASALTO

Tipo de Programa	Nombre	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	-	1	-	Hab. Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	Basilisco	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Carbonita	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Control Total	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.
UPGRADE (IE)	Stop!	0	0	16	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: IMM-1. Cat. IE.

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.

TABLA DE RESTRICCIONES

Remotos

No pueden emplear *Movimiento Cauteloso.*

No pueden entrar en estado *Cuerpo a Tierra.*

Sufren un *MOD* de -3 a las Tiradas de *Encararse, Esquivar* y *Trabar*.

TAGs

No pueden emplear *Movimiento Cauteloso.*

No pueden entrar en estado *Cuerpo a Tierra.*

Sufren un *MOD* de -6 a las Tiradas de *Encararse, Esquivar* y *Trabar*.

Tropas montadas en Motos

No pueden emplear *Movimiento Cauteloso.*

No pueden entrar en estado *Cuerpo a Tierra.*

No pueden emplear *Trepar.*

No pueden *Saltar* hacia arriba.

No se benefician de los *MOD* por *Cobertura Parcial.*

Sufren un *MOD* de -3 a las Tiradas de *Encararse, Esquivar* y *Trabar*.

Tropas Impetuosas/ Impetuosas Extremas

No se benefician de los *MOD* por *Cobertura Parcial.*

TABLA DE ARMAS

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 -3	15	4	N	Fuego de Supresión
Ametralladora AP	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 -3	15	4	AP	Fuego de Supresión
Ametralladora MULTI Modo Ráfaga	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 -3	15	4	AP/ Shock	Fuego de Supresión, MULTI Pesada, No Saqueable
Ametralladora MULTI Modo Antimaterial	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 -3	15	1	EXP	Antimaterial, MULTI Pesada, No Saqueable
Arco Táctico	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +3 0 -6	FIS	1	DA	Antimaterial, Silenciosa
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma CC E/M	-	FIS	1	N+E/M	CC
Arma CC EXP	-	FIS	1	EXP	Antimaterial, CC
Arma CC Monofilo	-	12	1	Monofilo	CC
Arma CC Shock	-	FIS	1	Shock	CC
Arma en Fuego de Supresión	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 0 0 -3	-	3	-	-
Cañón Magnético Hiperrápido Modo Ráfaga	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 0	15	5	AP/ Shock	Fuego de Supresión, MULTI Ligera, No Saqueable
Cañón Magnético Hiperrápido Modo Antimaterial	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 0	15	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera, No Saqueable
Cañón Portátil Automático	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 -3	15	2	AP+EXP	Antimaterial
Carabina de Plasma Modo Expansivo	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 100 240 +3 +3 -3 -6	13	2	Plasma	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Carabina de Plasma Modo Impacto	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 100 240 +3 +3 -3 -6	14	2	Plasma	-
Cargas-D	-	14	1	AP+EXP	Antimaterial, CC, Desechable (3), Posicionable
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silencioso
Desactivador	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 +3 -6	-	1	-	Arma Técnica, Ataque CD, No saqueable
Descubrir	0 CORTA 20 MEDIA 80 LARGA 120 MÁXIMA 240 +3 0 -3 -6	-	-	-	-
Drop Bears (Arma Arrojadiza)	0 CORTA 20 MEDIA 40 240 +3 -6	-	1	-	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Desechable (3), Sin Objetivo
Drop Bears (Arma Posicionable)	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
E/Mauler	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje Modo Perforante	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	14	2	AP	-
Escopeta Ligera	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)

TABLA DE ARMAS

Nombre	Distancia (0 – CORTA – 20 – MEDIA – 40 – LARGA – 60 – 80 – MÁXIMA – 120 – 240)	Daño	R	Munición	Propiedades
Escopeta Pesada Modo Expansivo	+6 / 0 / -3	15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada Modo Perforante	+6 / 0 / -3	15	2	AP	-
Fusil	0 / +3 / -3 / -6	13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil AP	0 / +3 / -3 / -6	13	3	AP	Fuego de Supresión
Fusil Breaker	0 / +3 / -3 / -6	13	3	Breaker	Fuego de Supresión
Fusil COMBI	+3 / +3 / -3 / -6	13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil COMBI Breaker	+3 / +3 / -3 / -6	13	3	Breaker	Fuego de Supresión
Fusil COMBI K1	+3 / +3 / -3 / -6	12	3	K1	Antimaterial, Fuego de Supresión
Fusil de Fancotirador	-3 / 0 / +3 / -3	15	2	Shock	-
Fusil de Francotirador AP	-3 / 0 / +3 / -3	15	2	AP	-
Fusil de Francotirador de Plasma Modo Expansivo	-3 / 0 / +3 / -3	14	2	Plasma	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil de Francotirador de Plasma Modo Impacto	-3 / 0 / +3 / -3	15	2	Plasma	-
Fusil de Francotirador K1	-3 / 0 / +3 / -3	12	2	K1	Antimaterial
Fusil de Francotirador MULTI Modo Perforante	-3 / 0 / +3 / -3	15	2	AP	MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI Modo Antimaterial	-3 / 0 / +3 / -3	15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Plasma Modo Expansivo	+3 / +3 / -3 / -6	13	3	Plasma	Fuego de Supresión, Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil de Plasma Modo Impacto	+3 / +3 / -3 / -6	14	3	Plasma	Fuego de Supresión
Fusil MULTI Modo Ráfaga	+3 / +3 / -3 / -6	13	3	AP/ Shock	Fuego de Supresión, MULTI Ligera
Fusil MULTI Modo Antimaterial	+3 / +3 / -3 / -6	13	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera
Granada	+3 / -3	13	1	Normal	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo	+3 / -3	-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Granada E/M	+3 / -3	13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Plantilla Terminal (Circular), Ataque Especulativo
Granada Nimbus	+3 / -3	-	1	Nimbus	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Reflectante, Sin Objetivo

TABLA DE ARMAS

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Granada Nimbus Plus	0 CORTA (+3) 20 MEDIA (-3) 40 … 240	-	1	Nimbus Plus	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Reflectante, Sin Objetivo
Lanza-adhesivo	0 CORTA (0) 20 MEDIA (+3) 40 LARGA (-3) 80 MÁXIMA (-6) 120 … 240	-	1	Adhesiva	No Letal
Lanzagranadas Ligero	0 CORTA (0) 20 MEDIA (+3) 40 LARGA (-3) 60 MÁXIMA (-6) 120 … 240	13	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzagranadas Ligero de Humo	0 CORTA (0) 20 MEDIA (+3) 40 LARGA (-3) 60 MÁXIMA (-6) 120 … 240	13	1	Humo	Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzagranadas Ligero E/M	0 CORTA (0) 20 MEDIA (+3) 40 LARGA (-3) 60 MÁXIMA (-6) 120 … 240	13	1	E/M	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzagranadas Ligero Nimbus	0 CORTA (0) 20 MEDIA (+3) 40 LARGA (-3) 60 MÁXIMA (-6) 120 … 240	13	1	Nimbus	Ataque Especulativo, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Reflectante, Sin Objetivo
Lanzagranadas Pesado	0 CORTA (-3) 20 MEDIA (0) 80 LARGA (-3) 120 MÁXIMA (-6) 240	14	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Saqueable
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Lanzamisiles Modo Expansivo	0 CORTA (-3) 20 MEDIA (0) 60 LARGA (+3) 100 MÁXIMA (-3) 240	14	1	EXP	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Modo Antitanque	0 CORTA (-3) 20 MEDIA (0) 60 LARGA (+3) 100 MÁXIMA (-3) 240	14	1	AP+EXP	Antimaterial
Lanzamisiles Int. Modo Guiado	-	14	1	AP+DA	Antimaterial, Guiado, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Int. Modo Autoapuntado	0 CORTA (0) 20 MEDIA (0) 60 LARGA (+3) 100 MÁXIMA (0) 240	14	1	AP+DA	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Manos Desnudas	-	FIS-2	1	N	CC
MediKit	0 CORTA (+3) 20 MEDIA (0) 40 LARGA (-6) 60 … 240	-	1	-	No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Mina Monofilamento	-	12	1	Monofilo	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Obsevador de Artillería	0 CORTA (0) 20 MEDIA (0) 60 LARGA (-3) 120 MÁXIMA (-6) 240	-	2	-	No Letal, No Saqueable, Arma Técnica
Ojotnik	0 CORTA (-3) 20 MEDIA (+3) 80 LARGA (0) 100 MÁXIMA (-6) 240	14	2	AP	-
Panzerfaust	0 CORTA (-3) 20 MEDIA (0) 40 LARGA (+3) 80 MÁXIMA (-3) 120 … 240	14	1 (2 Usos)	AP+EXP	Antimaterial, Arma Desechable (2)
Pistola	0 CORTA (+3) 20 MEDIA (0) 40 LARGA (-6) 60 … 240	11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Breaker	0 CORTA (+3) 20 MEDIA (0) 40 LARGA (-6) 60 … 240	12	2 (1 en CC)	Breaker	CC

TABLA DE ARMAS

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Pistola Pesada	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +3 / 0 / -6	14	2 (1 en CC)	Shock	CC
Pistola Pesada AP	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +3 / 0 / -6	14	2 (1 en CC)	AP	CC
Pulso Eléctrico	-	-	1	-	2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable
Pulso Flash	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 120 MÁXIMA 240 0 / +3 / -3 / -6	13	1	-	Arma Técnica, No Saqueable
Sepsitor	-	VOL	1 (2 Usos)	-	Arma Desechable (2), Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Sepsitor Plus	-	VOL	1	-	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Spitfire	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 / +3 / -3 / -6	14	4	N	Fuego de Supresión

EJEMPLOS ORIENTATIVOS DE TERRENOS ESPECIALES

Ejemplo	Tipo de Terreno	Dificultad al MOV	Condiciones de Visibilidad	Saturación	Nivel de Hostilidad
Playa	Acuático	Difícil	-	No	-
Mar abierto	Acuático	Muy Difícil	-	No	Nivel Inseguro
Pantano	Acuático	Muy Difícil	-	Zona de Saturación	Nivel Inseguro
Pedregal	Desértico	Difícil	-	Zona de Saturación	-
Desierto de dunas	Desértico	Muy Difícil	-	No	Nivel Adverso
Baja Montaña o Colinas	Montaña	Difícil	-	No	-
Planicies Árticas	Montaña	Difícil	-	No	Nivel Inseguro
Media Montaña	Montaña	Muy Difícil	-	No	-
Alta Montaña	Montaña	Muy Difícil	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	Nivel Adverso
Bosque	Selvático	Difícil	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	Nivel Inseguro
Jungla	Selvático	Muy Difícil	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	Nivel Adverso
Selva Densa	Selvático	Muy Difícil	Mala Visibilidad	Zona de Alta Saturación	Nivel Peligroso
Selva Virgen	Selvático	Muy Difícil	Visibilidad Nula	Zona de Alta Saturación	Nivel Peligroso
0-G	0-G	Muy Difícil	-	No	-
Tormenta	Acuático/ Desértico/ Montaña/ Selvático	-	Incrementa en un nivel la dificultad de las Condiciones de Visibilidad	-	-
Sala de Máquinas	- (Opcional: 0-G)	- (Con 0-G: Difícil)	Baja Visibilidad	Zona de Saturación	-
Sala de Generadores	- (Opcional: 0-G)	- (Con 0-G: Difícil)	Ruido Blanco	Zona de Saturación	-
Sala de Núcleo Energético	- (Opcional: 0-G)	- (Con 0-G: Difícil)	Baja Visibilidad + Ruido Blanco	-	-

TABLA DE PERFIL DE EDIFICIO DE ESCENOGRAFÍA				
Tipo de Edificio	**Tipo de Estructura**	**Tipo de Acceso**	**Tamaño de Acceso**	**Propiedades**
Biobungalow	Biotanque (x4)	Puerta (x2)	Acceso Estrecho	-
Búnker	Muro Reforzado (x4)	Puerta Blindada (x4)	Acceso Estrecho (x2) Acceso Amplio (x2)	-
Construcción Colonial	Mamparo (x4)	Puerta (x2)	Acceso Estrecho (x1) Acceso Amplio (x1)	-
Edificio Residencial	Pared (x4)	Puerta (x2)	Acceso Estrecho	-
Edificio Oficial	Muro (x4)	Puerta de Seguridad (x4)	Acceso Estrecho (x2) Acceso Amplio (x2)	-
Módulo de Aterrizaje	Entramado de vigas (x4)	-	Acceso Amplio (x1)	Landing Aid
Multitorre	Pared (x4)	Puerta de Seguridad (x1)	Acceso Estrecho (x1)	-
Sala de Maquinaria	Muro (x4)	Puerta de Seguridad (x2)	Acceso Amplio (x2)	Zona de Saturación

TABLA DE NAVES DE DESEMBARCO						
Tipo de Nave	**FIS**	**BLI**	**PB**	**EST**	**TAC**	**Propiedades**
Cápsula de Desembarco (Dropship)	15	8	9	3	Acceso Amplio (x1)	Capacidad Estándar, Compartimento, Hackeable, Salto de Combate
Cápsula de Carga (Dropcarrier)	15	8	9	3	Acceso Amplio (x1)	Cargo Plus, Compartimento, Hackeable, Salto de Combate

TABLA DE PERFIL DE ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA						
Tipo de Elemento	**Nombre**	**BLI**	**PB**	**EST**	**TAC**	**PRO**
Acceso	Puerta	1	0	1	Opcional	-
	Puerta de Seguridad	3	3	2	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Puerta Alta Seguridad	4	6	2	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL -3)
	Puerta Blindada	8	3	3	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Ventana	0	0	1	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Ventana de Seguridad	1	0	1	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
	Ventana Blindada	2	0	1	Opcional	Hackeable (Tirada de VOL)
Estructural	Biotanque	5	0	2	-	Vulnerable a Fuego
	Entramado de vigas	11	0	3	-	-
	Mamparo	6	0	3	-	-
	Muro	10	0	3	-	-
	Muro Reforzado	12	0	4	-	-
	Pared	8	0	3	-	-
	Pasarela	4	0	2	-	-
	Rampa	4	0	2	-	Trampolín
	Tabique/ Pared Interior	3	0	1	-	-
Escenográfico	Antena de Transmisión	4	3	2	-	Hackeable (Tirada de VOL)
	Armería/ Panoplia/ Armario	0	0	1	-	Logística
	Ascensor	0	0	1	-	Capacidad Individual, Compartimento
	Balconada	2	0	2	-	-
	Baliza	1	0	1	-	Hackeable (Tirada de VOL)
	Caja de Suministros	1	0	1	-	-
	Consola	0	0	1	-	Hackeable (Tirada de VOL)
	Consola de Seguridad	1	3	1	-	Hackeable (Tirada de VOL -3)
	Contenedor	4	3	3	-	-
	Montacargas	0	0	1	-	Cargo Plus, Compartimento
	Pieza de Mobiliario Urbano	0	0	1	-	-
	Tech-Coffin	1	0	1	-	-

CORVUS BELL

INFINITY

CORVUSBELLI.COM

INFINITYTHEGAME.COM