



REGLAS DE INICIO RAPIDO

CORVUS BELLI
INFINITY

INTRO

CIENTO SETENTA Y CINCO AÑOS EN EL FUTURO, LA HUMANIDAD HA CONSEGUIDO SOBREVIVIR A SÍ MISMA, PERO ¿POR CUÁNTO TIEMPO?

LA RAZA HUMANA HA ALCANZADO LAS ESTRELLAS. A TRAVÉS DE AGUJEROS DE GUSANO, ENORMES NAVES COMERCIALES DE PROPIEDAD INTERNACIONAL SALTAN DE UN SISTEMA A OTRO, EN UNA RUTA-BUCLE PREFIJADA QUE HACE QUE SE LAS LLAME CIRCULARES QUE SE ENCUENTRAN BAJO CONTROL DE O-12, UN ORGANISMO INTERNACIONAL QUE ES LA SEGUNDA GENERACIÓN DE LA ONU, PERO DOTADO DE UNA MAYOR CAPACIDAD DE DECISIÓN Y ACTUACIÓN. UNA ÚNICA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, ALEPH, MASIVAMENTE PODEROSA, PRESENTE EN TODA LA ESFERA HUMANA E IMPRESCINDIBLE PARA LAS GRANDES POTENCIAS, AYUDA A O-12 A MANTENER EL FRÁGIL EQUILIBRIO ENTRE ELLAS. LAS ANTIGUAS NACIONES SE HAN AGRUPADO EN GRANDES BLOQUES FEDERALES INTERNACIONALES, Y SE HAN REPARTIDO LOS SISTEMAS ESTELARES QUE HAN DEMOSTRADO SER ADECUADOS PARA LA VIDA HUMANA.

ESTAS NUEVAS POTENCIAS, MUCHO MÁS PODEROSAS QUE LAS ANTIGUAS, SE SIGUEN MOVIENDO CON LOS VIEJOS MOTORES DE LA HISTORIA HUMANA: EL ESPACIO VITAL, LOS RECURSOS Y EL PODER. TODAS QUIEREN LO MISMO, Y LA CONVIVENCIA ES DIFÍCIL. LOS ENFRENTAMIENTOS Y CONFLICTOS SON HABITUALES Y CONSTANTES, YA SEAN ABIERTOS O ENCUBIERTOS, DE ALTA O BAJA INTENSIDAD, LARGOS O BREVES... EN ESTA ÉPOCA, UNA CARRERA MILITAR O EN LOS SERVICIOS DE INTELIGENCIA NO SUPONE POSEER UNA PROFESIÓN ABURRIDA.



PANOCEANÍA

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





YU JING

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



ARIADNA

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





HAQQISLAM

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



NÓMADAS

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





E. COMBINADO

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



ALEPH

ALEPH, LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ÚNICA QUE CONTROLA LA RED DE DATOS DE TODA LA ESFERA HUMANA Y TAMBIÉN LOS GRANDES SISTEMAS TECNOLÓGICOS INTERNACIONALES. ALEPH ES LA GRAN ALIADA DE LA HUMANIDAD, SIN LA QUE EL SISTEMA SOCIO-POLÍTICO Y ECONÓMICO INTERGALÁCTICO NO SE SOSTENDRÍA.





TOHAA

LOS TOHAA SON UNA CIVILIZACIÓN ALIENÍGENA AVANZADA QUE SE ENCUENTRA EN GUERRA ABIERTA CON LA IE Y SU EJÉRCITO COMBINADO. LOS TOHAA DESTACAN EN EL USO DE LA BIOTECNOLOGÍA, DISPONIENDO DE TEMIBLES ARMAS VIRALES Y DE RESISTENTES ARMADURAS SIMBIÓTICAS, PERO TAMBIÉN MODIFICANDO A OTRAS ESPECIES, DOTÁNDOLAS DE MÁS INTELIGENCIA, PARA QUE PUEDAN LUCHAR A SUS ÓRDENES.



MERCENARIOS

PARA LOS DIFERENTES MERCENARIOS (SOLDADOS DE FORTUNA, CORSARIOS, CAZARRECOMPENSAS...) LA ESFERA ES UN LUGAR LLENO DE OPORTUNIDADES DE TRABAJO, CON LAS QUE HACER NEGOCIOS SIEMPRE LUCRATIVOS. TODAS AQUELLAS OPERACIONES CLANDESTINAS QUE LOS GOBIERNOS NO PUEDEN ACOMETER LEGALMENTE SE ASIGNAN A ESTOS PROFESIONALES DEL CONFLICTO. LOS TERRITORIOS DE FRONTERA, CON LEYES DÉBILES O INEXISTENTES Y DONDE LA FUERZA DE LAS ARMAS OTORGA LA RAZÓN EN CUALQUIER DISPUTA, SON EL HOGAR NATURAL PARA LOS QUE HACEN LA GUERRA AL SERVICIO DEL MEJOR POSTOR.



REGLAS DE INICIO RÁPIDO

INFINITY ES UN JUEGO DE MINIATURAS DE METAL DE 28 MM QUE SIMULA ESCARAMUZAS EN UN UNIVERSO DE CIENCIA-FICCIÓN Y ALTA TECNOLOGÍA, UN FUTURO PRÓXIMO DE ESTÉTICA MANGA, EMOCIONANTE Y LLENO DE ACCIÓN, EN EL QUE LAS OPERACIONES ESPECIALES DETERMINAN EL DESTINO DE LA HUMANIDAD.

ESTAS REGLAS SON UNA VERSIÓN ABREVIADA Y SIMPLIFICADA DEL SISTEMA DE JUEGO DE INFINITY QUE TE PERMITIRÁN ACERCARTE A ESTE JUEGO CON FACILIDAD.

UNA VEZ LAS HAYAS PROBADO, CONOCERÁS LA MECÁNICA BÁSICA DE JUEGO, Y ENTONCES YA TE RESULTARÁ MUY FÁCIL ACCEDER AL REGLAMENTO COMPLETO. CON LAS REGLAS COMPLETAS DISPONDRÁS DE UNA MAYOR VARIEDAD DE POSIBILIDADES TÁCTICAS Y DE JUEGO, Y PODRÁS DISFRUTAR DE INFINITY EN SU TOTALIDAD. ¡CONÉCTATE EN infinitythegame.com!

MATERIAL NECESARIO

CINTA MÉTRICA

3 DADOS DE 20 CARAS (D20)

3 MINIATURAS DE INFINITY

ESCENOGRAFÍA

MESA DE JUEGO

MESA DE JUEGO Y ESCENOGRAFÍA

PARA JUGAR A INFINITY SE RECOMIENDA USAR UNA MESA DE 120 CM X 120 CM, AUNQUE PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS ES SUFICIENTE CON DISPONER DE 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.



REGLAS DE INICIO RÁPIDO

CINTA MÉTRICA: 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 hay que mover las tropas por la mesa de juego, se medirá siempre desde el mismo punto de la peana.

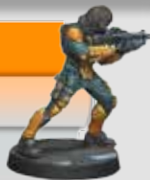
CÓMO MEDIR DISTANCIAS



ZHANSHI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10-10	14	11	10	13	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.
- » CC: Combate a Distancia.
- » 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 180°, 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 180° 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.

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.

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

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*, 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.

SECUENCIA DE JUEGO

RONDA DE JUEGO

TURNO JUGADOR 1

TURNO JUGADOR 2

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

COMO CONSUMIR UNA ORDEN

PASO 1

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

PASO 2

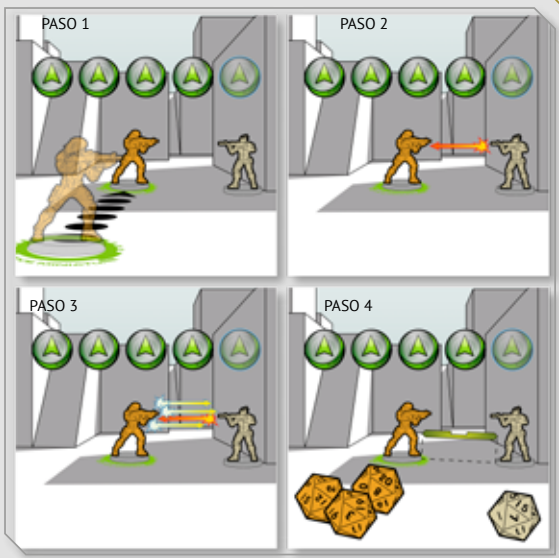
El **Jugador Reactivo** declara su ORA: *Ataque CD*.

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 efectúan las tiradas.



REGLAS DE INICIO RÁPIDO

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

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 ninguna tropa enemiga.

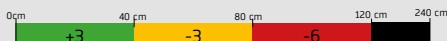
Antes de hacer la Tirada del Ataque CD, debe medirse la distancia que hay entre la tropa y su objetivo y aplicar el Modificador correspondiente al Atributo CD.

Si la tropa dispone de dos Armas CD distintas (Fusil + Escopeta Lig.), puede escoger cuál de las dos va a emplear. Durante ese Ataque CD sólo empleará una de ellas.

FUSIL COMBI



RANGE



Daño: 13 **Ráfaga: 3**

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.

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.

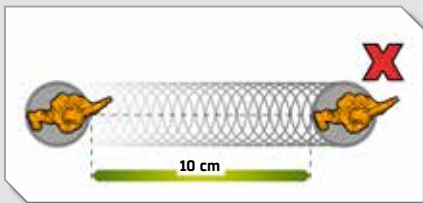
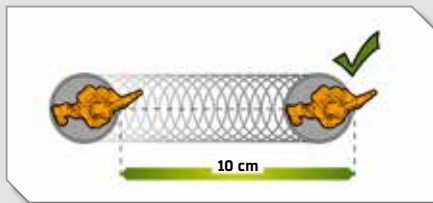
En caso de que el Jugador Activo reparta su *Ráfaga* entre varios objetivos y éstos reaccionen en ORA, cada Tirada Enfrentada se resuelve de manera individual en el orden que señale el Jugador Activo.

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

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

¡IMPORTANTE!

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



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* y de *PB*.

ATAQUE CC

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

CUCHILLO



Daño: FIS

Ráfaga: 1

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*.

ESQUIVAR

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

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 *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*.

Algunas *Municiones Especiales* obligan a realizar una *Tirada de PB* en vez de *BLI*, el funcionamiento es el mismo, sustituyendo el Atributo *BLI* por el de *PB*.

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 180° 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*.

LÍNEA DE TIRO Y COBERTURA

SIN COBERTURA



COBERTURA PARCIAL



COBERTURA TOTAL



UNIVERSO INFINITY

LIBROS Y EXPANSIONES

INFINITY N3: IMPRESCINDIBLE

La tercera edición del libro básico INFINITY reformula por completo el reglamento, mejorando la experiencia de juego tanto para nuevos jugadores como para veteranos, sin perder las cualidades de acción táctica trepidante y cinematográfica tan características de Infinity.

Infinity N3 dispone de todo lo necesario para empezar a jugar y sumergirse en este universo futurista. El estuche de la nueva edición contiene dos volúmenes, uno repleto de ambientación e ilustraciones de los principales ejércitos de Infinity, y otro que incluye reglas básicas y avanzadas, junto con listas de ejército y de armas completas. Con más de cuatrocientas páginas imprescindibles, Infinity N3 es el mismo juego de siempre, ¡pero mejor!



HUMAN SPHERE N3

La nueva edición de "Infinity: Human Sphere" es un libro recopilatorio a todo color que actualiza su reglamento a la 3ª Edición de Infinity, añadiendo nuevas reglas, Habilidades Especiales, armas y equipo. También incluye el trasfondo y listas de ejército completas y expandidas de los Ejércitos Sectoriales de cada facción, incluyendo la Falange de Acero de ALEPH y la lista de ejército completa Tohaa.

Human Sphere abre una nueva dimensión a Infinity N3, un libro que resulta esencial para profundizar en el universo Infinity y desarrollar las capacidades tácticas de cada jugador.



CAMPAIGN: PARADISO

En esta nueva expansión ofrece un reglamento de campaña exhaustivo, con reglas para jugar escenarios de manera individual o encadenada y crear campañas propias. Campaign: Paradiso, además, incluye una campaña completa con dieciséis misiones ambientadas en los frentes de combate de Paradiso, que han sido diseñadas específicamente para este libro. La perfecta continuación de la apasionante línea argumental del trasfondo de Infinity.

ARTBOOK ONE

En este libro podrás profundizar en el proceso de diseño de las miniaturas de todas las facciones de Infinity, desde los primeros bocetos hasta el diseño final. Además, incluye 10 exclusivas láminas con increíbles ilustraciones a todo color de página completa. ¡Listas para enmarcar!





¿Nuevo en Infinity? No hay problema. Operation: Icestorm es la introducción perfecta en el universo de Infinity, que contiene todo lo necesario para que dos jugadores den sus primeros pasos en el juego. Esta caja incluye un librito de reglas introductorias que explica las reglas básicas de la nueva edición de Infinity N3, guiando a los jugadores paso a paso a través de una campaña tutorial de cinco escenarios. Además, incluye catorce excelentes miniaturas de metal, dos de ellas exclusivas de este pack introductorio, junto con todos los Marcadores y Plantillas necesarios para jugar la campaña tutorial, seis dados de facción personalizados y un completo pack de escenografía automontable, lista para jugar. ¡Todo lo imprescindible en una única caja!

SCENERY PACKS. PIEZAS CLAVE



moto.tronica scenery pack

ref. 285055



hephaestus scenery pack

ref. 285056



navajo outpost pack

ref. 285057



neon lotus scenery pack

ref. 285058

La escenografía es un elemento clave para disfrutar por completo de la experiencia de juego de Infinity. Una manera fácil y rápida de conseguir toda la necesaria es a través de los nuevos Infinity Scenery Packs. Moto.tronica Scenery Pack, el entorno industrial moderno de una gran corporación panceánica. Hephæstus Scenery pack, el complejo hipertecnificado de investigación de ALEPH. Navajo Outpost Scenery Pack, el puesto avanzado de comunicaciones militares de USAriadna. Y el Neon Lotus Scenery Pack, el centro comercial de un orbital Yu Jing. Cada uno de los Scenery packs contiene una superficie de juego, seis containers y cuatro edificios automontables.

¡Listos para jugar!

UNIVERSO INFINITY

APOYO ONLINE



WARCORS

INFINITY WARCORS. TUS AGENTES DE ENLACE

Los Infinity WarCORS son los encargados de guiar y ampliar las comunidades locales a las que pertenecen. Accediendo a www.infinitythegame.com/warcors se puede contactar con el Warcor local, solicitar una partida de demostración o facilidades para localizar otros jugadores. Todos necesitamos un guía de juego y aquí está el tuyo.



INFINITY TOURNAMENT SYSTEM. ES TU TURNO

El programa de juego organizado de Infinity proporciona una plataforma global en la que los jugadores de todo el mundo pueden competir por conseguir fantásticos premios cada temporada. Cualquiera puede organizar un evento oficial ITS utilizando el tipo de Tournament Pack que más se ajuste a sus necesidades. Desde partidas amistosas entre dos jugadores hasta grandes torneos de decenas de participantes, todo tiene cabida en el Ranking Internacional de Jugadores del ITS. Adelante, es tu turno.

CORVUS BELLI INFINITY

APOYO ONLINE WWW.INFINITYTHEGAME.COM

La página oficial de Infinity es el punto de encuentro para todos los jugadores de Infinity. Allí encontrarán información y ayudas de juego para mejorar su experiencia de juego de Infinity.

Todas las reglas, las listas de ejército completas para todas las facciones, listas de armas, marcadores y plantillas, tanto del libro básico como de todas las expansiones, y toda la información necesaria para jugar al juego, están disponibles gratuitamente en la sección de **Descargas** de la página web oficial de Infinity.

Para ayudar a los jugadores a crear sus ejércitos, también está disponible en descarga gratuita desde la página oficial de Infinity el creador de listas de ejército **Infinity Army** con todos los perfiles de todas las facciones.



En la página web encontrarán el enlace a la Wiki de Infinity, que contiene todas las reglas, habilidades especiales y armas de todos los libros, indexadas y enlazadas con las FAQ y también con el ejército **Infinity Army**, para que puedan comprobar las características de juego de sus tropas mientras crean su Lista de Ejército.

Pero la mejor manera de iniciarse en este juego es seguir el enlace de la página oficial de Infinity al canal de **YouTube** de Infinity donde se encontrarán vídeos con tutoriales de las mecánicas básicas del juego y el trasfondo, la forma más fácil de introducirse en el universo de juego de Infinity.

Y para mantenerse al día de eventos, novedades y noticias sobre Infinity, los jugadores tienen a su disposición también la página oficial de **Facebook**, que les permitirá formar parte de la comunidad de Infinity.



USARIADNA ARMY PACK. LA FUERZA RANGER EN UNA CAJA

EL USARIADNA ARMY PACK DISPONE DE TODO LO QUE NECESITAS PARA COMENZAR UN EJÉRCITO SECTORIAL DE ARIADNA O PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN. ESTE PACK CONTIENE EL STARTER PACK DE USARIADNA, Y EL DEVIL DOGS TEAM, ADEMÁS DE UNA FIGURA EXCLUSIVA, LA MAVERICK CON ESCOPETA DE ABORDAJE.

ESTA CAJA CONTIENE TAMBIÉN UN LIBRETO A TODO COLOR CON LAS REGLAS DE INICIACIÓN, TRES MISIONES COMPLETAMENTE NUEVAS, Y EL TRASFONDO Y PERFILES DE JUEGO DE CADA TROPA DE ESTE PACK. PARA COMPLETAR LA EXPERIENCIA DE JUEGO, EL ARMY PACK INCLUYE UN SET DE ESCENOGRAFÍA DE CARTULINA AUTOMONTABLE, UNA SUPERFICIE DE JUEGO, TRES DADOS DE ARIADNA, ASÍ COMO MARCADORES, PLANTILLAS Y UNA REGLA DE CARTULINA, ¡TODO LO QUE NECESITAS PARA EMPEZAR A JUGAR!



ACCESORIOS (PARTNERS)

WARSENAL

Warsenal tiene una nutrida gama de productos oficiales en su línea "Designed for Infinity" como escenografía, plantillas, peanas y una amplia cantidad de tokens y marcadores, además de elementos de escenografía de ITS.



MICRO ART STUDIO

Micro Art Studio dispone de la gama de productos "Diseñado Especialmente para Infinity" compuesta de edificios, escenografía y elementos de terreno, marcadores, plantillas, tokens y peanas para miniaturas y dioramas.



CUSTOMEEPLE

Customeeple se especializa en piezas personalizables, pero también dispone de elementos de escenografía de ITS, marcadores, plantillas y material pensado específicamente para el jugador de Infinity.



PLASTCRAFT

Plastcraft produce escenografía de PVC pre-cortado, ligera, resistente y que se caracteriza por sus novedosas formas curvadas, y que ha sido creada expresamente para las mesas de juego de Infinity.



ANTENOCITIS WORKSHOP

Antenocitis Workshop dispone de una amplia gama de elementos de escenografía que van desde edificios y vehículos escenográficos a piezas de mobiliario para dotar de vida las mesas de juego de Infinity.



BANDUA WARGAMES

Bandua Wargames apuesta por la escenografía de precio ajustado para poder llenar una mesa sin hacer sufrir al bolsillo del jugador de Infinity, aunque también dispone de elementos de grandes dimensiones como su Tren Mag-Lev.



BATTLE FOAM

Battle Foam ha creado diferentes modelos de bolsas y bandejas de calidad certificada especialmente diseñadas para llevar de manera segura toda la gama de miniaturas de Infinity.



CORVUS BELLI
INFINITY



OPERATION RED VEIL

TWO-PLAYER INTRODUCTORY BATTLE PACK