

CORVUS BELLI
INFINITY
HUMAN SPHERE


CREACIÓN

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 Y ESCENARIOS

GUTIER LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ

DESARROLLO REGLAMENTO

GUTIER LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ,
CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

DISEÑO CONCEPTUAL

ALBERTO ABAL COUCEIRO, CARLOS LLAUGER LORENZO,
CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

ALEKSI BRICLOT

ILUSTRACIÓN

ADMIRA WIJAYA, ALEKSI BRICLOT, DIEGO GISBERT, ANTONE
"CHUCK" PIRES, ENIQMA, IGOR HERAS, BAGUS HUTOMO,
BENGAL, CARLOS LLAUGER LORENZO, CHESTER OCAMPO,
JONATHAN OLIVEIRA, GONZALO ORDOÑEZ, ALEX PASCENKO,
HO SENG HUI, SPINDASH, FRANCISCO RICO, KENNY RUIZ,
LOUIS STÉPHANE, REYNAN SANCHEZ, ERIC VEDDER, VIRAK

DIRECCIÓN DE DISEÑO GRÁFICO

ALBERTO ABAL COUCEIRO

GRAFISMO Y RETOQUE FOTOGRÁFICO

CARLOS LLAUGER LORENZO, HUGO RODRÍGUEZ GARCÍA,
XOSÉ GARCÍA CENDÓN

MAQUETACIÓN

HUGO RODRÍGUEZ GARCÍA

DIRECCIÓN DE ESCULTURA

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

ESCUPTORES

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ, FAUSTO GUTIÉRREZ LÓPEZ,
JAVIER UREÑA, JOSE LUIS ROIG AYUSO, ART-TONIO

EDICIÓN

CORVUS BELLII

PINTADO DE MINIATURAS

ÁNGEL GIRALDEZ VIDAL, DAVID ANTA DE FRUTOS (DAF)

ESCENOGRAFÍA Y DIORAMAS

ALEJANDRO QUINTEIRO GAITEIRO, DAVID ANTA DE FRUTOS
(DAF)

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN Y FUNDICIÓN

DAVID ANTA DE FRUTOS (DAF), ALEJANDRO QUINTEIRO
GAITEIRO

GESTIÓN ADMINISTRATIVA

MARÍA ARAUJO TROCHE, BEGOÑA LISTE AZPEITIA,
CARLOS MORALES PINTO

MARKETING

ANDREA ESPÍÑA COMESAÑA

DIRECCIÓN ITS

JUAN LOIS REY (HELLLOIS)

ÁREA INFORMÁTICA

JESÚS FUSTER FERNÁNDEZ, EDGAR GONZALEZ GONZALEZ,
VANESSA ONORATO DÍAZ, DAVID ROSILLO LIZANA

COMMUNITY MANAGEMENT

INMA LAGE LOSADA, CARLOS MORALES PINTO

PLAYTESTING Y REVISIÓN DE REGLAS

ALBERTO ALFONSÍN GUTIÉRREZ (PAVEL MCMANUS), DAVID
ANTA DE 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 "PSYCHOTIC STORM" KARAYIANNIS,
INMA LAGE LOSADA (MORGANA), CARLOS LLAUGER LORENZO,
JUAN LOIS REY (HELLLOIS), VICTOR MANUEL MARTOS, IGNACIO
MEDINA (RAISING), JORGE MORAL GARABATOS (JMGDIX-
CONTROL), JAVIER VICENTE MORILLA (SEMY), DAVID MUÑOZ
POZA (EREBUS 2.0), ÁLVARO PANTOJA GARCÍA, DIEGO REAL
MARTÍNEZ, 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. Polígono de
Castiñeiras, Nave 19 36939, Bueu, Pontevedra. Spain. www.corvusbelli.com
To dos los derechos reservados: ©2016 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

Deposito Legal: C 291-2016

Obra completa ISBN-13: 978-84-608-5912-3

Este volumen ISBN-13: 978-84-608-5914-7

Impreso en España | Printed in Spain

infinitytheame.com | corvusbelli.com



FSC
www.fsc.org

MIXTO

Procedente de
fuentes responsables

FSC® C120867

INTRODUCCIÓN

Listas De Ejércitos Sectoriales

REGLAS BÁSICAS

Coherencia

Reemplazar Elementos De Juego

Infinity Fireteams

Fireteams: Reglas Básicas

Requisitos Comunes

Líder De Equipo

Creación De Un Fireteam

Cambio De Líder De Equipo

Fireteams En Turno Activo

Fireteams En Turno Reactivo

Bonos De Fireteam

Fireteams Y Combate Cc

Fireteams Y La Característica Furia

Integridad Del Fireteam

Cancelación Del Fireteam

Fireteam Y Fuego De Supresión

Tipos De Fireteam

Fireteam: Core

Fireteam: Dúo

Fireteam: Enomarca

Fireteam: Haris

Fireteam: Tríada

HABILIDADES COMUNES

Casevac

HABILIDADES ESPECIALES

Cadena De Mando

Co: Camuflaje Limitado

Despliegue Avanzado

Disciplina Corahar

Disparo Sorpresa

Fireteam: Dúo

Fireteam: Enomarca

Fireteam: Haris

Fireteam: Tríada

Ghost: Jumper

Ghost: Servidor

Ghost: Sincronizado

Hiperdinámica

Líbero

Lo-Tech

6

Metaquímica

35

6

Minador

35

Neurocinética

36

11

Número 2

36

11

Operativo Especialista

37

11

Perimetral

37

12

Impulsión

38

13

Tácticas Pheroaware

39

13

Tácticas De Ataque

41

13

Endgame

41

13

Eraser

41

13

Hellzone

42

13

Pandemonium

42

14

Tácticas De Apoyo

43

14

Esfera Nimbus

43

15

Mirorball

43

15

Primeros Auxilios

44

15

Revitalis

44

16

Transmutación Mecánica

44

19

Zapador

45

20

Pozo De Tirador (Estado)

46

20

HABILIDADES ESPECIALES DE CC

20

Guerrero Nato

46

21

Guardián

48

21

I-Kohl

48

22

Protheion

49

24

ARMAMENTO Y EQUIPO

24

Tipos De Munición Especial

52

24

Munición Especial Aturdidora

52

25

Munición Especial E/M2

53

25

Munición Especial Eclipse (Eclipse)

53

25

Munición Especial Feromónica (Pheromonic)

54

26

Munición Especial Flash

54

26

Munición Especial T2

54

26

Munición Especial Viral

54

27

TIPOS DE ARMAS

27

Akrylat-Kanone

55

29

Ametralladora (Hmg)

55

31

Arma Cc T2 (T2 Ccw)

56

33

Arma Cc Templaria (Templar Ccw)

56

34

Arma Cc Viral (Viral Ccw)

56

34

Arma Cc Vorpal (Vorpal Ccw)

56

Blit zen	57	Holopr ojector (Holopr ojector)	83
Cañón Magnético Hiperrápido (Hmc)	57	Holopr ojector Nivel 1 (Habilidad Automática)	83
Car gas-D (D-Charges)	58	Holopr ojector N1 (Estado)	83
Chain-Colt	58	Holopr ojector Nivel 2 (Habilidad Automática)	84
Contender	59	Holoeco (Estado)	84
Cr azykoala	59	Holopr ojector Nivel 3 (Habilidad Automática)	87
D.E.P.	59	Nanopantalla (Nanoscreen)	87
E/Marat	60	Nulificador (Nullifier)	88
E/Mitter	60	Spotter	88
Escopeta (Shotgun)	60	Symbiobomb	89
Feuerbach	61	Symbiomæ (Equipo Automático)	89
Flammenspeer	62	Visor Biométrico (Biometric Visor)	90
Fusil (Rifle)	62		
Fusil De Precisión (Marksman Rifle)	63	REGLAS AVANZADAS	91
Fusil De Francotirador (Sniper Rifle)	64	COMBATE AVANZADO: HACKEAR	92
Granadas (Grenades)	66	▶ REGLAS DE HACKEO	92
Jammer	66	▶ LISTADO DE PROGRAMAS DE HACKEO	92
Katyusha Mrl	67	▶ Programas De Hackeo (Sword-2)	92
Lanzacohetes (Rocket Launcher, Rl)	67	▶ Programas De Hackeo (Gadget-Evo)	93
Lanzagranadas (Grenade Launcher, Gl)	68	▶ Programas De Hackeo (Upgrade)	95
Madtrap	69	▶ HACKEO: EQUIPO	97
Mina Pectoral (Chest Mines)	69	▶ Dispositivo De Hacker Asesino (Killer Hacking Device)	97
Minas (Mines)	70	▶ Dispositivo De Hacker Blanco (White Hacking Device)	97
Mk12	71	▶ Dispositivo De Hacker Evo (Evo Hacking Device)	97
Molotok	71		
Pistola (Pistol)	71	REGLAS DE CIVILES	98
Pitcher	72	Civiles En Infinity	98
Pulso Eléctrico (Electric Pulse)	72	Sincronizar Civil	99
Pulzar	73	Civevac	99
Red Fury	73		
Simbiobicho	73	ESTADOS	102
Spitfire	74	Albedo Activo	102
Subfusil (Submachine Gun)	74	Armadura Simbionte Activa	102
Uragan Mrl	74	Aturdido	103
		Casevac	103
		Civevac	104
		Desconectado	104
		Holoeco	105
		Holopr ojector N1	106
		Pozo De Tirador	107
		MISIONES	108
		Cubierta De Ingeniería	108
		Rescate	110
		Tres En Raya	112
		Tirroteo	114
EQUIPO	75		
Albedo	75		
Albedo Activo (Estado)	75		
Armadura Simbionte (Symbiont Armor)	75		
Armadura Simbionte Activa (Estado)	76		
Bagaje (Baggage)	77		
Baliza la (Ai Beacon)	78		
Barreminas (Minesweeper)	79		
Biocalizador (Bioloicator)	80		
Dispositivo De Control (Control Device)	80		
Dispositivo De Evacuación (De) (Evacuation Device, Ed)	81		

LISTAS DE EJÉRCITO 116

Panoceaña	117
Yu Jíng	120
Ariadna	123
Haqqislam	125
Nómadas	127
El Ejército Combinado	130
ALEPH	132
Tohaa	136
Mercenarios	139
Civiles	140
Sectoriales	141

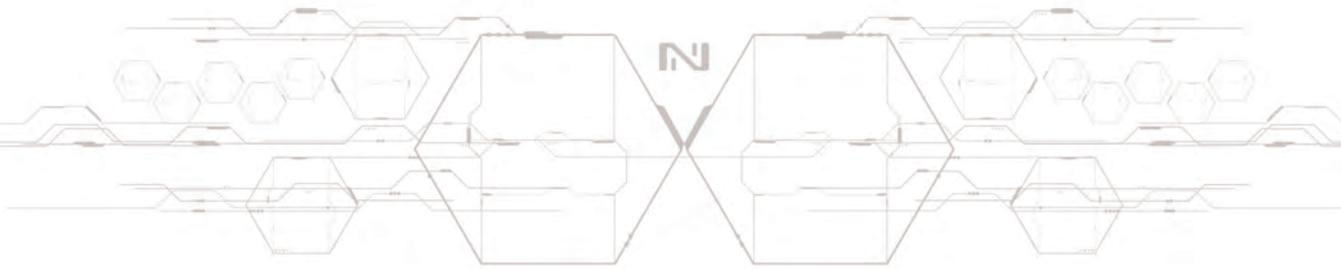
TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA 146

ÍNDICE POR PALABRAS 158





INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

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 expansión del reglamento base Infinity N3, necesario para poder jugar y disfrutar al completo de Infinity, y disponible en el libro de Infinity 3ª Edición o, de manera totalmente gratuita, en la página web oficial de Infinity www.infinitytheame.com.

Este nuevo reglamento complementario de Infinity introduce las Listas de Ejército Sectoriales, reglas nuevas como los Infinity Fireteams y las Reglas de Civiles. Pero además, el reglamento de Human Sphere incluye nuevas habilidades, armas y equipos que expanden las posibilidades de juego del universo Infinity



LISTAS DE EJÉRCITOS SECTORIALES

Los Ejércitos Sectoriales son cuerpos específicos del ejército, o pequeños ejércitos territoriales propios de un área, región o planeta concreto de la facción a la que pertenecen. Cada una de las facciones de Infinity dispone de, al menos, un Ejército Sectorial.

Los Ejércitos Sectoriales poseen sus propias Listas de Ejército, cerradas, con Disponibilidades diferentes a las del Ejército general de la facción a la que pertenecen. En ocasiones dispondrán de un mayor número de tropas de ciertas unidades, mientras que carecerán de acceso a otras unidades, que formarán parte de otro Ejército Sectorial de su misma facción.

Un jugador que utilice una Lista de Ejército Sectorial sólo podrá emplear las tropas y las Disponibilidades que le indique el Ejército Sectorial y, por tanto, no podrá ni utilizar las tropas ni las Disponibilidades de la Lista de Ejército general.

Del mismo modo, si se utiliza una Lista de Ejército general, no se podrán utilizar aquellas tropas del Ejército Sectorial que no estén incluidas también en el Ejército general, ni tampoco se podrán emplear las Disponibilidades del Ejército Sectorial.

Las Listas de Ejército de los Ejércitos Sectoriales son completamente oficiales y válidas para torneo, pudiendo utilizarse en el ITS, Infinity Tournament System.

EJEMPLO: LISTA SECTORIAL VS LISTA GENÉRICA (HAQQISLAM)

En el Ejército Sectorial haqqislamita de la Qapu Khalqi se pueden alinear hasta 5 Odaliscas y 1 Mobile Brigada Nómada además de Yuan Yuan como Tropas Mercenarias. Pero no se puede alinear ninguna tropa Hassassin o un Tuereg.

Del mismo modo, en el Ejército Genérico de Haqqislam el jugador deberá ceñirse a la Disponibilidad General de las Odaliscas, aunque tendrá acceso a todas las tropas de la Lista de Ejército haqqislamita, y no podrá alinear tropas de una facción distinta a Haqqislam.

EJEMPLO: LISTA SECTORIAL DE ORDEN MILITAR (PANOCEANÍA)

Los Ejércitos Sectoriales de Orden Militar son temáticos, centrados en una Orden Militar específica, que el jugador prefija. La entrada "Caballeros de Orden" con DISP 4 se refiere a que se pueden llevar hasta 4 Caballeros pertenecientes a la misma Orden Militar (como 4 Hospitalarios).

Por su parte, los "Caballeros Cofrades" son caballeros pertenecientes a otra Orden Militar que colaboran con ésta. La entrada "Caballeros Cofrades" con DISP 2 indica que se pueden llevar hasta 2 caballeros pertenecientes a otra Orden (como un Montesa y un Teutón en un ejército de la Orden Hospitalaria, o dos Caballeros de Santiago).

EJEMPLO: LISTA SECTORIAL VS LISTA GENÉRICA (HAQQISLAM)

Haqqislam
200 Puntos | 0.5 CAP @ 200 Puntos

Grupo 1 7 1

ODALISCA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	24
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	

Habilidades Esp.: I-khol N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Sexto Sentido N2 | Visor 360°
Fusil + Escopeta Lig. Nanopulser | Pistola, Cuchillo

ODALISCA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	24
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	

Habilidades Esp.: I-khol N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Sexto Sentido N2 | Visor 360°
Fusil + Escopeta Lig. Nanopulser | Pistola, Cuchillo

TUAREG BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	29
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Infiltración · Multiterreno
Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

FIDAY BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	29
10-10	21	11	12	15	1	0	1	2	

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · Multiterreno · Suplantación Base · Tropa Religiosa
Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP, Cuchillo

SALADINO Teniente IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	36
10-5	15	13	12	16	3	3	1	2	

Equipo: Repetidor
Habilidades Esp.: Strategos N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Teniente
Fusil Combi, Nanopulser | Pistola, Arma CC

HAFZA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	16
10-10	14	12	10	14	2	0	1	2	

Equipo: Holoprojector N1
Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo

HUNZAKUT (Repetidor de Posición) BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	18
10-10	13	11	12	14	0	0	1	2	0.5

Equipo: Repetidor de Posición
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno
Fusil + Lanzagranadas Lig. Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

FARZAN BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	23
10-10	15	12	11	14	0	0	1	2	

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno · Tropa Religiosa · Observador de Artillería
Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo

Qapu Khalqi
200 Puntos | 2 CAP @ 200 Puntos

Grupo 1 6 3 3

MOBILE BRIGADA Teniente IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	39
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	

Habilidades Esp.: V: Coraje · Teniente
Fusil MULTI + Lanzallamas Lig. | Pistola, Cuchillo

ODALISCA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	24
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	

Habilidades Esp.: I-khol N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Sexto Sentido N2 | Visor 360° · Enlazable
Fusil + Escopeta Lig. Nanopulser | Pistola, Cuchillo

ODALISCA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	23
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	

Habilidades Esp.: I-khol N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Sexto Sentido N2 | Visor 360° · Enlazable
Escopeta de Abordaje, Nanopulser | Pistola, Cuchillo

ODALISCA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	30
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	1

Habilidades Esp.: I-khol N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Sexto Sentido N2 | Visor 360° · Enlazable
Spitfire, Nanopulser | Pistola, Cuchillo

ODALISCA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	22
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	

Habilidades Esp.: I-khol N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Sexto Sentido N2 | Visor 360° · Enlazable
Subfusil, Contender, Nanopulser | Pistola, Cuchillo

ODALISCA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	25
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	0.5

Habilidades Esp.: I-khol N3 · V: Sin Incapacidad por Herida · Sexto Sentido N2 | Visor 360° · Enlazable · Enlace: Haris N1
Fusil + Escopeta Lig. Nanopulser | Pistola, Cuchillo

YUAN YUAN WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	9
10-10	19	9	14	13	0	0	1	2	

Habilidades Esp.: Botin N1 · DA: Salto de Combate Inferior
Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC DA

YUAN YUAN WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	14
10-10	19	9	14	13	0	0	1	2	

Habilidades Esp.: Botin N1 · DA: Salto de Combate Inferior
Fusil, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC Shock

YUAN YUAN WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	14
10-10	19	9	14	13	0	0	1	2	

Habilidades Esp.: Botin N1 · DA: Salto de Combate Inferior
Fusil, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC Shock

EJEMPLO: LISTA SECTORIAL DE ORDEN MILITAR (PANOCEANÍA)



Órdenes Militares

298 Puntos | 5.5 CAP @ 300 Puntos



Grupo 1 B

CABALLERO HOSPITALARIO Teniente IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	21	14	14	13	4	6	2	2	38

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Tropa Religiosa - Enlazable - Teniente
Fusil MULTI | Pistola, Arma CC DA

CABALLERO HOSPITALARIO IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	21	14	14	13	4	6	2	2	38

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Tropa Religiosa - Enlazable
Fusil Combi | Pistola, Arma CC AP

CABALLERO HOSPITALARIO IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	21	14	14	13	4	6	2	2	33

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Tropa Religiosa - Enlazable
Escopeta de Abordaje | Pistola, Arma CC DA

CABALLERO HOSPITALARIO IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	21	14	14	13	4	6	2	2	41

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Tropa Religiosa - Enlazable
Ametralladora | Pistola, Arma CC AP

CABALLERO DE MONTESA IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	20	14	13	13	3	3	2	2	44

Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado - Tropa Religiosa - Embestida - Fireteam Dúo
Fusil Combi, Chain-Colt | Pistola, Arma CC Shock

CABALLERO DE MONTESA IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	20	14	13	13	3	3	2	2	60

Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado - Tropa Religiosa - Embestida - Fireteam Dúo
Spitfire, Chain-Colt | Pistola, Arma CC Shock

PADRE-CABALLERO IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	23	14	14	13	5	9	2	2	49

Habilidades Esp.: Embestida - Kinematika N1 - Tropa Religiosa
Lanzamisiles | Pistola Breaker, Arma CC DA

FUSILERO IL

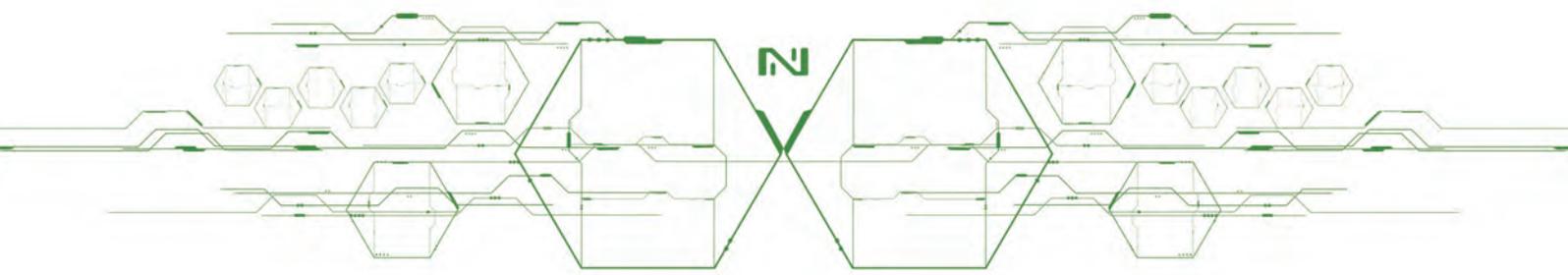
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10-10	13	12	10	12	1	0	1	2	10

Habilidades Esp.: Enlazable
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo





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 introduce una nueva regla, denominada Coherencia. Esta regla resulta necesaria para poder aplicar determinadas Habilidades Especiales y piezas de Equipo nuevas que presenta esta expansión del reglamento de Infinity. También incluye una regla que determina cómo se debe sustituir una figu a o Marcador por otra figu a o Marcador.

COHERENCIA

Coherencia se define como la mecánica de juego que permite gestionar el comportamiento de varias tropas que actúan conjunta y simultáneamente en una misma Orden gracias a alguna regla, Habilidad Especial, pieza de Equipo, estado...

La Coherencia se determina en función de la **Zona de Control** de una tropa concreta, considerada la Tropa de Referencia. Dicha tropa se define en cada regla, Habilidad Especial, Equipo... que emplee Coherencia (como, por ejemplo, el *Líder de Equipo* en un *Fireteam*, el *Controlador* de un *G: Sincronizado* o de un *Civil...*).

Para respetar, cumplir o mantener la regla de Coherencia las demás tropas vinculadas a la Tropa de Referencia deben encontrarse **dentro de la Zona de Control** de dicha tropa.

COMPROBACIÓN DE COHERENCIA EN FASE DE DESPLIEGUE

Durante la *Fase de Despliegue*, el jugador podrá comprobar la Coherencia, midiendo la *Zona de Control* de la Tropa de Referencia, para asegurarse de que todas las demás tropas vinculadas a dicha Tropa de Referencia se encuentran en su interior.

Tras haber comprobado la Coherencia, el jugador podrá ajustar la posición de dichas tropas para que éstas se encuentren efectivamente dentro de la *ZC* de la Tropa de Referencia.

No obstante, este ajuste no se puede efectuar durante el paso *Última Figura del Jugador* de la *Fase de Despliegue*.

COMPROBACIÓN DE COHERENCIA INICIAL

» En **Turno Activo**, el jugador comprueba la Coherencia al inicio de la Orden, tras haber declarado la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa, pero antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» En **Turno Reactivo**, el jugador comprueba la Coherencia tras haber declarado la ORA, pero antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado una ORA que implique alguno.

COMPROBACIÓN DE COHERENCIA FINAL

Tanto en **Turno Activo** como en **Turno Reactivo**, el jugador comprueba la Coherencia al término de la *Conclusión* de la Orden, al final de ésta, tras haber realizado el movimiento de la *Tirada de Agallas*, o cualquier otro relacionado.

EL CONSEJO DE SIBILA:



Para agilizar del juego, en aquellas situaciones en que resulte evidente que se respeta la Coherencia (cuando las tropas se encuentran muy próximas a la tropa de referencia, y claramente dentro de la *Zona de Control*), no resultará necesario efectuar una Comprobación de Coherencia a menos que lo solicite el adversario.

RUPTURA DE COHERENCIA

Si al efectuar una Comprobación de Coherencia, alguna tropa incumpliera con esta regla, no encontrándose dentro de la *ZC* de la Tropa de Referencia, entonces se aplicarían inmediatamente las consecuencias que establezca la regla, Habilidad Especial, pieza de Equipo... que esté empleando.

EJEMPLO DE RUPTURA DE COHERENCIA

Durante el *Turno Activo*, tras haber declarado la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa, de un *Fireteam*, cualquiera de sus miembros que no respete la regla de Coherencia respecto al *Líder de Equipo* dejará de formar parte del *Fireteam* y no será activado por dicha Orden. Los Bonos del *Fireteam* deberán ser calculados de nuevo en función de su número real de miembros.

REEMPLAZAR ELEMENTOS DE JUEGO

En ocasiones, durante el juego es necesario que un *Elemento de Juego*, sea una tropa o una pieza de Equipo, sea reemplazada por otra figu a o Marcador distinto, debido a una Habilidad Especial, pieza de Equipo, condición de juego o de escenario.

DIÁMETROS COINCIDENTES

Si la tropa original, o pieza de Equipo, y la tropa o pieza de Equipo que la reemplaza poseen el mismo el diámetro de la peana de la tropa, entonces **el centro de la peana** de la nueva tropa, o pieza de Equipo, deberá coincidir con la posición en la que se encontraba el centro de la peana del original.

DIÁMETROS DIFERENTES

Sin embargo, algunas Habilidades Especiales o piezas de Equipo o condiciones de juego o escenario requieren que la tropa sea sustituida por otra figu a o Marcador con un valor de *Silueta* distinto al que poseía y que posee un diámetro de peana diferente.

El tal caso, el jugador tiene dos opciones a escoger la que prefiere a:

» El jugador puede optar por hacer coincidir el centro de la nueva peana con el centro de la peana de la tropa original a la que reemplaza.

» El jugador puede hacer que el borde de la peana coincida con el borde de la peana original a la que sustituye. Tal y como se ve en el gráfico o, el arco de la circunferencia de los bordes debe ser coincidente.

Esta opción permite, por ejemplo, que la nueva tropa obtenga contacto con una **Cobertura** de la que carecía previamente la tropa a la que sustituye. Del mismo modo, esto le permitiría entrar en estado **Trabado** con un enemigo próximo.

No obstante, una tropa no puede emplear esta regla para cancelar el estado **Trabado**.

En caso de que el reemplazo sea obligatorio e inevitable, a causa de una regla, Habilidad Especial o Equipo que posea la Etiqueta **Obligatorio**, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- » Si la superficie es menor que el diámetro de la nueva peana, se producirá una caída.
- » Si el espacio disponible es inferior al volumen determinado por la Plantilla de Silueta, entonces dicha tropa o pieza de Equipo pasará a estado **Inmovilizado-2**.

Este estado **Inmovilizado-2** sólo podrá cancelarse si cambian las condiciones del espacio en el que se encuentra dicha tropa o pieza de Equipo y no podrá ser cancelado del modo habitual definido por el propio estado.

INFINITY FIRETEAMS

La regla de Infinity Fireteams permite poner en acción a un equipo de tropas con un menor consumo de Órdenes y actuando en apoyo de otra, que es el Líder de Equipo.

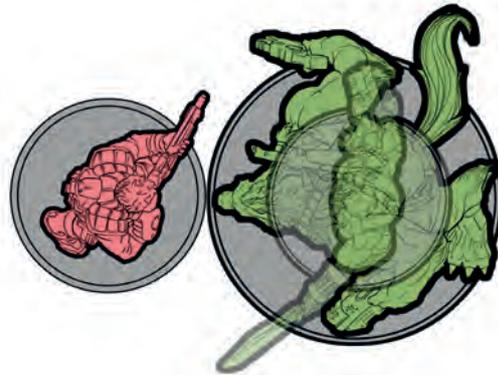
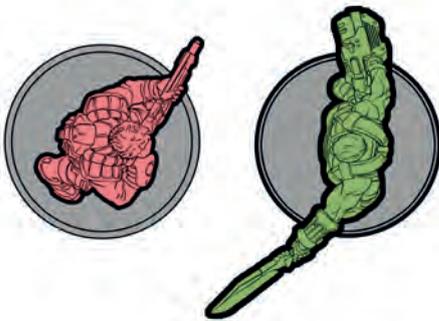
Algunas tropas, por pertenecer a la misma unidad, haber recibido la misma instrucción y entrenar juntas, cuando forman equipo, poseen una economía de movimientos instintiva que facilita su acción conjunta. Estas tropas están tan compenetradas y confían tanto unas en las otras que cualquiera de ellas puede asumir el liderazgo del equipo en cualquier momento, formando un grupo de gran dinamismo táctico. Este modus operandi es característico únicamente de ciertas unidades propias de los Ejércitos Sectoriales.

RESUMEN RÁPIDO:

Esta regla permite activar grupos de 2 a 5 tropas consumiendo 1 única Orden. Estas tropas deberán cumplir la regla de Coherencia permaneciendo dentro de la Zona de Control de un Líder de Equipo, y aunque no disparan ni actúan directamente contra el enemigo, proporcionan unos Bonos acumulativos al Líder de Equipo que es quien lleva el peso de la Orden. El liderazgo del Fireteam se puede alternar entre los diversos miembros del mismo, cambiando de Líder de Equipo de una Orden a otra.

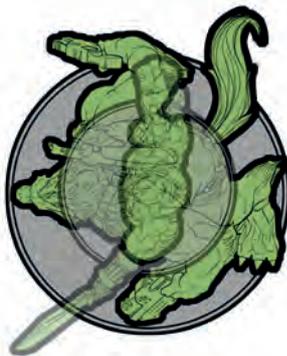
REGLA DE PEANAS

CENTRO COINCIDENTE



REGLA DE PEANAS

BORDE COINCIDENTE



FIRETEAMS: REGLAS BÁSICAS

REQUISITOS COMUNES

- » Para poder aplicar esta regla, el jugador debe emplear una *Lista de Ejército Sectorial*, o una Lista de Ejército que especifique que permite emplear Fireteams, o disponer de alguna Habilidad Especial, pieza de Equipo o *Programa de Hacking* que autorice su uso.
- » Un Fireteam sólo puede estar compuesto por tropas que indiquen específicamente que pueden formar parte de un Fireteam.
- » Un Fireteam debe estar formado por tropas pertenecientes a la misma unidad o por aquellas que así lo especifiquen en la *Lista de Ejército Sectorial*. Algunos Fireteams especiales pueden ignorar este Requisito, tal y como se indicará en su descripción o en la *Lista de Ejército Sectorial*.
- » Los miembros de un Fireteam deberán cumplir con la regla de **Coherencia** (ver pág. 11) respecto al *Líder de Equipo*.
- » Una tropa no puede formar parte de manera simultánea de más de un Fireteam.
- » Es obligatorio que todos los miembros de un Fireteam pertenezcan **al mismo Grupo de Combate**.
- » El jugador debe designar a uno de los miembros del Fireteam como Líder de Equipo, señalándolo con un Marcador de Líder de Equipo (F: TEAM LEADER).

LÍDER DE EQUIPO

El Líder de Equipo es la **tropa de referencia** en un Fireteam que dispone de diferentes atribuciones. Tal y como se verá más adelante, el Líder de Equipo determina la Orden que declaran todos los miembros del Fireteam, es la **Tropa de Referencia** respecto a la regla de **Coherencia** que deben cumplir los demás miembros del Fireteam, también es la tropa cuya eliminación provoca la cancelación del Fireteam, etc.

Dentro de un Fireteam, el cargo de Líder de Equipo no es fijo y puede variar de una Orden a otra, según prefiera el jugador.

El Líder de Equipo se identifica mediante el Marcador de Líder de Equipo (F: TEAM LEADER) o equivalente, según el tipo de Fireteam.

CREACIÓN DE UN FIRETEAM

- » Durante la **Fase de Despliegue**, el jugador designa a un Líder de Equipo, situando un Marcador de Líder de Equipo (F: TEAM LEADER), o equivalente, al lado de una de las tropas que cumplan los Requisitos de esta regla.

En ese momento, el jugador puede efectuar una *Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue* respecto al Líder de Equipo designado.

- » Durante el juego, consumiendo un **Token de Mando** y situando un Marcador de Líder de Equipo (F: TEAM LEADER) al lado de una de las tropas que cumplan los Requisitos de esta regla.
- » Cada vez que se cree un Fireteam, el jugador deberá señalar qué tropas forman parte del mismo.

CAMBIO DE LÍDER DE EQUIPO

Aunque el Líder de Equipo se establece durante la *Fase de Despliegue*, al crear el Fireteam, el jugador puede cambiar de Líder de Equipo durante el juego.

El Cambio de Líder de Equipo permite que cualquier miembro del Fireteam pueda actuar en el momento en que se requieran sus Habilidades Especiales, armamento o Equipo.

En *Turno Activo*, el jugador puede cambiar a su Líder de Equipo, situando el Marcador al lado del miembro del Fireteam que prefiera, cuando activa dicha tropa, al declarar la primera Habilidad Corta de la Orden.

FIRETEAMS EN TURNO ACTIVO

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

ACTIVACIÓN DE UN FIRETEAM EN TURNO ACTIVO

- » Durante el *Turno Activo*, todas las tropas que forman parte de un Fireteam se activan con una única Orden Regular de la Reserva de Órdenes de su *Grupo de Combate*.
- » Sin embargo, todos los miembros del Fireteam **deberán declarar la misma Orden**, declarando las mismas Habilidades Cortas de la Orden, u Orden Completa, usando como referencia la Orden declara por el Líder de Equipo.

Aquellas Habilidades Cortas de la Orden, o la Orden Completa, que un miembro de un Fireteam no pueda realizar se considerarán una **Inacción**. No obstante, dicha tropa realizará aquella Habilidad Corta de esa Orden que sí pudiera ejecutar. En tales casos, los demás miembros del Fireteam ejecutan la Orden en su totalidad.

- » Al declarar la Orden del Líder de Equipo, el jugador deberá realizar una *Comprobación de Coherencia Inicial* respecto a éste, para saber de cuántos miembros dispone su Fireteam.

- » Un Fireteam proporciona **una única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en LDT o ZC con él.

Por tanto, cada tropa enemiga podrá declarar una única ORA sólo contra solo uno de los integrantes del Fireteam que tenga en su **LDT o ZC**.

- » Al término de la Orden, el jugador deberá realizar una *Comprobación de Coherencia Final*.

RECUERDA

Cualquier miembro que no mantenga la Coherencia respecto al Líder de Equipo dejará de formar parte del Fireteam (ver Integridad del Fireteam, pág. 15).

ORDEN DE FIRETEAM: CATEGORÍAS DE HABILIDADES

En un Fireteam la declaración de Órdenes tiene un funcionamiento diferente, con unas combinaciones específicas de Habilidades.

Las diferentes Habilidades que pueden formar una Orden de Fireteam se agrupan según su funcionamiento en tres categorías diferentes: Habilidades de Movimiento, Habilidades de Apoyo y Habilidades de Evasión.

Para formar una Orden de Fireteam, las diferentes Habilidades pueden combinarse de manera específica, tal y como se indica en la Tabla de Orden de Fireteam: Combinaciones de Habilidades.

ORDEN DE FIRETEAM: COMBINACIONES DE HABILIDADES

Habilidad de Movimiento

Habilidad de Movimiento + Habilidad de Movimiento

Habilidad de Movimiento + Habilidad de Evasión / Habilidad de Evasión + Habilidad de Movimiento

Habilidad de Movimiento + Habilidad de Apoyo / Habilidad de Apoyo + Habilidad de Movimiento

Habilidad de Evasión

Habilidad de Apoyo

HABILIDADES DE MOVIMIENTO

Esta categoría comprende todas las Habilidades Cortas de Movimiento (excepto *Descubrir*), y las Habilidades de Orden Completa: *Movimiento Cauteloso*, *Saltar* y *Trepar*.

Al declarar una Habilidad de Movimiento tanto el Líder de Equipo como todos sus componentes efectúan dicho Movimiento.

Las Habilidades de Movimiento de Orden Completa no son combinables con otras Habilidades.

HABILIDADES DE EVASIÓN

Esta categoría comprende las Habilidades Cortas *Esquivar*, *Reset* y las ORA *Encarar* y *Trabar*.

Al declarar una Habilidad de Evasión durante el *Turno Activo*, tanto el Líder de Equipo como todos sus componentes efectúan la Tirada que corresponda.

HABILIDADES DE APOYO

Esta categoría comprende las Habilidades no especificadas en las categorías anteriores. Básicamente, la Habilidad Corta de Movimiento *Descubrir*, todas las Habilidades Cortas (excepto las marcadas en la categoría *Evasión*), y también todas las Habilidades de Orden Completa que no sean de Movimiento.

Esta categoría incluye también aquellas Habilidades Cortas propias de misiones o escenarios, como "Activar Consola" o "Situación y Activar Baliza" por ejemplo.

Al declarar Habilidades de Apoyo, sólo el Líder de Equipo realiza tirada y aplica sus efectos. Los demás miembros del Fireteam no realizan Tirada alguna ni aplican sus efectos, pero otorgan al Líder de Equipo una serie de Bonos determinados según el número de componentes del Fireteam.

FIRETEAMS EN TURNO REACTIVO

» En *Turno Reactivo*, **todos los miembros del Fireteam** (tanto el Líder de Equipo como sus integrantes) **disponen de todos los Bonos que les otorga el formar parte de un Fireteam** (en función del número de tropas que lo componen).

» En ORA, además, todos los integrantes de un Fireteam sí efectúan tiradas y aplican su efecto sobre el enemigo.

» En *Turno Reactivo*, todos los integrantes del Fireteam obtienen cada uno su propia ORA ante cualquier Orden que se declare en su *LDT* o *ZC*. No obstante, la ORA que declaren **ha de ser la misma para todos ellos, denominada ORA del Fireteam**.

Los jugadores considerarán que la *ORA del Fireteam* es aquella declarada por más de la mitad de los miembros del Fireteam. Las consecuencias de desviarse de la *ORA del Fireteam* se detallan en *Integridad del Fireteam* (ver pág. 15).

» Al declarar la *ORA del Fireteam*, el jugador deberá efectuar una *Comprobación de Coherencia Inicial* respecto al Líder de Equipo, para saber de cuántos miembros dispone su Fireteam.

» Aquellos miembros que no respeten la *Coherencia* dejarán de formar parte del Fireteam (ver *Integridad del Fireteam*, pág. 15).

» Ante Órdenes Coordinadas, tropas con *G: Sincronizado*, otro Fireteam, etc. cada miembro del Fireteam podrá escoger una tropa diferente a la que reaccionar, pero la ORA que declaren ha de ser la misma para todos ellos.

» Al término de la Orden, el jugador deberá realizar una *Comprobación de Coherencia Final*.

BONOS DE FIRETEAM

El número de integrantes de un Fireteam determina los Bonos que el jugador puede aplicar.

BONO FIRETEAM DE DOS MIEMBROS

» Este Nivel aplica la regla básica de Fireteams, sin proporcionar ningún tipo de Bono adicional.



- » Durante el *Turno Activo*, las dos tropas se activan con una única Orden Regular.
- » Un Fireteam de dos miembros proporciona una **única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en *LDT* o *ZC* con él.

BONO FIRETEAM DE TRES MIEMBROS

BONO DE APOYO A RÁFAGA (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, el *Líder de Equipo* puede aplicar un Bono de +1 al valor de *Ráfaga (R)* de sus Armas CD.

Con este Bono, una tropa que disponga en *Turno Activo* de un *Arma de Plantilla Directa* (Chain Rifle, Lanzallamas Ligero...) 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.

- » En *Turno Reactivo*, todos los miembros del Fireteam se benefician de este Bono. Todos los *Ataques CD* de la *Ráfaga* deberán dirigirse al mismo objetivo.

» Tanto en *Turno Activo* como en *Reactivo*, aunque el Arma CD disponga de varios *Modos de Disparo* distintos, todos los *Ataques CD* de la *Ráfaga* se realizarán con el mismo *Modo de Disparo*.

- » No se puede aplicar el Bono de +1 a *Ráfaga* cuando el *Ataque* es una **Habilidad de Orden Completa** (*Ataque Intuitivo*, *Ataque Especulativo*...).

» Si se utiliza este Bono 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 un 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 los dos proyectiles de los que dispone el Panzerfaust, de modo que quedará descargado y el jugador deberá situar un Marcador de Descargado (UNLOADED) al lado de la tropa.

» En *Turno Reactivo*, este Bono de +1 a *Ráfaga* no es acumulable con otros Bonos ni *MOD* a la *Ráfaga* proporcionados por otras reglas, Habilidades Especiales, Equipo o *Programas de Hackeo*, y aquellos que indiquen expresamente lo contrario.

- » Este Bono es acumulativo con el Bono de dos miembros.

BONO FIRETEAM DE CUATRO MIEMBROS

- » En *Turno Activo*, el *Líder de Equipo* obtiene la Habilidad Especial **Sexto Sentido N2**.
- » En *Turno Reactivo*, todos los miembros del Fireteam se benefician de este mismo Bono.

- » Este Bono es acumulativo con el Bono de dos y tres miembros.

BONO FIRETEAM DE CINCO MIEMBROS

- » En *Turno Activo*, el *Líder de Equipo* obtiene un *MOD* de +3 al Atributo que emplee en sus Tiradas de **Ataque CD** (ya sea *CD*, *FIS* o *VOL*), y un *MOD* de +3 a **VOL** a sus Tiradas de **Descubrir**.
- » En *Turno Reactivo*, todos los miembros del Fireteam se benefician de estos mismos Bonos.
- » Este Bono es acumulativo con el Bono de dos, tres y cuatro miembros.

FIRETEAMS Y COMBATE CC

» Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, cuando varios miembros de un Fireteam se encuentran trabados en un *Combate CC* **sólo** el *Líder de Equipo* realizará Tirada de *CC*, recibiendo un *MOD* de +1 a *R* y +1 al Atributo *FIS* para el Daño por cada miembro del Fireteam que se encuentre *Trabado* en *CC* con su adversario.

» Sin embargo, otras tropas trabadas en ese *Combate CC* que no sean miembros del Fireteam no proporcionarán ningún Bono al *Líder de Equipo*.

» En *Turno Reactivo*, si el *Líder de Equipo* no estuviera trabado en *Combate CC*, entonces el jugador deberá escoger qué miembro del Fireteam realizará la Tirada de *CC*, recibiendo los *MOD* correspondientes por cada otro miembro trabado en dicho *Combate CC*.

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

FIRETEAMS Y LA CARACTERÍSTICA FURIA

» La Característica de Furia **Frenesí** no se activa si la tropa que la posee forma parte de un Fireteam. Una vez dicha tropa abandone el Fireteam, volverá al estado **Impetuoso o No Impetuoso** en el que se encontraba antes de unirse al Fireteam.

» Aquellas tropas dispongan de **Frenesí** y se encuentren en estado **Impetuoso** o que posean la Característica de Furia **Impetuoso o Impetuoso Extremo** no la aplicarán mientras formen parte de un Fireteam, considerándose **No Impetuosos**. Una vez dichas tropas abandonen el Fireteam, revertirán a su estado **Impetuoso o Impetuoso Extremo**.

» Cualquier Tipo de Fireteam que sea una excepción a esta regla lo especificará en su descripción.

INTEGRIDAD DEL FIRETEAM

Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, una tropa deja de formar parte del Fireteam en los siguientes casos:

- » Si la tropa entra o se halla en estado **Aislado o Nulo**.
- » En caso de que la tropa no cumpla la *regla de Coherencia* respecto al *Líder de Equipo*.
- » Si la tropa es Irregular y emplea su Orden Irregular.
- » Si la tropa es el *Teniente* y emplea la Orden Especial del *Teniente*.

» Si la tropa activa o se encuentra en un estado que permita sustituir la figura por un Marcador (*Camuflaje, TD, Suplantación, Holoeco...*), a menos que una Habilidad Especial, Equipo o regla especifique lo contrario.

» Si la tropa activa el estado *Fuego de Supresión*.

» Si se emplea un Token de Mando o alguna Habilidad Especial, Equipo o Regla Especial de escenario para cambiar a la tropa de *Grupo de Combate*.

» Y sólo en **Turno Reactivo**, si la tropa declara cualquier tipo de ORA distinta a la denominada *ORA del Fireteam*, la ORA declarada por todos los demás integrantes del Fireteam.

Cuando algún miembro declara una ORA distinta de la *ORA del Fireteam*, entonces el jugador debe considerar que la *ORA del Fireteam* es aquella declarada por más de la mitad de los integrantes que declaran ORA.

Por ejemplo, en un Fireteam de cinco miembros en el que sólo tres de ellos declaran ORA, si dos declaran una ORA, y el tercero declara una ORA distinta a la de los otros dos, éste quedará fuera del Fireteam.

Si no hubiera una mayoría de ORA, por ejemplo, si los tres declaran una ORA distinta cada uno, el jugador puede decidir cuál se considera la *ORA del Fireteam*, quedando los dos miembros fuera de dicho Fireteam.

En cualquiera de los casos anteriores, la tropa deja de formar parte del Fireteam en el momento de declaración de la Orden, o cuando mencione el caso. En consecuencia:

» En **Turno Activo**, dicha tropa no será activada por la Orden del Fireteam, considerándose inactiva a efectos de ORA.

» En **Turno Reactivo**, dicha tropa no podrá beneficiarse en esa misma Orden de los Bonos y ventajas que implica formar parte del Fireteam.

Cuando uno o varios miembros del Fireteam dejan de formar parte del mismo, el jugador deberá recalcular el número de miembros para comprobar si se produce una *Cancelación de Fireteam*, y en caso de que ésta no se produjera, para determinar los Bonos que pueden aplicar sus miembros en esa misma Orden.

De manera automática, las tropas que han dejado de formar parte del Fireteam podrán **volver a integrarse** en él, en caso de que no haya sido cancelado, si en la fase de *Recuento de Órdenes* de su siguiente *Turno Activo* mantienen de nuevo la *Coherencia* respecto al Líder de Equipo.

CANCELACIÓN DEL FIRETEAM

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

» Si el Líder de Equipo pasa a estado *Aislado* o *Nulo*. La cancelación se produce de manera automática al final de la Orden en que el Líder de Equipo pasa a uno de estos estados.

» Si el Líder de Equipo declara una ORA distinta al del resto de miembros del Fireteam. La cancelación se produce de manera automática al final de dicha Orden.

» En caso de que el número de miembros se vea reducido a un total inferior al mínimo establecido en su Tipo de Fireteam por no haber cumplido la regla de *Coherencia* respecto al Líder de Equipo, por haber pasado a estado *Aislado* o *Nulo*, o por cualquier otra condición de juego.

» Si se produce una situación de *¡¡¡Retirada!!!*

»

» Si el jugador emplea un Token de Mando para crear otro Fireteam del mismo tipo, en caso de que sea un Tipo de Fireteam exclusivo.

» El Fireteam puede ser cancelado voluntariamente por el jugador, sin gasto adicional de Orden ni Token de Mando.

EJEMPLO DE FIRETEAM. HABILIDAD DE MOVIMIENTO

Durante su *Turno Activo*, dos miembros del Fireteam de cinco Alguaciles se encuentran en una pasarela de comunicación que se halla rota, por lo que necesitarían declarar *Saltar* para poder seguir avanzando. Por tanto, su jugador declara *Saltar* como Orden del Fireteam. Los dos Alguaciles de la pasarela realizarán el salto, pero para los demás Alguaciles que no necesitan *Saltar* será como si hubieran declarado una *Inacción*.

EJEMPLO DE FIRETEAM. HABILIDAD DE APOYO

En su *Turno Activo*, un Fireteam de cinco Alguaciles declara la primera Habilidad de su Orden: *Mover*. El Líder de Equipo es un *Hacker*, por lo que declara *Hackear* como segunda Habilidad Corta de la Orden. Esta sería una combinación de Habilidades de Movimiento + Apoyo. En este caso, el Líder de Equipo no ha declarado un *Ataque CD*, los demás miembros del Fireteam no pueden apoyarlo otorgándole Bonos. Además, el resto de miembros del Fireteam no son *Hackers*, por lo que se considera que han declarado una *Inacción*, siendo el Líder de Equipo el único que actúa. Pero, aunque entre ellos hubiera otro *Hacker*, éste tampoco actuaría y el Líder de Equipo no recibiría apoyo alguno.

En la siguiente Orden, se declara la primera Habilidad de su Orden: *Mover*. Tras la correspondiente *Comprobación de Coherencia Inicial* y las declaraciones de ORA, se declara la segunda Habilidad Corta del Fireteam, *Ataque CD*. De nuevo, una combinación de Habilidades de Movimiento + Apoyo. Tanto el Líder como los demás miembros del Fireteam se mueven, pero el único que efectúa *Tiradas de CD* es el Líder de Equipo. Como es un Fireteam de compuesto por 5 tropas, el Líder recibe un *MOD* de +1 a *R* y un *MOD* de +3 a *CD*.

Si se hubiera declarado *Descubrir* en vez de *Ataque CD* como segunda Habilidad de la Orden, entonces el Líder de Equipo habría sido el único que hubiera realizado la *Tirada de VOL*, recibiendo un *MOD* de +3 a *VOL*.

En cualquiera de los casos anteriores, los restantes miembros del Fireteam eran susceptibles de recibir las ORA de tropas enemigas en *LDT* o *ZC*. En caso de que hubiera sido así, el adversario habría realizado *Tiradas Normales*, ya que no éstos no podrían enfrentar al no realizar *Tirada*.

EJEMPLO DE FIRETEAM. HABILIDAD DE EVASIÓN-1

Durante su *Turno Activo*, el Fireteam de cinco Alguaciles declara la primera Habilidad de su Orden: *Mover*. Tras las correspondientes declaraciones de ORA, el jugador debe decidir cuál será la segunda Habilidad de la Orden.

El Fireteam se encuentra en una situación en la cual su Líder de Equipo carece de *LDT* con todas las tropas enemigas con capacidad de ORA. Aunque cada tropa reactiva sólo dispone de una ORA para todo el Fireteam, el jugador activo prefiere no arriesgarse a declarar un *Ataque CD*, que permitiría que algunas tropas enemigas pudieran realizar una *Tirada Normal* no Enfrentada sobre alguna figura del Fireteam. Por lo que declara *Esquivar*. Cada miembro del Fireteam efectúa una *Tirada Enfrentada* con el enemigo correspondiente.



LIDER DE
EQUIPO



ALGUACIL

FUSILERO



FUSILERO

EJEMPLO DE FIRETEAM. HABILIDAD DE EVASIÓN-2

Supongamos ahora que los adversarios del Fireteam fueran dos Daturazi, y que uno de ellos declarara ORA de *Ataque CD* contra el Líder de Equipo con un Chain Rifle, mientras que el otro Daturazi efectuara una ORA de *Ataque CD* con un Fusil Combi contra otro Alguacil. En este caso, el Líder de Equipo para Esquivar realizara una Tirada Normal de *FIS*, para *Esquivar* la Plantilla, mientras que el otro Alguacil debería realizar una Tirada Enfrentada de *FIS* contra *CD*.

EJEMPLO DE FIRETEAM. HABILIDAD DE APOYO/ EVASIÓN

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

En esta situación, el Líder de Equipo carece de *LDT* con el Fusilero de la derecha, por tanto sólo podrá efectuar una Tirada Enfrentada de *Ataque CD* contra el Fusilero de la izquierda.

Ahora el jugador debe decidir si su Líder de Equipo declara *Ataque CD* (Apoyo), para enfrentarse al Fusilero de la izquierda, permitiendo así que el otro Fusilero pueda realizar un Tirada Normal no Enfrentada de *Ataque CD* contra uno de los Alguaciles. O, por el contrario, declarar *Esquivar* (Evasión) con lo que todos los miembros del Fireteam podrían *Esquivar*, efectuando dos Tiradas Enfrentadas de *FIS* (una por el Líder de Equipo y otra por el Alguacil amenazado) contra el *Ataque CD* de los Fusileros.

EJEMPLO DE FIRETEAM. CAMBIO DE LÍDER-1

En su *Turno Activo*, el jugador que lleva el Fireteam de cinco Alguaciles pretende efectuar un ataque sobre el enemigo. Por tanto, en su nueva Orden indica que el Líder de Equipo durante dicha Orden será el Alguacil que lleva una Ametralladora, y sitúa el Marcador de Líder de Equipo a su lado. A continuación, tras haber declarado la primera Habilidad Corta de la Orden, efectúa una *Comprobación de Coherencia Inicial*, verificando que los demás miembros del Fireteam respetan la regla de *Coherencia*, esto es si se encuentran dentro

EJEMPLO DE FIRETEAM.

HABILIDAD DE APOYO/ EVASIÓN

de la *ZC* del nuevo Líder de Equipo. Como uno de ellos está demasiado alejado, se queda fuera del grupo, por lo que el jugador sólo podrá activar cuatro tropas con la Orden y el Líder de Equipo sólo podrá aplicar los Bonos de Fireteam de cuatro miembros y no los de Fireteam de cinco miembros.

EJEMPLO DE FIRETEAM. CAMBIO DE LÍDER-2

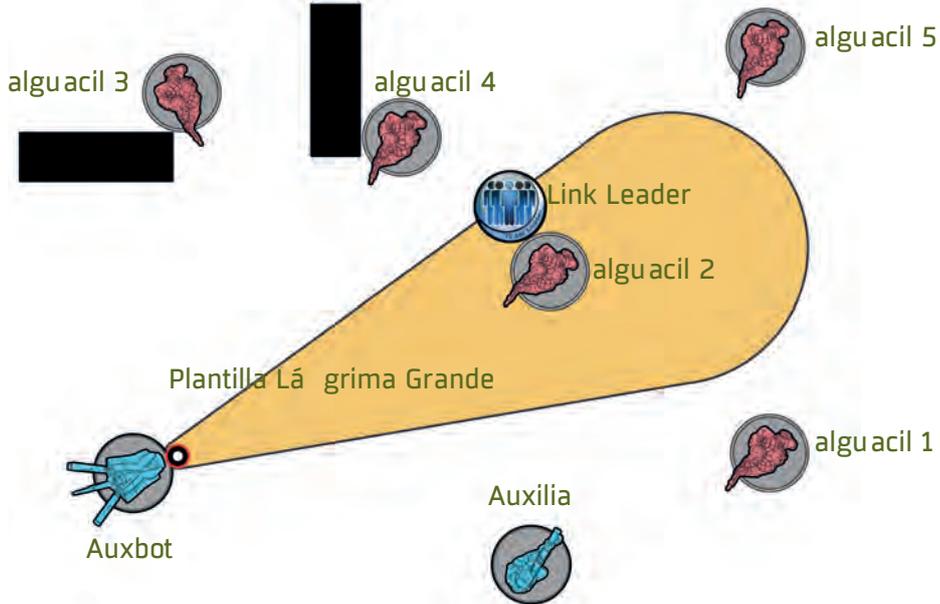
El Fireteam de cinco Alguaciles ha sufrido la baja de uno de ellos, que se encuentra en estado *Inconsciente*. Con una nueva Orden, el jugador sitúa ahora el Marcador de Líder de Equipo al lado de sus miembros que es un Alguacil Sanitario. A continuación, declara la primera Habilidad de su Orden: *Mover*, tras lo cual efectúa una *Comprobación de Coherencia Inicial*, verificando que todos los demás miembros respetan la regla de *Coherencia*: si se encuentran dentro de la *ZC* del nuevo Líder de Equipo. Todos los miembros del Fireteam se desplazan y el Líder de Equipo queda en contacto peana con peana con el Alguacil en estado *Inconsciente*. En la segunda Habilidad Corta de la Orden, el Líder de Equipo hace uso de su *MediKit*. Mientras, los demás miembros del Fireteam, aunque son activados por esa segunda Habilidad Corta, no ejecutan acción alguna, considerándose como si hubieran declarado *Inacción*.

EJEMPLO DE FIRETEAM. TURNO REACTIVO-1

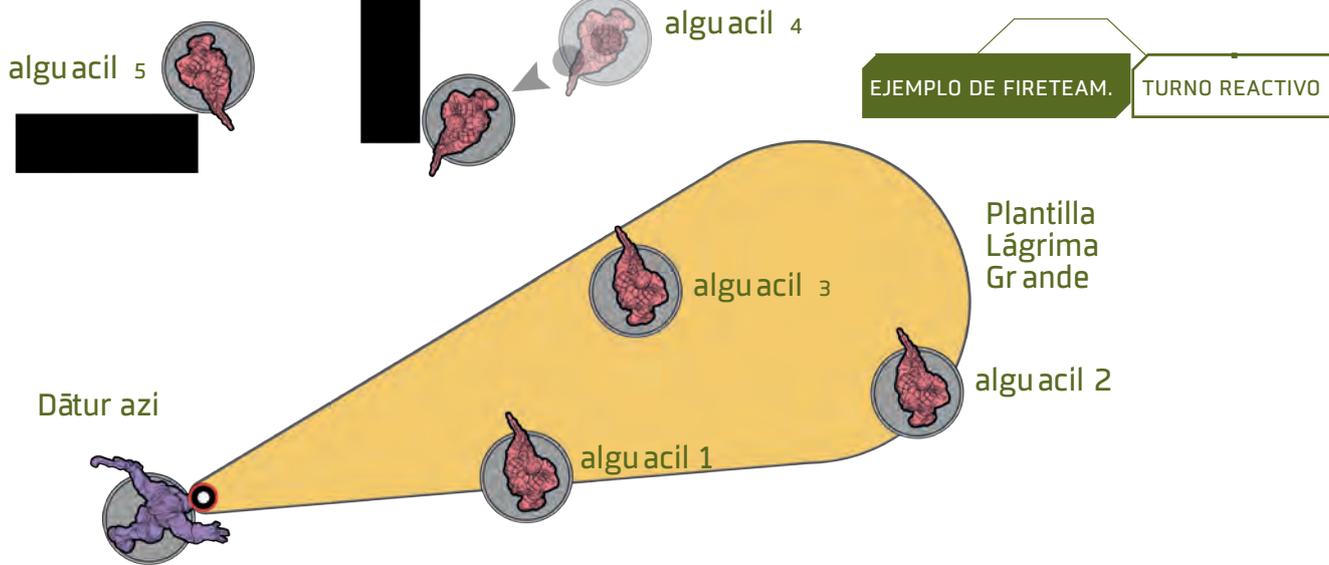
En su *Turno Activo*, un Daturazi armado con un Chain Rifle consume su Orden declarando un *Ataque CD* sobre el Fireteam de cinco Alguaciles. El Jugador Nómada calcula que la Plantilla de Lágrima Grande del Chain Rifle sólo afectará a tres de sus cinco Alguaciles (numerados como 1, 2 y 3). Si declara *Ataque CD* como ORA, esos tres Alguaciles deberán realizar una Tirada de *BLI*, por tanto, decide no arriesgarse y declara ORA de *Esquivar* para esos tres Alguaciles y también para el Alguacil 4. Esta tropa, aunque no le afecta la Plantilla, usará su *Esquiva* para obtener *Cobertura Parcial*.

El Alguacil 5, que ya se encuentra en *Cobertura Parcial*, no declara ORA (Ver Gráfico).

EJEMPLO DE FIRETEAM. HABILIDAD DE APOYO/ EVASIÓN



REGLAS BÁSICAS



EJEMPLO DE FIRETEAM. TURNO REACTIVO-2

Durante su *Turno Activo*, un Auxilia y su Auxbot declaran *Mover* como primera Habilidad Corta de su Orden en *LDT* del Fireteam de cinco Alguaciles. Los cinco Alguaciles declaran la misma *ORA*, *Ataque CD*, pero tres de ellos toman como objetivo al Auxilia y los otros dos al Auxbot. El Auxilia y el Auxbot, gracias a la Habilidad Especial G: *Sincronizado*, pueden escoger distinto blanco. El Auxilia declara como segunda Habilidad Corta de la Orden, *Ataque CD* al Alguacil 1, y el Auxbot declara también *Ataque CD*, pero contra el Alguacil 2. Como los Alguaciles forman un Fireteam de cinco miembros, pueden todos ellos aplicar los Bonos correspondientes.

Se produce así una serie de Tiradas Enfrentadas entre el Auxilia y el Alguacil 1, que dispone de un MOD de +3 a su Atributo de *CD* y también de un MOD +1 la *Ráfaga* 1 de su arma en *ORA*, por lo que disparará dos veces. Como el Auxbot ataca con un arma de Plantilla Directa, el Alguacil 2 efectúa dos Tiradas Normales de *CD* gracias al Bono de MOD +1 a la *Ráfaga* de su arma en *ORA* y con un MOD +3 a su *CD*, aunque deberá efectuar una Tirada de *BLI* por el arma de Plantilla Directa. Los demás Alguaciles, que al no ser atacados realizarán

Tiradas Normales, también aplicarán los Bonos en sus *ORA* de *Ataque CD* (Ver Gráfico).

EJEMPLO DE FIRETEAM. COMBATE CC VS ARTES MARCIALES N5

Supongamos que durante su *Turno Activo*, un Fireteam de tres Alguaciles hubiera declarado una Orden de *Movimiento* + *Ataque CC* contra Miyamoto Mushashi, que dispone de la Habilidad Especial *Artes Marciales N5*. Sólo el Alguacil designado como Líder de Equipo podrá ejecutar el *Ataque CC*, recibiendo un Bono de +1 a *R* por cada miembro del Fireteam trabado en *CC*. Miyamoto puede aplicar el Nivel 5 de *Artes Marciales*, el cual le permite igualar la *R* de Alguacil designado como Líder de Equipo.

EJEMPLO DE FIRETEAM. INTEGRIDAD DEL FIRETEAM EN TURNO REACTIVO

Durante su *Turno Activo*, un Fusilero armado con un Lanzamisiles declara *Ataque CD* contra un Alguacil del Fireteam de cinco Alguaciles. Sin embargo, este *Ataque CD* se produce en *LDT* del Líder de Equipo y de los otros tres miembros del Fireteam de cinco Alguaciles.

El Líder de Equipo y estos tres Alguaciles declaran sus ORA de *Ataque CD* (con lo que aplican los Bonos de Apoyo). Pero el Alguacil objetivo del Fusilero declara *Esquivar*, con lo que deja de formar parte del Fireteam de manera automática, porque su ORA es distinta a la de los demás miembros del Fireteam. Por tanto, el Jugador Nómada sólo podrá disponer de los Bonos de Fireteam de cuatro miembros.

Si en el caso anterior, el Líder de Equipo declarara una ORA distinta a la ORA del Fireteam, la declarada por distinta a la de los otros tres miembros del Fireteam, dejaría de formar parte de dicho Fireteam, y éste se cancelaría al final de dicha Orden

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

1. El jugador activo sitúa el Marcador de Líder de Equipo junto a la tropa que prefiere y que sea el Líder de Equipo durante esa Orden. A continuación declara la primera Habilidad Corta de la Orden. Y entonces efectúa una Comprobación de Coherencia Inicial para verificar el número de miembros del Fireteam que respetan la regla de Coherencia, permaneciendo dentro de la ZC de su Líder de Equipo.
2. El jugador reactivo declara las ORA de las tropas que disponen de LDT, o que disponen de algún miembro del Fireteam dentro de su ZC (cada enemigo dispone de una única ORA por todo el Fireteam).
3. El jugador activo declara la segunda Habilidad Corta de la Orden.
4. El jugador reactivo declara las ORA de aquellas figuras que con la segunda Habilidad Corta de la Orden hayan obtenido LDT, o que dispongan de algún miembro del Fireteam dentro de su ZC.
5. En caso de que haya declarado Habilidad de Apoyo, el jugador activo aplica los Bonos correspondientes por número de integrantes del Fireteam. Ambos jugadores efectúan las tiradas pertinentes.
6. Al término de la Orden, durante su Conclusión, después de haber efectuado cualquier posible movimiento debido a la Tirada de Agallas, el jugador activo efectúa una Comprobación de Coherencia para comprobar si se produce o no una Cancelación de Fireteam.

FIRETEAM Y FUEGO DE SUPRESIÓN

Una tropa deja de formar parte de un Fireteam cuando declara *Fuego de Supresión*.

Además, si una tropa en estado *Fuego de Supresión* entra a formar parte de un Fireteam, dicho estado se cancela automáticamente.

EJEMPLO DE JUEGO DE FIRETEAM

[Creación de Fireteam] En la *Fase de Despliegue*, el Jugador Nómada sitúa cinco Alguaciles en la mesa de juego, colocando un Marcador de Líder de Equipo al lado de uno de ellos. A continuación efectúa una *Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue*, para saber si se encuentran todos en el interior de la ZC del Líder de Equipo. Como uno de ellos se encuentra fuera, el jugador lo mueve colocándolo dentro de la ZC. Por su parte, en su Fase de Despliegue, el Jugador Panoceánico coloca a sus cinco Fusileros próximos entre sí y sitúa a continuación el Marcador de Líder de Equipo al lado de uno de ellos, comprobando que todos los demás respeten la regla de *Coherencia*, encontrándose en su *Zona de Control*. Como todos ellos se encuentran dentro de la ZC del Líder de Equipo, el jugador no precisa recolocarlos.

[Orden de Fireteam: Movimiento + Movimiento] Durante el *Turno Activo* del Jugador Nómada, éste emplea una Orden para declarar *Mover + Mover* de su Fireteam de Alguaciles, ya que se encuentra fuera de la LDT de sus adversarios. Con una única Orden activa a los cinco Alguaciles, todos y cada uno de ellos declaran esa misma Orden, efectuando dos Habilidades Cortas de Movimiento.

[Orden de Fireteam: Cambio de Líder; Movimiento (Tregar)] En su siguiente Orden, el jugador efectúa un Cambio de Líder de Equipo, situando el Marcador de Líder de Equipo junto al Alguacil 1, armado con Ametralladora. Una vez hecho esto, efectúa una *Comprobación de Coherencia Inicial* y confirma que todos se encuentran en la ZC del nuevo Líder de Equipo. En esa misma Orden, como al Jugador Nómada le interesa que dos de sus Alguaciles accedan a una posición elevada, el Líder de Equipo declara *Tregar*. Los dos Alguaciles trepan, mientras que el resto de los miembros del Fireteam, aunque activados igualmente por esa Habilidad de Movimiento, no hacen nada, considerándose como si hubieran declarado una *inacción*. Al término de la Orden, el jugador efectúa una *Comprobación de Coherencia Final*.



[Orden de Fireteam (Movimiento + Apoyo) contra ORA de Fireteam (Apoyo)] Con nueva Orden, el Líder de Equipo del Fireteam de Alguaciles declara *Mover*, pero ahora, el Jugador Panoceánico, en su turno reactivo, puede declarar ORA ya que dos miembros de su Fireteam de Fusileros obtiene *LDT* con los Alguaciles. Ambos Fusileros declaran una ORA de *Ataque CD*, pero cada uno de ellos sólo puede seleccionar como blanco a uno de los Alguaciles que forman el Fireteam. El Fusilero 1 selecciona al Alguacil 1 (Líder de Equipo armado con Ametralladora) y el Fusilero 2 selecciona al Alguacil 2 (Fusil Combi). Ambos Fusileros van armados con Fusil Combi, y, como forman parte de un Fireteam de cinco miembros, disponen en ORA de todos los Bonos de Fireteam de cinco miembros. En este caso ambos pueden aplicar el *MOD* de +3 a *CD* y el *MOD* de +1 a *R*.

El Jugador Nómada se encuentra ante la diatriba de optar entre Apoyo o Evasión. Si declara Evasión y gana las Tiradas Enfrentadas podría evitar los *Ataques CD* contra ambas tropas, pero no eliminaría con ello la amenaza. Si emplea Apoyo y declara *Ataque CD*, aplicará los Bonos en el Líder de Equipo, pero dejaría que el Fusilero 2 realizara dos Tiradas Normales sin enfrentar contra el Alguacil 2, que no podrá *Esquivar* ni realizar un *Ataque CD*, ya que estará proporcionando apoyo a su Líder de Equipo.

Finalmente, decide arriesgarse y declara *Ataque CD*, aplicando los Bonos de Apoyo por Fireteam de cinco miembros (*MOD* de +3 a *CD* y el *MOD* +1 a *R*). Decide repartir la *Ráfaga 5* de su Líder de Equipo (Ametralladora *R 4* + Bono Apoyo +1 a *R*) entre los dos Fusileros, con tres *Ataques CD* enfrentados con el Fusilero 1 y dos *Ataques CD* en Tirada Normal contra Fusilero 2.

El Fusilero 2, gracias a los Bonos proporcionados por Apoyo, puede disparar en ORA con *Ráfaga 2* (Fusil Combi en ORA: *R 1* + Bono Apoyo *MOD* de +1 a *R*) y con una mayor precisión (Bono Apoyo *MOD* de +3 a *CD*). Sus dos Tiradas Normales contra el Alguacil 2 son exitosas y su objetivo, que falla una Tirada de *BLI*, pasa a estado *Inconsciente*.

Por su parte, el Alguacil 1 gana la Tirada Enfrentada contra el Fusilero 1, que también pasa a estado *Inconsciente* al fallar su Tirada de *BLI*. Sin embargo, ninguno de los *Ataques CD* del Alguacil 1 contra el Fusilero 2 son exitosos.

[Orden de Fireteam (Movimiento + Apoyo) contra ORA de Fireteam (Evasión)] Al haber perdido a uno de sus Alguaciles, el Jugador Nómada ahora sólo puede disponer de los Bonos de Fireteam de cuatro miembros. Con una nueva Orden, sitúa el Marcador de Líder de Equipo junto al Alguacil 3, armado con Fusil Combi + Lanza-granadas Ligero. En esa misma Orden declara *Mover* como primera Habilidad Corta de la Orden, aunque sólo desplaza al nuevo Líder de Equipo, que obtiene *LDT* con el Fusilero 2.

El Jugador Panoceánico, suponiendo que va a ser atacado con el Lanzagranadas Ligero (que gracias a los Bonos de Apoyo dispone de *R 2*) decide declarar *Esquivar*. El Fireteam de Fusileros es ahora de cuatro miembros, por lo que sólo puede aplicar los Bonos correspondientes. Declarando *Esquivar*, y gracias a los Bonos de Apoyo, los componentes de su Fireteam disponen de la *Habilidad Especial Sexto Sentido N2*, por lo que no aplicaría el *MOD* de -3 a *FIS* que imponen las Armas de Plantilla a las Tiradas de *Esquivar* cuando se carece de *LDT* con el atacante.

El Alguacil 3 declara *Ataque CD* contra el Fusilero 2. Ahora, al formar parte de un Fireteam de cuatro miembros en vez de cinco, ya no dispone del *MOD* de +3 a *CD*, pero aún dispone del *MOD* +1 a *R*, con lo que su Lanzagranadas Ligero tiene *R 2*. El Jugador Nómada sitúa la Plantilla Circular sobre el Fusilero 2 y comprueba que ésta afecta además a los Fusileros 4 y 5. Ahora deberán realizar las correspondientes tiradas para saber cómo se resuelve la situación.

TIPOS DE FIRETEAM

FIRETEAM: CORE

El Fireteam: Core es el Tipo de Fireteam más versátil y potente, siendo aquel que permite incluir el mayor número de miembros.

REQUISITOS

Además de los Requisitos Comunes de Fireteam, un Fireteam: Core ha de cumplir los siguientes Requisitos específicos:

- » Sólo aquellas unidades que así lo especifiquen en su lista de Ejército Sectorial pueden formar un Fireteam: Core.
- » Para formar un Fireteam: Core, el mínimo de tropas requerido es **dos**, y el máximo **cinco**.
- » El jugador sólo puede disponer de un único Fireteam: Core en la mesa de juego, a menos que una Regla Especial de Escenario o alguna Habilidad Especial indiquen lo contrario.

EFECTOS

- » El Fireteam: Core permite formar Fireteams de dos, tres, cuatro o cinco miembros.
- » Este Tipo de Fireteam permite usar los Bonos de Fireteam de dos, tres, cuatro o cinco miembros, en función de su número de integrantes.
- » Un Fireteam: Core se identifica gracias al Marcador de Líder de Equipo (F: TEAM LEADER).

CANCELACIÓN

Además de las condiciones de Cancelación específicas en la Regla de Infinity Fireteams, el Fireteam: Core se cancela también en caso de que su número de miembros se vea reducido a una cantidad inferior a dos.

FIRETEAM: DÚO

El Fireteam: Dúo es el Tipo de Fireteam más reducido de todos, ya que incluye sólo dos miembros.

REQUISITOS

Además de los Requisitos Comunes de Fireteam, un Fireteam: Dúo ha de cumplir los siguientes Requisitos específicos:

- » Un Fireteam: Dúo debe estar formado por un máximo de dos tropas.
- » Ambos integrantes del Fireteam: Dúo deben pertenecer a la misma unidad, o a aquella combinación que se indique en su Lista de Ejército Sectorial.
- » Es obligatorio que uno de los dos integrantes disponga de la Habilidad Especial **Fireteam: Dúo**.

EFECTOS

- » El Fireteam: Dúo permite formar Fireteams de dos miembros.
- » Este Tipo de Fireteam permite usar los Bonos de Fireteam de dos miembros.
- » Un Fireteam: Dúo se identifica gracias al Marcador de Líder Dúo (F: DUO LEADER) que es el equivalente en esta formación al Líder de Equipo de la Regla de Infinity Fireteams.
- » Un jugador puede disponer de más de un Fireteam: Dúo en la mesa de juego.

CANCELACIÓN

Además de las condiciones de Cancelación especificadas en la Regla de Infinity Fireteams, el Fireteam: Dúo se cancela también en caso de que su número de miembros se vea reducido a uno.

EJEMPLO DE FIRETEAM: DÚO. HABILIDAD DE APOYO

En su *Turno Activo*, un Fireteam: Dúo de dos Caballeros de Santiago declara la primera Habilidad de su Orden: *Mover*. El Líder de Equipo dispone de un *Spitfi* e, y declara *Ataque CD* como segunda Habilidad de la Orden. Esto supone una combinación de Habilidades de *Movimiento + Apoyo*. Tanto el Líder como el otro Caballero de Santiago que forman el Fireteam: Dúo se mueven, pero el único que efectúa *Tiradas de CD* es el Líder de Equipo. Al ser un Fireteam: Dúo, el Líder no recibe ningún *MOD*.

Durante su *Turno Reactivo*, el Fireteam: Dúo de Caballeros de Santiago reacciona en *ORA* declarando *Ataque CD* ante una tropa enemiga activada por una Orden. Al formar un Fireteam: Dúo, estos dos Caballeros de Santiago no aplican ningún *MOD* a su *R*.

EJEMPLO DE FIRETEAM: DÚO. COMBATE CC

Supongamos que durante su *Turno Activo*, un Fireteam: Dúo de dos Caballeros de Santiago hubiera declarado una Orden de *Movimiento + Ataque CC* contra un *Alguacil*. Sólo el Caballero de Santiago designado como Líder de Equipo podrá ejecutar el *Ataque CC*, recibiendo un Bono de +1 a *R* por el otro Caballero de Santiago trabado en *CC*. Si tuviera éxito en su *Tirada*, entonces también podría aplicar el *MOD* de +1 a *Daño* que le proporciona el otro Caballero.

FIRETEAM: ENOMOTARCA

Los Fireteams Enomotarca se caracterizan por su tamaño medio, lo que facilita el despliegue de varios de ellos.

REQUISITOS

Además de los Requisitos Comunes de Fireteam, un Fireteam: Enomotarca ha de cumplir los siguientes Requisitos específicos:

- » Sólo aquellas unidades que así lo especifiquen en su lista de *Ejército Sectorial* pueden formar un **Fireteam: Enomotarca**.
- » Es obligatorio que al menos uno de los miembros de este Tipo de Fireteam disponga de la Habilidad Especial **Fireteam: Enomotarca**.
- » Para formar un Fireteam: Enomotarca, el mínimo de tropas requerido es **dos**, y el máximo **cuatro**.

EFECTOS

- » El Fireteam: Enomotarca permite formar Fireteams de dos, tres o cuatro miembros.
- » Este Tipo de Fireteam permite usar los Bonos de Fireteam de dos, tres o cuatro miembros, en función de su número de integrantes.
- » Un Fireteam: Enomotarca se identifica gracias al Marcador de Líder Enomotarca (F: ENOMOTARCHOS) que es el equivalente en esta formación al Líder de Equipo de la Regla de Infinity Fireteams.
- » Un jugador puede disponer de más de un Fireteam: Enomotarca en la mesa de juego.

CANCELACIÓN

Además de las condiciones de Cancelación especificadas en la Regla de Infinity Fireteams, el Fireteam: Enomotarca se cancela también en caso de que su número de miembros se vea reducido a una cantidad inferior a dos.

FIRETEAM: HARIS

A causa de su reducido tamaño, el Fireteam: Haris es considerado como un Fireteam de apoyo a la fuerza principal de combate, aunque también puede adoptar un rol proactivo como elemento de ataque.

REQUISITOS

Además de los Requisitos Comunes de Fireteam, un Fireteam: Haris ha de cumplir los siguientes Requisitos específicos:

- » Sólo aquellas unidades que así lo especifiquen en su lista de *Ejército Sectorial* pueden formar un Fireteam: Haris.
- » Es obligatorio que al menos uno de los miembros de este Tipo de Fireteam disponga de la Habilidad Especial **Fireteam: Haris**.
- » Un Fireteam: Haris está formado por **dos o tres** miembros.
- » El jugador sólo puede disponer de un único Fireteam: Haris en la mesa de juego, a menos que una Regla Especial de Escenario o alguna Habilidad Especial indique lo contrario.

EFECTOS

- » El Fireteam: Haris permite formar Fireteams de dos o tres miembros.
- » Este Tipo de Fireteam permite usar los Bonos de Fireteam de dos o tres miembros, en función de su número de integrantes.
- » Un Fireteam: Haris se identifica gracias al Marcador de Líder Haris (F: HARIS LEADER) que es el equivalente en esta formación al Líder de Equipo de la Regla de Infinity Fireteams.

CANCELACIÓN

Además de las condiciones de Cancelación especificadas en la Regla de Infinity Fireteams, el Fireteam: Haris se cancela también en caso de que su número de miembros se vea reducido a una cantidad inferior a dos.

FIRETEAM: TRÍADA

Los Fireteam: Tríaada forman unidades de combate mixtas muy compenetradas y acostumbradas a operar conjuntamente con otras de su mismo formato.

REQUISITOS

Además de los Requisitos Comunes de Fireteam, un Fireteam: Tríaada ha de cumplir los siguientes Requisitos específicos:

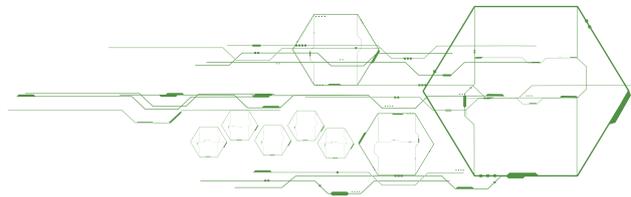
- » Este Tipo de Fireteam sólo puede estar formado por tropas que dispongan de la Habilidad Especial **Fireteam: Tríaada**, pero no es obligatorio que pertenezcan a la misma unidad.
- » Para formar un Fireteam: Tríaada es necesaria la presencia de **tres** miembros.

EFFECTOS

- » El Fireteam: Tríaada permite formar Fireteams de tres miembros.
- » Este Tipo de Fireteam permite usar los Bonos de Fireteam de dos o tres miembros, en función de su número de integrantes.
- » Este Tipo de Fireteam se puede emplear en Listas de Ejército Genéricas, además de *Sectoriales*.
- » Un Fireteam: Tríaada se identifica gracias al Marcador de Líder Tríaada (F: TRIAD LEADER) que es el equivalente en esta formación al Líder de Equipo de la Regla de Infinity Fireteams.
- » Un jugador puede disponer de más de un Fireteam: Tríaada en la mesa de juego.

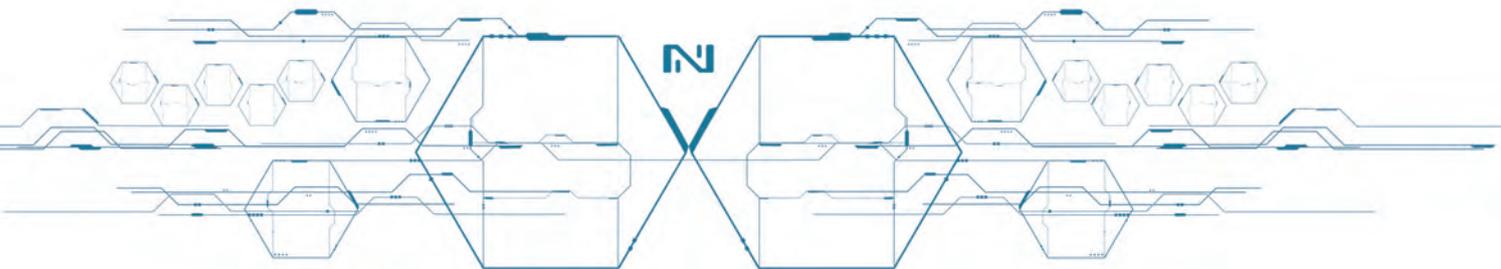
CANCELACIÓN

Además de las condiciones de Cancelación específicas en la Regla de Infinity Fireteams, el Fireteam: Tríaada se cancela también en caso de que su número de miembros se vea reducido a una cantidad inferior a dos.





HABILIDADES



HABILIDADES COMUNES

Habilidades Comunes son aquellas que pueden declarar todas las tropas. Este libro amplía la lista de Habilidades Comunes presentada en Infinity N3

CASEVAC

Esta Habilidad permite cargar y transportar a otras figuras que se encuentran en estado *Aturdido*, *Inmovilizado* o *Inconsciente*.

CASEVAC

(HABILIDAD CORTA)

Opcional

REQUISITOS

- » Sólo figuras y no Marcadores pueden ejecutar esta Habilidad Común. Cualquier Marcador que declare Casevac se revelará automáticamente.
- » Para poder declarar Casevac es obligatorio encontrarse en contacto peana con peana con una tropa aliada en estado *Aturdido*, *Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2) o *Inconsciente*. Algunas Reglas Especiales de escenario pueden modificar este punto.
- » Una figura sólo podrá declarar Casevac si dispone de un Atributo de **FIS igual o superior** al de la tropa con la que pretende cargar. Aquellas tropas que dispongan de la pieza de Equipo **Bagaje** pueden ignorar este Requisito.

EFECTOS

- » Permite activar el estado *Casevac*.

En terminología militar, una *Casevac* (Casualty Evacuation, "Evacuación de Bajas") se refiere al transporte y retirada de bajas del campo de batalla empleando personal no especializado ni transporte o vehículos medicalizados..



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

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* que se listan a continuación se consideran una ampliación de la serie presentada en el reglamento básico de Infinity N3.

- » **Táctica de Apoyo.** Determina un tipo de Táctica de carácter auxiliar.
- » **Táctica de Ataque.** Determina un tipo de Táctica de carácter agresivo.

HABILIDADES ESPECIALES: NIVELES

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.

CADENA DE MANDO

La tropa que posee esta Habilidad Especial es el siguiente en el escalafón al oficial al mando de la unidad de combate.

CADENA DE MANDO

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Información Privada, Opcional.

REQUISITOS

- » Esta Habilidad Especial sólo se activará cuando el *Teniente* caiga en estado *Nulo* o *Aislado*.
- » Para poder activar esta Habilidad Especial su poseedor debe encontrarse en la mesa de juego, ya sea en forma de figura o Marcador.

EFECTOS

- » Permite a su poseedor nombrarse *Teniente* automáticamente.
- » Aunque el susodicho *Teniente* se recupere del estado *Nulo* o *Aislado*, la tropa con Cadena de Mando seguirá siendo considerada el nuevo *Teniente* del jugador.

La estructura fuertemente jerarquizada de las distintas fuerzas militares propicia que el proceso de toma de decisiones en situaciones de crisis sea más rápido y efectivo, además de incrementar la eficacia operativa. De este modo, gracias a una jerarquía preestablecida en la unidad de combate, el traspaso de autoridad al subordinado más inmediato se produce de manera natural y automática en caso de que el líder de grupo sea bajo. Este sistema evita la rotura del mando y permite que la unidad continúe actuando sin dudas ni restricciones operativas.

CO: CAMUFLAJE LIMITADO

El poseedor de este Nivel Y de la Habilidad Especial Camuflaje y Ocultación (CO) sabe cómo realizar un despliegue camuflado, pero una vez descubierto no es capaz ya de aprovechar las ventajas de la ocultación y el mimetismo.

¡IMPORTANTE!

Mientras se encuentren en estado Camuflado, y únicamente en dicho estado, los poseedores de CO: Camuflaje Limitado disponen automáticamente de las Habilidades Especiales Ataque Sorpresa, Disparo Sorpresa N1 y Sigilo.

CO: NIVEL Y.

CAMUFLAJE LIMITADO

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Opcional, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego.

EFFECTOS

- » Permite a su poseedor desplegar en estado *Camuflado* (CAMO).
- » Sin embargo, una vez sea *descubierto* o se revele, el poseedor de esta Habilidad Especial no podrá volver al estado *Camuflado*.
- » Igualmente, una vez sea *descubierto* o se revele, el poseedor de esta Habilidad Especial no podrá emplear las demás ventajas que proporcionan *CO: Camuflaje* ni *CO: Mimetismo* (excepto que disponga a mayores de la Habilidad Especial *CO: Mimetismo*, en cuyo caso podrá continuar usándola).

Algunas tropas especializadas en técnicas de emboscada abandonan toda preocupación por su ocultamiento una vez estalla el combate. Por lo general, este comportamiento se achaca a una formación táctica incompleta o de nivel inferior. No obstante, se ha comprobado que, en ocasiones, es una táctica deliberada que forma parte del modus operandi de la unidad que bebe de una cultura marcial que enfatiza el primer golpe sobre cualquier otra consideración, un golpe tan efectivo y letal tras el cual el enfrentamiento ya está decidido.

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.

IMPORTANTE

No se puede efectuar un Despliegue Avanzado en contacto peana con peana con otra figura, Marcador u objetivo de un escenario.

DESPLIEGUE AVANZADO NIVEL 2

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Opcional.

EFFECTOS

- » El poseedor de esta Habilidad Especial puede ser desplegado libremente hasta 20 cm más allá del límite de su *Zona de Despliegue*.
- » El MOD que proporciona este Nivel no es acumulativo con el que proporciona el Nivel anterior.

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 están capacitadas para desarrollar técnicas de combate tanto estándar como especiales, distinguiéndose por ser las primeras unidades desplegadas 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.

DISCIPLINA CORAHTAR

Aquellos que dominan la Disciplina Corahtar son capaces controlar a otros seres mediante la emisión de pulsos de feromonas.

DISCIPLINA CORAHTAR N1

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Obligatoria.

REQUISITOS

- » Para poder emplear el Nivel 1 de esta Habilidad Especial es necesario que el *Perfil de Tropa* indique que dispone de la pieza de Equipo *SymbioMate* o *SymbioBomb*.

EFFECTOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, las tropas que poseen esta Habilidad Especial pueden asignar *SymbioMates* o *SymbioBombs* a otras tropas de su mismo ejército, o a sí mismos si cumplen con los *Requisitos* de esa pieza de Equipo.

En la cultura Tohaa, la Disciplina Corahtar es una técnica milenaria de control de criaturas inferiores y de intervención en el entorno mediante la emisión de feromonas. Inicialmente se empleaba en el ámbito rural, como apoyo en las tareas agrarias, pero pronto se encontraron aplicaciones bélicas, desarrollándose una versión marcial de esta disciplina.

DISPARO SORPRESA

El poseedor de esta Habilidad Especial es capaz de sorprender a sus adversarios lanzando ataques inesperados difíciles de evitar. El primer Nivel de esta Habilidad se encuentra en el Libro Básico 3ª Edición.

DISPARO SORPRESA N2

(HABILIDAD 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, pieza de Equipo o estado que permita jugar en 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.

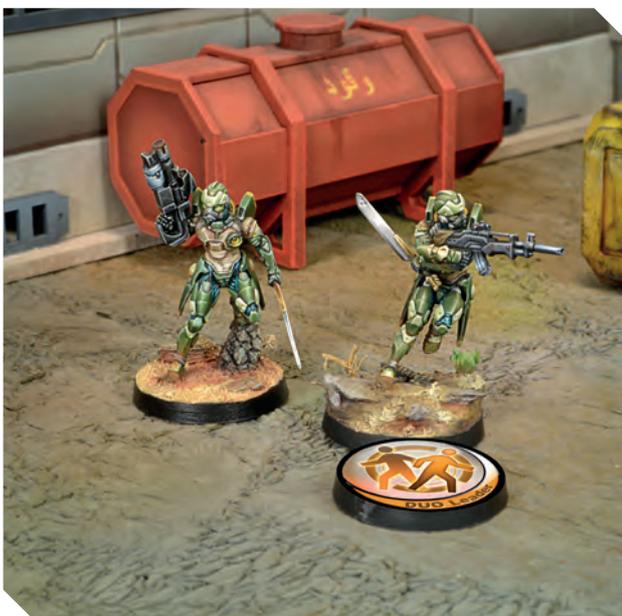
EFFECTOS

» Este Nivel funciona exactamente igual que Disparo Sorpresa N1 con la excepción de que impone un **MOD** de -6 al Atributo de su adversario.

» El **MOD** que proporciona este Nivel no es acumulativo con el que proporciona el Nivel anterior.

» Aquellas Habilidades Especiales o piezas de Equipo que indiquen que ignoran el **MOD** de *Disparo Sorpresa N1* también se aplicarán a este Nivel.

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.



FIRETEAM: DÚO

Las tropas que poseen esta Habilidad Especial pueden formar Fireteams de dos miembros si son parte de una *Lista de Ejército Sectorial*.

FIRETEAM: DÚO

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

» La tropa que posee esta Habilidad Especial debe formar parte de una *Lista de Ejército Sectorial*, o disponga de alguna Habilidad Especial, pieza de Equipo o *Programa de Hackeo* que permita su uso.

» En caso de emplear esta Habilidad Especial, su poseedor está obligado a formar parte de dicho *Fireteam Dúo*.

EFFECTOS

» Fireteam: Dúo permite formar un *Fireteam: Dúo* junto con otra que pertenezca a su misma unidad, siguiendo las reglas de formación de Fireteam.

» No es obligatorio que el poseedor de esta Habilidad Especial sea el *Líder de Equipo*.

Algunas tropas están acostumbradas a actuar en parejas, funcionando en perfecta sincronización como un único elemento táctico. Este binomio de combate suele estar formado por tropas de la misma calidad, aunque en ciertas unidades un operativo senior o veterano está al cargo de la toma de decisiones sobre el terreno, o se encarga de formar e instruir al otro, que suele ser un operativo novato en el equipo. En unidades penales, se establece mediante el principio de orden impuesta, en la cual los dos miembros del binomio son responsables el uno del otro, de modo que si uno desobedece las órdenes, ambos serán castigados.

FIRETEAM: ENOMOTARCA

Las tropas que poseen esta Habilidad Especial pueden formar Fireteams de hasta cuatro miembros si son parte de una *Lista de Ejército Sectorial*.

FIRETEAM: ENOMOTARCA

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

» La tropa que posee esta Habilidad Especial debe formar parte de una *Lista de Ejército Sectorial*.

» En caso de emplear esta Habilidad Especial, su poseedor está obligado a formar parte de dicho *Fireteam Enomotarca*.

EFFECTOS

» Fireteam: Enomotarca permite formar un *Fireteam: Enomotarca*, siguiendo las reglas de formación de Fireteam.

» No es obligatorio que su poseedor sea el *Líder de Equipo*.

En la Antigua Grecia, la Enomotia era la unidad mínima en que se organizaban las falanges. Cada Enomotia era controlada por un suboficial llamado Enomotarca (Enomotarchos). Esta formación mínima parece haber sido la fuente de inspiración para los Fireteams de la Sub-sección de Asalto, fuertemente impregnada de la cultura griega.

FIRETEAM: HARIS

Las tropas que poseen esta Habilidad Especial pueden formar Fireteams de tres miembros si son parte de una *Lista de Ejército Sectorial*.

FIRETEAM: HARIS

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

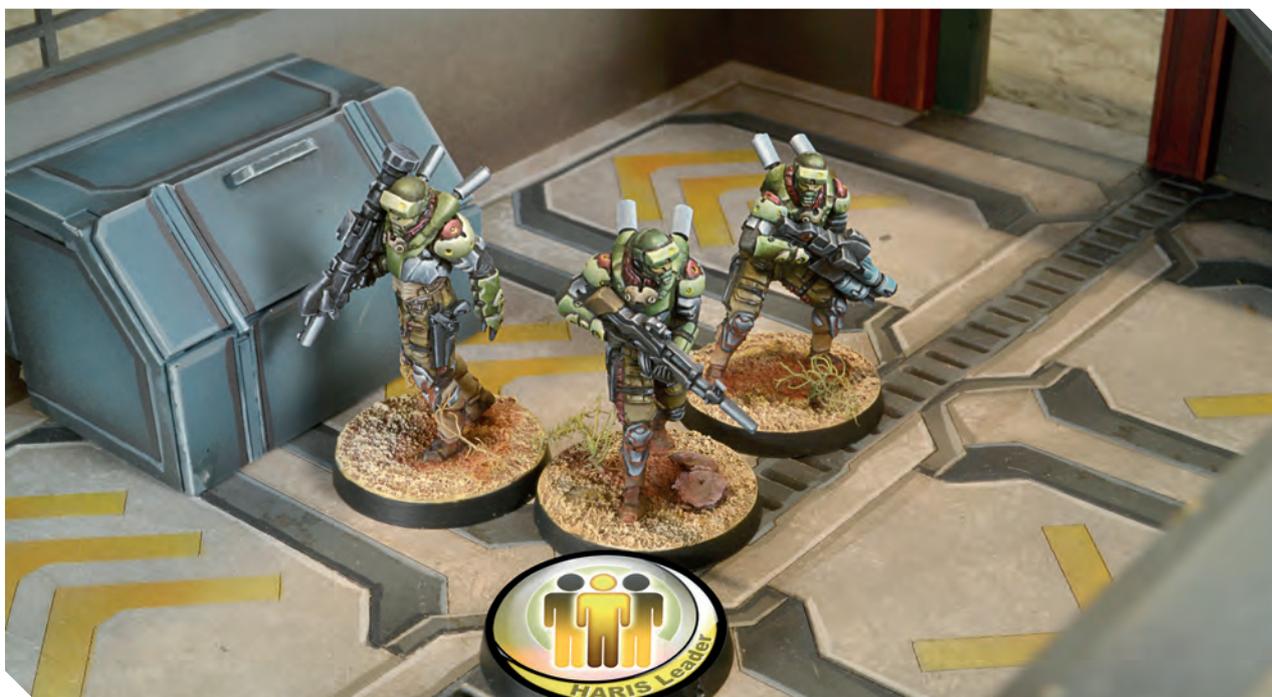
REQUISITOS

- » La tropa que posee esta Habilidad Especial debe formar parte de una Lista de Ejército Sectorial.
- » En caso de emplear esta Habilidad Especial, su poseedor está obligado a formar parte de dicho *Fireteam Haris*.

EFFECTOS

- » Este Nivel de *Fireteam: Haris* permite formar un *Fireteam: Haris*, siguiendo las reglas de formación de *Fireteam*.
- » No es obligatorio que el poseedor de esta Habilidad Especial sea el *Líder de Equipo*.

El ejército haqqislamita fue el primero en crear y desplegar unidades mínimas de apoyo y asistencia a los Fireteams. Los Equipos Haris cumplen la función de facilitar la maniobra del Fireteam principal, proporcionando fuego de cobertura, o como elemento de distracción frente al enemigo. El Mando de Doctrina Militar haqqislamita, cuya filosofía táctica se basa en el uso fundamental de unidades ligeras, impulsó el desarrollo táctico de este tipo de unidades de combate operando en conjunto con los Fireteams tradicionales, con unos resultados excepcionales. En los Ejércitos Sectoriales que conforman el total de la Espada de Alá, el suboficial al cargo de estos grupos de apoyo recibe el apelativo de Haris (guardián, protector). Ante el éxito evidente de los Equipos Haris, pronto los demás ejércitos de la Esfera emularían a las fuerzas haqqislamitas, adoptando su mismo esquema táctico y manteniendo el término Haris para sus respectivos suboficiales.



FIRETEAM: TRÍADA

Las tropas que poseen esta Habilidad Especial pueden formar Fireteams de tres miembros.

FIRETEAM: TRÍADA

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

- » La tropa que posee esta Fireteam: Tríada sólo puede formar *Fireteams Tríada* con otras tropas que dispongan de la misma Habilidad Especial.
- » En caso de emplear esta Habilidad Especial, su poseedor está obligado a formar parte de dicho *Fireteam: Tríada*.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial permite formar un *Fireteam: Tríada*, siguiendo las reglas de formación de *Fireteam*.
- » No es obligatorio que el poseedor de esta Habilidad Especial sea el *Líder de Equipo*.

Los Tohaa forman una raza muy gregaria, acostumbrada a trabajar en equipo en pos de objetivos comunes y para la cual el número tres tiene una gran relevancia sociológica. Esta característica racial se refleja en su doctrina de combate, que propicia la formación rápida de Fireteams de tres componentes, capaces de actuar a un alto nivel de competencia, aunque posean habilidades y entrenamiento diferentes. Sin embargo, entre los Tohaa también hay solitarios y tropas cuya especialidad militar no les permite formar parte de un Fireteam.

GHOST: JUMPER

Las tropas que poseen esta Habilidad Especial disponen de varios cuerpos en la mesa de juego entre los que saltan para activarlos de uno en uno y así poder combatir con ellos.

GHOST: JUMPER NIVEL 1

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatorio.**REQUISITOS**

- » El jugador ha de alinear dos o tres *Proxies* para disponer de una tropa con esta Habilidad Especial.
- » Independientemente del número de *Proxies* que alinee la tropa con Ghost: Jumper todos ellos deben pertenecer al mismo **Grupo de Combate**, donde cuentan como una **única tropa**.

EFFECTOS

- » Esta habilidad Especial permite disponer de varias tropas denominadas **Proxies**.
- » Una tropa con Ghost: Jumper sólo proporciona 1 Orden a la Reserva de Órdenes de su ejército, independientemente de la cantidad de *Proxies* de la que disponga.
- » Esta Habilidad Especial permite desplegar entre dos y tres *Proxies* en la mesa de juego, aplicando las reglas especiales de *Despliegue* en aquellos que las poseyeran (*Infiltración, Despliegue Aerotransportado...*).

Durante la *Fase de Despliegue* el jugador no está obligado a situar el Marcador de *Proxy Activo*.

- » En **Turno Activo**, el jugador que posee una tropa con Ghost: Jumper puede activar cualquiera de sus *Proxies*, colocando el Marcador de *Proxy Activo* (PROXY ACTIVE) junto al *Proxy* que quiere activar al declarar la Orden que éste ejecutará.

El único *Proxy* de un G: Jumper que puede declarar Órdenes es aquel que posee un Marcador de *Proxy Activo*.

- » En **Turno Reactivo**, el jugador que posee una tropa con Ghost: Jumper puede activar un *Proxy*, colocando el Marcador de *Proxy Activo* (PROXY ACTIVE) junto a él, ante cualquier Orden que se declare en su *LDT* o *ZC*. Eso le permite declarar *ORA* de manera normal con dicho *Proxy Activo*.

Ante una misma Orden declarada en *LDT* o *ZC* de varios *Proxies*, que pertenezcan al mismo G: Jumper, éste sólo podrá activar uno de sus *Proxies*.

Los *Proxies* Inactivos pueden reaccionar en *ORA* ante cualquier Orden que se declare en su *LDT* o *ZC* declarando *Encararse, Esquivar* o *Reset*, si fuera posible.

- » Al final de la Orden en que un *Proxy Activo* ha caído en estado **Nulo** o **Aislado** el jugador podrá situar el Marcador de *Proxy Activo* al lado de cualquier *Proxy* Inactivo que no se encuentre en estado **Nulo** o **Aislado**.

Un G: Jumper no podrá activar un *Proxy* que se encuentre en estado **Nulo** o **Aislado** hasta que dicho estado sea cancelado.

Si todos los *Proxies* de un G: Jumper se encuentran en estado **Nulo** o **Aislado**, el G: Jumper se considerará una baja hasta que al menos uno de sus *Proxies* se recupere de dicho estado.

G: Jumper: Despliegue

Sea en la *Fase de Despliegue* o en la partida (si disponen de alguna Habilidad Especial que les permita desplegar durante el juego), el jugador desplegará todos los *Proxies* del G: Jumper al mismo tiempo, como si fueran una única tropa.

G: Jumper y Puntos de Victoria

A efectos de recuento de *Puntos de Victoria* cada *Proxy* deberá ser tenido en cuenta según el propio valor de *Coste* que indica su Perfil de Tropa.

G: Jumper y Baliza IA

Si el jugador dispone de, al menos, una *Baliza IA* que no se encuentre en estado **Nulo** o **Aislado** en la mesa, y todos los *Proxies* de un G: Jumper (independientemente del *Grupo de Combate* al que pertenezcan) caen en estado **Nulo** o **Aislado**, entonces podrá seguir empleando la Orden que proporciona el G: Jumper. Dicha Orden será incluida en la Reserva de Órdenes del *Grupo de Combate* al que pertenezca la *Baliza IA*.

La Orden del G: Jumper sólo estará disponible mientras el jugador disponga en cualquier *Grupo de Combate* de, al menos, una *Baliza IA* que no se encuentre en estado **Aislado** o **Nulo**. Por tanto, si la *Baliza IA* pasa a estado **Nulo**, **Aislado** o **Inutilizado** la Orden del G: Jumper se transferirá automáticamente a cualquier otra *Baliza IA* de cualquier *Grupo de Combate* que no se encuentre en ninguno de dichos estados.

La *Baliza IA* no tiene efecto alguno sobre el recuento de *Puntos de Victoria* de los *Proxies* de un G: Jumper, que se realizará de manera normal.

G: Jumper y Teniente

Si el G: Jumper es *Teniente* y todos sus *Proxies* caen en estado **Nulo** o **Aislado** se producirá una situación de *Pérdida de Teniente*. Dicha situación se cancelará de los modos habituales, aunque el jugador disponga de una *Baliza IA*.

G: Jumper, Despliegue Oculto y Camuflaje y Ocultación

Situación de un Marcador de *Proxy Activo* junto a un *Proxy* que se encuentra en estado Marcador (*Camuflaje, TO, Suplantación, Holoeco...*) no revela a dicho *Proxy*, ya que es el tipo de Orden o Habilidad Corta de la Orden que se declara lo que cancela tales estados.

Lo mismo sucede con un *Proxy* en *Despliegue Oculto*, activar el *Proxy* no lo revela. Por tanto, el jugador no precisa situar el Marcador de *Proxy Activo* en la mesa hasta el momento en que vaya a consumir la Orden u *ORA* en él.

G: Jumper y Grupos de Combate

Al cambiar a una tropa con G: Jumper de *Grupo de Combate* se moverán todos sus Proxies, pues cuentan como una única tropa en cada *Grupo de Combate*.

RECUERDA:

Las tropas que poseen Ghost: Jumper también disponen de la Habilidad Especial G: *Presencia Remota* (ver Infnit N3).

EJEMPLO GHOST: JUMPER-1

La Posthumana Valentina Nero dispone de 3 Proxies en el campo de batalla. Un Proxy Mk.2 (infiltrado TO) con F. de Francotirador Multi, un Proxy Mk.3 (Infantería Pesada) con Spitfi e y un Proxy Mk.1 Hacker, situado en la *Zona de Despliegue*. Valentina decide activar su Proxy Mk.2 infiltrado, sitúa el Marcador de Proxy Activo junto a él y declara su Orden: *Mover + Ataque CD*. Los disparos exitosos de su Proxy Francotirador despejan el camino para su Proxy Mk.3 con Spitfi e. Por tanto, sitúa el Marcador de Proxy Activo junto al Mk.3 y declara la siguiente Orden: *Mover + Mover*, con lo que su Proxy Mk.3 adquiere una buena posición de disparo. Así termina el *Turno Activo* del jugador de ALEPH, con el Marcador de Proxy Activo junto al Proxy Infantería Pesada.

Comienza el *Turno Activo* del adversario. Un Hellcat aterriza en la retaguardia del jugador de ALEPH, dentro de la *LDT* del Proxy Mk.1 Hacker Inactivo y dentro de la *Zona de Control* del Proxy Mk.3 con Spitfi e, que es el Proxy Activo de Valentina. Ésta, que tiene derecho a ORA con ambos Proxies, decide no saltar al Proxy Mk.1 Hacker, manteniendo al Proxy Mk.3 como Proxy Activo y declara su ORA con este Proxy: *Encargar*. Con esta ORA, el Proxy Mk.3 se sitúa de modo que tiene al Hellcat en *LDT*. Además, el Proxy Mk.1 Hacker Inactivo declara una ORA de *Esquivar*, para obtener *Cobertura Parcial* frente a la amenaza del Hellcat. Ambos Proxies superan sus respectivas tiradas.

Con su siguiente Orden, el Hellcat declara una Orden de *Mover + Ataque CD* repartiendo su *Ráfaga* entre el Proxy Mk.1 Hacker Inactivo y el Proxy Mk.3 Activo. Valentina declara una ORA de *Ataque CD* con su Proxy Mk.3 Activo, mientras que el Proxy Mk.1 Hacker Inactivo declara *Esquivar*. El Proxy Mk.3 deberá realizar una Tirada Enfrentada de CD. El Proxy Mk.1 deberá realizar una Tirada Enfrentada de FIS contra CD. Sin embargo, falla la Tirada de *Esquivar* y también la de *BLI*, por lo que pierde un punto de su Atributo *Heridas*, aunque se mantiene en pie gracias a su Habilidad Especial V: *Sin Incapacidad por Herida*.

EJEMPLO GHOST: JUMPER-2

Supongamos ahora que al comenzar el *Turno Activo* del adversario, el Hellcat hubiera aterrizado dentro de la *LDT* del Proxy Mk.1 Hacker Inactivo pero fuera de la *LDT* y *Zona de Control* del Proxy Mk.3, que es el Proxy Activo de Valentina. Ésta no tendría derecho a ORA con su Proxy Mk.3, pero sí con el Mk.1. Por tanto, decide saltar al Proxy Mk.1 Hacker, señalándolo como Proxy Activo y declarando su ORA: *Ataque CD*. El Hellcat se expone ahora a una Tirada Normal de CD por parte de la Posthumana.

EJEMPLO GHOST: JUMPER-3

Planteemos ahora que en su ataque, el Hellcat deja al Proxy Activo de Valentina en estado *Muerto*, con lo que se retira la miniatura de la mesa de juego. En condiciones normales, éste sería el fin de la Posthumana, sin embargo, como dispone de G: Jumper, el jugador puede situar el Marcador de Proxy Activo en cualquiera de sus otros dos Proxies, lo que mantiene a Valentina aún en juego.

EJEMPLO GHOST: JUMPER-4

Pero supongamos que aquel Proxy al que el Hellcat envió a estado *Muerto*, fuera el último Proxy de Valentina. En condiciones normales, esto supondría la pérdida de su Orden en la *Fase de Recuento de Órdenes* de su siguiente *Turno Activo*. Sin embargo, el jugador de ALEPH dispone de una *Baliza IA*, lo que le permite mantener la Orden que aporta Valentina.

EJEMPLO GHOST: JUMPER-5

Durante la *Fase de Despliegue*, Valentina Nero, nuestra intrépida Posthumana, decide comenzar en su Proxy Mk.2 (infiltrado, TO) que se encuentre en *Despliegue Oculto*. En este estado no se coloca miniatura en la mesa, no es necesario situar el Marcador de Proxy Activo en la mesa de juego.

Aquellos que disponen de Ghost: Jumper son entidades, de origen artificial o no, cuya consciencia habita en la red de datos y que pueden descargarse en diferentes cuerpos, denominados Proxies, para interactuar en el mundo material. Los Posthumanos asociados a la Sección de Situaciones Especiales de ALEPH disponen de un mínimo de dos Proxies desplegados en el campo de batalla en los que se pueden descargar para participar de la emoción del combate, pudiendo saltar de uno a otro para poder estar siempre en medio de la acción, o como método de huida rápida.

GHOST: SERVIDOR

Habilidad Especial que permite a un Médico o a un Ingeniero operar o reparar mediante telepresencia a través de la tropa que la posee.

G: SERVIDOR

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatoria.

REQUISITOS

» Sólo tropas que posean la Habilidad Especial **Médico** (cualquier Nivel) o **Ingeniero** pueden alinear tropas con G: Servidor en la *Lista de Ejército* a la que pertenecen.

Al situar las tropas en la mesa, durante su Despliegue, el jugador debe determinar con qué tropa se va a vincular cada G: Servidor, que no podrá ser empleado por ninguna otra tropa.

» El poseedor de esta Habilidad Especial y su **Médico/Ingeniero** deben pertenecer al **mismo Grupo de Combate**, donde cuentan como una **única tropa**.

EFFECTOS

» Las tropas con G: Servidor no aportan Orden a la Reserva de Órdenes del jugador, y tampoco pueden recibir Órdenes de dicha Reserva.

No obstante, estas tropas se activan siempre con la misma Orden con la que se activa su Médico (cualquier nivel) o Ingeniero.

» Para poder actuar, tanto el Médico/Ingeniero como la tropa con G: Servidor **deben declarar la misma Orden**, declarando las mismas Habilidades Cortas de la Orden, aunque no es preciso que posean el mismo objetivo.

Si una de las dos tropas no pudiera ejecutar la Orden (sea la Orden completa o las dos Habilidades Cortas de la Orden) entonces esa tropa sería tratada como si hubiera declarado una **Inacción**, sin realizar acción alguna, mientras que la otra podrá actuar con normalidad.

En caso de que una de las dos tropas no pudiera ejecutar una de las dos Habilidades Cortas que forman la Orden, entonces realizaría sólo aquella que pudiera, considerándose la otra Habilidad Corta como una *Inacción*. Mientras, la otra tropa podrá ejecutar la Orden en su totalidad.

» Tanto el *Médico/ Ingeniero* como la tropa con G: Servidor proporcionan **una única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en *LDT* o *ZC* con ellos.

» En *Turno Reactivo*, tanto el *Médico/ Ingeniero* como la tropa con G: Servidor obtienen cada uno su propia ORA ante cualquier Orden que se declare en su *LDT* o *ZC*. No obstante, la ORA que declaren ha de ser la misma para ambas tropas, aplicando la regla de G: Servidor para la ejecución de Órdenes.

» **Combate CC.** Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, si sólo una de las dos tropas, sea el *Médico/ Ingeniero* o la tropa con G: Servidor, se encuentra trabada en *CC* con un adversario, entonces, aplicando la regla anterior, sólo ésta declarará la Habilidad de *CC* o la que sea pertinente; mientras que la otra tropa será tratada como si hubiera declarado una *Inacción*.

No obstante, y tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, si el *Médico/ Ingeniero* y la tropa con G: Servidor se encuentran ambos trabados en *CC* con su adversario, entonces uno de ellos, pero sólo uno, realizará Tirada de *CC*, recibiendo un *MOD* de +1 a *R* y +1 al Atributo *FIS* para el *Daño* gracias al otro.

Sin embargo, otras tropas trabadas en ese *Combate CC* que no sean el *Médico/ Ingeniero* o la tropa con G: Servidor no proporcionarán ningún Bono.

El adversario sólo podrá designar en ORA a uno de ellos únicamente como objetivo.

» No hay límite en la **distancia** operativa entre la tropa con G: Servidor y su *Médico/ Ingeniero*.

» Si el *Médico/ Ingeniero* cae en estado *Nulo* o *Aislado*, entonces, la tropa con G: Servidor pasará a estado **Desconectado**, al final de la Orden en la que haya ocurrido

» Si el *Médico/ Ingeniero* es, o se convierte en, *Impetuoso* o *Impetuoso Extremo*, entonces su **Orden Impetuosa** servirá para activar también, y de manera obligatoria, a la tropa que posee G: Servidor, que será considerado *Impetuoso* o *Impetuoso Extremo* también.

» Un *Médico/ Ingeniero* puede tener a su disposición más de una tropa con G: Servidor, pero sólo las podrá **activar de una en una**, aplicando las consideraciones anteriores. Mientras tanto, las demás tropas con G: Servidor que tenga asignadas permanecerán inactivas.

» Las tropas con G: Servidor que posean la Habilidad Especial **Despliegue Aerotransportado (DA)** desplegarán con la misma Orden con la que se despliega su *Médico/ Ingeniero*. En tal caso, deberán desplegarse en el mismo momento que éste y por el mismo lado de la mesa, o en la misma Plantilla Circular.

RECUERDA:

Las tropas que poseen Ghost: Servidor también disponen de la Habilidad Especial G: **Presencia Remota** (ver Infinity N3)

G: Servidor: Despliegue

Sea en la *Fase de Despliegue* o en la partida (si disponen de alguna Habilidad Especial que les permita desplegar durante el juego), las tropas con G: Servidor se desplegarán al mismo tiempo que su *Médico/ Ingeniero* como si fueran una única tropa.

G: Servidor y Remotos

No es necesaria la presencia de un *Hacker* o un *TAG* en la *Lista de Ejército* para alinear Remotos (REM) con G: Servidor.

G: Servidor y las Habilidades Especiales Médico e Ingeniero

Gracias a esta Habilidad Especial, la tropa con G: Servidor puede cancelar el estado *Inconsciente* de otra tropa, recuperar puntos de *EST*, y todas las capacidades propias de las Habilidades Especiales *Médico* e *Ingeniero*, aunque carezca de ellas. Sin embargo, al hacer uso de estas Habilidades Especiales será el *Médico/ Ingeniero* quien realice la Tirada pertinente.

No se puede emplear las Habilidades Especiales *Médico/ Ingeniero* sobre objetivos distintos en una misma Orden. Sólo se puede emplear las Habilidades Especiales *Médico/ Ingeniero* sobre un único objetivo por Orden.

Para poder emplear este uso remoto de estas Habilidades Especiales, la tropa con G: Servidor debe cumplir todos aquellos Requisitos que éstas posean.

EL CONSEJO DE SIBILA:



Normalmente, para que la tropa con G: Servidor pueda desplazarse hasta alcanzar su objetivo, el *Médico/ Ingeniero* suele declarar la Orden sin llegar a ejecutarla, permaneciendo inmóvil en un lugar seguro del campo de batalla. Mientras, es la tropa con G: Servidor quien ejecuta la Orden, moviéndose hasta llegar a entrar en contacto peana con peana con el objetivo.

G: Servidor, Orden Coordinada y Fireteams

A menos que se especifique lo contrario, una tropa que posea la Habilidad Especial G: Servidor y su *Médico/ Ingeniero* no pueden formar parte de una *Orden Coordinada* ni de ninguna clase de *Fireteam*.

G: Servidor y Grupos de Combate

Al cambiar a un *Médico/ Ingeniero* de *Grupo de Combate* también se cambiarán todas las tropas con G: Servidor de las que disponga, pues ambas cuentan como una única tropa en cada *Grupo de Combate*.

EJEMPLO DE USO DE G: SERVIDOR

La Meca-Ingeniera Yie Yang declara la primera Habilidad Corta de la Orden, *Mover*. Con ello, ella se desplaza hacia una *Cobertura Total*, mientras su pequeño Yáožào, su Remoto con G: Servidor, se mueve hacia un Gūijǐǎ que se encuentra en estado *Inconsciente* en el medio del campo de batalla. Un Fusilero con *LDT* hacia el Yáožào declara su *ORA* de *Ataque CD* contra éste. Yie Yang declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, *Esquivar*. El Yáožào deberá realizar una *Tirada Enfrentada*, pero no Yie Yang, la cual no está siendo amenazada, por lo que se considera una *Inacción*. El valiente Yáožào gana la *Tirada Enfrentada*, esquivando el disparo del enemigo. Yie Yang recibe una nueva Orden y declara *Mover*. Ella se mueve hasta quedar tras una *Cobertura Total* mientras el Yáožào corretea hacia el Gūijǐǎ. Al no haber *ORA*, Yie Yang declara la segunda Habilidad Corta, *Mover*, de nuevo. Ella permanece inmóvil tras la *Cobertura Total* y el Yáožào se aproxima a su objetivo. En la Orden siguiente, *Mover + Ingeniero*, el Yáožào alcanza al TAG derribado mientras Yie Yang permanece a salvo tras la *Cobertura Total*, desde donde realiza la *Tirada* de *VOL* requerida por la Habilidad Especial *Ingeniero* para recuperar mediante telepresencia a través de su fiel Yáožào un punto del valor de *EST* del Gūijǐǎ caído.

La efectividad de las tropas de asistencia sanitaria se ven severamente mermada por la dificultad y el elevado nivel de riesgo que entraña el aproximarse a sus compañeros caídos a través del fuego cruzado. Para minimizar riesgos y aumentar las posibilidades de éxito se han desarrollado tecnologías de actuación remota instaladas en plataformas robóticas de alta movilidad. A través de estos ingenios robotizados, los médicos de campaña pueden recorrer el campo de batalla y realizar intervenciones de emergencia con una mayor eficacia y seguridad, tanto para ellos mismos como para sus pacientes.



GHOST: SINCRONIZADO

El poseedor de esta Habilidad Especial no dispone de Orden propia, siendo activado por la misma Orden con la que se activa su *Controlador*, que es la tropa donde el poseedor de G: Sincronizado aparece listado como opción de *Arma CD*. Una tropa con G: Sincronizado replica las acciones realizadas por su *Controlador*.

G: SINCRONIZADO

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatoria.

REQUISITOS

- » El poseedor de esta Habilidad Especial y su *Controlador*, conocidos como *Unidad Sincronizada*, deben pertenecer al mismo *Grupo de Combate*, donde cuentan como una *única tropa*.
- » El poseedor de esta Habilidad Especial deberá cumplir con la regla de *Coherencia* (ver pág. 11) respecto a su *Controlador*.

EFECTOS

- » Las tropas con G: Sincronizado no aportan Orden a la Reserva de Órdenes del jugador, y tampoco pueden recibir Órdenes de dicha Reserva.

Sin embargo, estas tropas se activan siempre con la misma Orden con la que se activa su *Controlador*.

- » Para poder actuar, tanto el *Controlador* como la tropa con G: Sincronizado **deben declarar la misma Orden**, declarando las mismas Habilidades Cortas de la Orden, aunque no es preciso que posean el mismo objetivo.

- » Si una de las dos tropas no pudiera ejecutar la Orden (sea la Orden completa o las dos Habilidades Cortas de la Orden) entonces esa tropa sería tratada como si hubiera declarado una *Inacción*, sin realizar acción alguna, mientras que la otra podrá actuar con normalidad.

- » En caso de que una de las dos tropas no pudiera ejecutar una de las dos Habilidades Cortas que forman la Orden, entonces realizaría sólo aquella que pudiera, considerándose la otra Habilidad Corta como una *Inacción*. Mientras, la otra tropa podrá ejecutar la Orden en su totalidad.

- » Tanto el *Controlador* como la tropa con G: Sincronizado proporcionan **una única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en *LDT* o *ZC* con ellos.

- » En *Turno Reactivo*, tanto el *Controlador* como la tropa con G: Sincronizado obtienen cada uno su propia ORA ante cualquier Orden que se declare en su *LDT* o *ZC*. No obstante, la ORA que declaren ha de ser la misma para ambas tropas, aplicando la regla de *Ghost: Sincronizado* para la ejecución de Órdenes.

- » Esta Habilidad Especial funciona igual cuando el *Controlador* dispone de más de una *única tropa* con G: Sincronizado. En tal caso, con una *única Orden* se activan tanto el propio *Controlador* como todas sus tropas con G: Sincronizado.

- » **Combate CC.** Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, si sólo uno de los miembros de la *Unidad Sincronizada*, sea el *Controlador* o la tropa con G: Sincronizado, se encuentra trabada en *CC* con un adversario, entonces, aplicando la regla anterior, sólo ésta declarará la Habilidad de *CC* o la que sea pertinente; mientras que la otra tropa será tratada como si hubiera declarado una *Inacción*.

No obstante, y tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, si más de un miembro de la *Unidad Sincronizada* se encuentra trabado en *CC* con un mismo adversario, entonces uno de ellos, pero sólo uno, realizará Tirada de *CC*, recibiendo un *MOD* de +1 a *R* y +1 al Atributo *FIS* para el *Daño*.

Si los miembros de la *Unidad Sincronizada* se encuentran trabados en *CC* diferentes, el funcionamiento es el mismo: uno de ellos, pero sólo uno, realizará Tirada de *CC*, recibiendo un *MOD* de +1 a *R* y +1 al Atributo *FIS* para el *Daño* por cada miembro adicional de la *Unidad Sincronizada* trabado en su *CC*. Cualquier miembro que no se encuentre trabado en un *CC* será tratado como si hubiera declarado una *Inacción*.

Sin embargo, otras tropas trabadas en ese *Combate CC* que no formen parte de esa *Unidad Sincronizada* no proporcionarán ningún Bono.

El adversario sólo podrá designar en *ORA* a uno de ellos únicamente como objetivo.

» **Coherencia.** Durante la *Fase de Despliegue*, tras situar una *Unidad Sincronizada* en la mesa, el jugador puede realizar una *Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue*.

Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, al activar una *Unidad Sincronizada*, sea con Orden u *ORA*, el jugador deberá realizar una **Comprobación de Coherencia Inicial**.

Del mismo modo, tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, al finalizar la Orden u *ORA*, el jugador deberá realizar una **Comprobación de Coherencia Final**.

En caso de que la tropa con G: Sincronizado falle a una *Comprobación de Coherencia* respecto a su Controlador pasará a estado **Desconectado** inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» En caso de que el Controlador de la tropa con esta Habilidad Especial caiga en estado *Aislado*, *Inutilizado* o *Nulo*, entonces, la tropa con G: Sincronizado pasará a estado **Desconectado**, al final de la Orden en la que haya ocurrido.

» Si el Controlador es, o se convierte en, *Impetuoso* o *Impetuoso Extremo*, entonces su **Orden Impetuosa** servirá para activar también, y de manera obligatoria, a la tropa que posee G: Sincronizado.

» Las tropas con G: Sincronizado que posean la Habilidad Especial **Despliegue Aerotransportado (DA)** desplegarán con la misma Orden con la que se despliega su Controlador. En tal caso, deberán desplegarse en el mismo momento que éste y por el mismo lado de la mesa, o en la misma Plantilla Circular.

RECUERDA:

Las tropas que poseen Ghost: Sincronizado también disponen de la Habilidad Especial G: **Presencia Remota** (ver Infnit N3).

G: Sincronizado: Despliegue

Sea en la *Fase de Despliegue* o en la partida (si disponen de alguna Habilidad Especial que les permita desplegar durante el juego), las tropas con G: Sincronizado se desplegarán al mismo tiempo que su Controlador, como si fueran una única tropa.

G: Sincronizado y Remotos

No es necesaria la presencia de un *Hacker* o un TAG en la *Lista de Ejército* para alinear Remotos (REM) con G: Sincronizado.

G: Sincronizado, Orden Coordinada y Fireteams

A menos que se especifique lo contrario, una tropa que posea la Habilidad Especial G: Sincronizado y su Controlador no pueden formar parte de una *Orden Coordinada* ni de ninguna clase de *Fireteam*.

G: Sincronizado y Grupos de Combate

Al cambiar a una tropa con G: Sincronizado de *Grupo de Combate* se moverán tanto ésta como su Controlador, y viceversa, así como otras tropas con G: Servidor de las que dicho Controlador disponga, pues ambas cuentan como una única tropa en cada *Grupo de Combate*.

G: Sincronizado y Programas de Hackeo

Si el jugador activa un *Programa de Hackeo* que proporcione algún *MOD* o estado al Controlador de una tropa con G: Sincronizado (como *Cybermask* o *Caleidoscopio*, por ejemplo), dicho *MOD* o estado se aplicará igualmente a la tropa con G: Sincronizado.

EJEMPLO DE G: SINCRONIZADO-1

El Auxilia Calvin, en su *Turno Activo* y con la espalda pegada a la pared exterior de un pequeño edificio, envía a su Auxbot, llamado cariñosamente Hobbes, hacia una de la esquinas mientras él se dirige hacia la esquina contraria. Por tanto, se declara aquí la primera Habilidad Corta de una Orden, *Mover*, que activa a ambas tropas. se efectúa una *Comprobación de Coherencia Inicial* y a continuación las dos tropas se mueven en sentidos opuestos hasta alcanzar las esquinas. Al llegar a su destino, Calvin divisa a un Alguacil enemigo que declara *Ataque CD* como *ORA* contra él. Mientras, Hobbes al llegar a su esquina se encuentra con un Grenzer que también reacciona con un *Ataque CD* contra él. Con la segunda Habilidad Corta de la Orden, Calvin declara que efectuará un *Ataque CD*, disparando toda la *Ráfaga (R)* de su Fusil Combi, y Hobbes declara también un *Ataque CD*, pero con su Lanzallamas Pesado, colocando la Plantilla de Lágrima Grande sobre el desafortunado Grenzer (Ver Gráfico). A continuación se efectúa una *Comprobación de Coherencia Final* para asegurarse de que Hobbes sigue en la *ZC* de Calvin.

De este modo, gracias a G: Sincronizado, Calvin y su Auxbot han podido atacar a dos enemigos diferentes consumiendo una única Orden de la Reserva de Órdenes.

EJEMPLO DE G: SINCRONIZADO-2

Veamos qué ocurriría si la situación hubiera sido diferente. El Auxilia Calvin, con la espalda pegada a la pared exterior de un pequeño edificio, envía a Hobbes, su pequeño Auxbot, hacia una de la esquinas mientras él se dirige hacia la esquina contraria. Se declara la primera Habilidad Corta de la Orden, *Mover*, que activa ambas tropas, las cuales se mueven en sentidos opuestos hasta las esquinas. Al llegar a su destino, Calvin no dispone de *LDT* a ningún enemigo, mientras

que Hobbes al llegar a su esquina se encuentra con dos Alguaciles que declaran *Ataque CD* como ORA contra él. Con la segunda Habilidad Corta de la Orden, Calvin y Hobbes declaran *Ataque CD*. Hobbes emplea su Lanzallamas Pesado, colocando la Plantilla de Lágrima Grande sobre ambos Alguaciles. Calvin, en cambio, no tiene objetivo en *LDT*, pero está obligado a declarar *Ataque CD* para que Hobbes pueda hacer lo mismo (Ver Gráfico).

EJEMPLO DE G: SINCRONIZADO Y CC-1

Durante su *Turno Activo*, el Auxilia Calvin y su Auxbot Hobbes se encuentran trabados en *CC* con un Alguacil. Tanto el Auxilia como el Auxbot declaran *Ataque CC*, indicando que es Calvin el que realiza el susodicho *Ataque CC*. Por su parte, el Alguacil declara una ORA de *Ataque CC* señalando al Auxilia como objetivo. Por tanto, se realizará una Tirada Enfrentada de *CC* en la cual el Auxilia dispondrá de un *MOD* de +1 a *R* y +1 a su Atributo de *FIS* para el *Daño* gracias a su Auxbot.

EJEMPLO DE G: SINCRONIZADO Y CC-2

Durante su *Turno Reactivo*, el Auxilia Calvin se encuentra trabado en *CC* con un Alguacil, pero no su Auxbot. El Alguacil declara un *Ataque CC*, siendo el Auxilia su objetivo. Tanto el Auxilia como el Auxbot declaran *Ataque CC* como ORA, pero sólo Calvin realizará un *Ataque CC*, ya que el Auxbot no se encuentra trabado en *CC* con ningún enemigo, considerándose su ORA una *Inacción*.

La capacidad de enlace constante entre un operador y una unidad sincronizada permite una compenetración táctica entre ambos elementos tácticos que proporciona un dominio superior de la zona de operaciones. El operador recibe información a través de los dispositivos sensores de su unidad sincronizada y ésta responde automáticamente a cualquier orden que el operador transmita mediante señales inalámbricas, enlace de datos o conexión feromónica.

HIPERDINÁMICA

El poseedor de esta Habilidad Especial dispone de un *MOD* positivo a sus Tiradas de Esquivar para evitar *Ataques* o mover en ORA. Hay varios niveles de HiperDinámica.

HIPERDINÁMICA N1

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

EFFECTOS

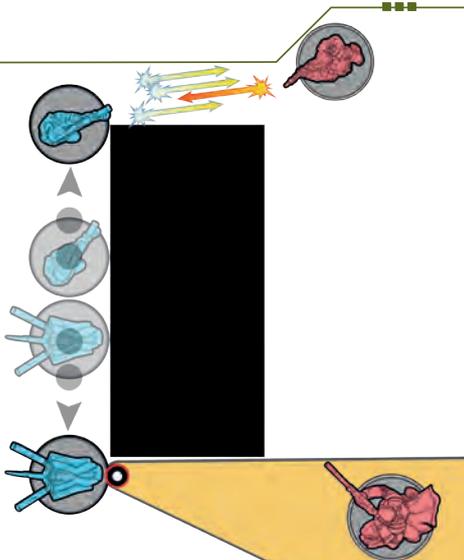
- » Este Nivel de HiperDinámica proporciona un *MOD* de +3 a *FIS* a las Tiradas de *Encarar*, *Esquivar* y *Trabar*.

El poseedor de HiperDinámica es capaz de anticipar la dirección de una amenaza inminente y realizar movimientos planificados en fracciones de segundo para prepararse y huir de ella. La capacidad de esquivar de quienes poseen HiperDinámica es asombrosa. Según estudios realizados en laboratorio, al detectar una amenaza, el sujeto poseedor de HiperDinámica, 100 milisegundos antes de comenzar a moverse para escapar, mueve su cuerpo para cambiar dónde recae su peso. De este modo, equilibra su centro de masa sobre las piernas, ya semi-flexionadas, que usará para impulsarse y esquivar el ataque. Aquellos que poseen HiperDinámica gracias a un implante, se someten a un tratamiento durante el cual sus reflejos son acelerados y agudizados paulatinamente a lo largo de varias semanas para que puedan acostumbrarse a una capacidad de reacción sobrehumana. Sin embargo, aquellas criaturas que son biodiseñadas para poseer esta capacidad específica suelen tener una esperanza de vida muy corta, ya que el esfuerzo continuo al que se ve sometido su sistema nervioso es excesivo.

HABILIDADES

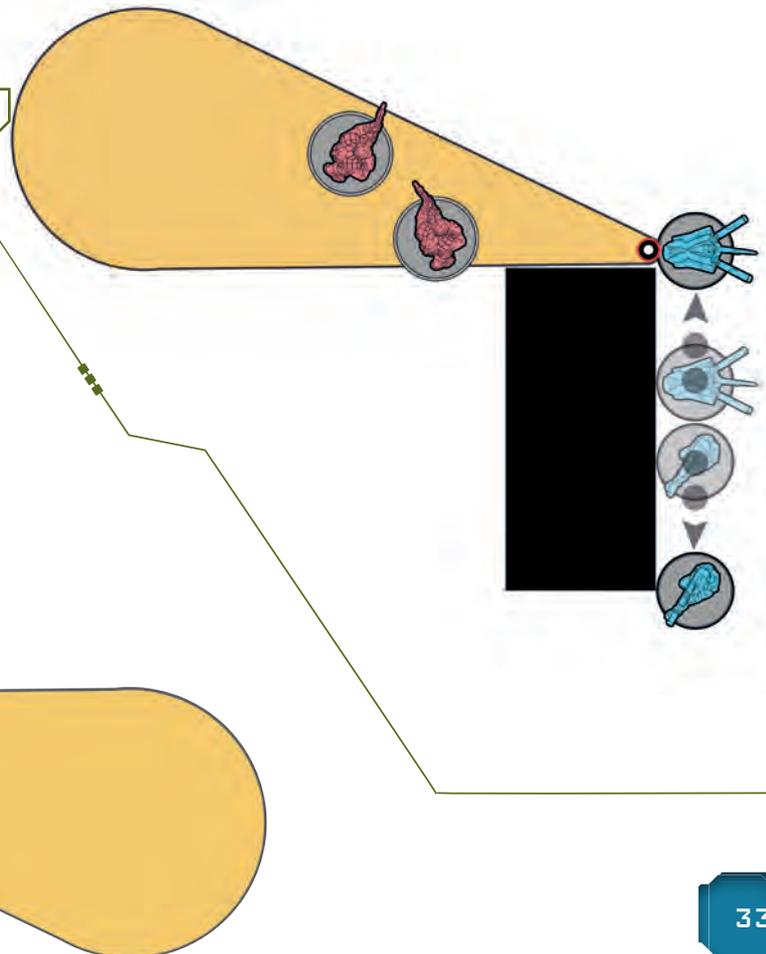
EJEMPLO DE

G: SINCRONIZADO-2



EJEMPLO DE

G: SINCRONIZADO-1



HIPERDINÁMICA N2

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

EFECTOS

- » Este Nivel de HiperDinámica proporciona un MOD de +6 a FIS a las Tiradas de *Encarar*, *Esquivar* y *Trabar*.
- » Este MOD no es acumulable con el del Nivel anterior.

HIPERDINÁMICA N3

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

EFECTOS

- » Este Nivel de HiperDinámica proporciona un MOD de +9 a FIS a las Tiradas de *Encarar*, *Esquivar* y *Trabar*.
- » Este MOD no es acumulable con el de Niveles anteriores.

LÍBERO

Esta Habilidad Especial indica que su poseedor, que pertenece a un *Grupo de Combate*, es capaz de transferirse a otro distinto.

LÍBERO

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

- » Esta Habilidad Especial sólo se puede emplear durante la *Fase Táctica* del Turno Activo, antes del Recuento de Órdenes

EFECTOS

- » Durante la *Fase Táctica* del Turno Activo, antes del Recuento de Órdenes, el poseedor de esta Habilidad Especial puede transferirse a un *Grupo de Combate* distinto.

El término *líbero* designa a aquella tropa que dispone de un talento táctico innato o muy bien entrenado que le permite actuar en la unidad de combate sin una posición ofensiva o defensiva fija ni determinada. Un *líbero* siempre tratará de ubicarse allí donde su presencia resulte más provechosa, apoyando a la tropa o escuadra que más necesite de sus habilidades.

LO-TECH

Esta Habilidad Especial designa a aquellas tropas cuyo nivel tecnológico es tan bajo que presentan ciertas particularidades que tanto pueden ser una ventaja como una desventaja en los hiper-sofisticados conflictos actuales. Hay diferentes variantes de Lo-Tech no inclusivas.

LO-TECH A

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatoria.

REQUISITOS

- » Para que esta Habilidad Especial se active, la tropa debe perder todos los puntos del Atributo *Heridas/ EST* del Perfil de Tropa designado como **Full Power**.

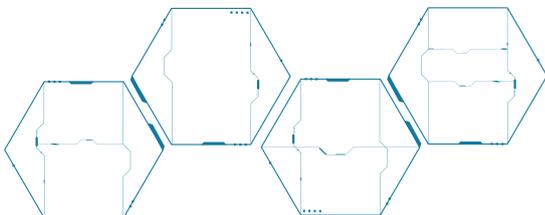
EFECTOS

- » Esta tropa sustituye el *Perfil de Tropa Full Power* por el Perfil de Tropa alternativo (*Battle Ravaged*) que se indica en la Lista de Ejército.
- » La miniatura y su Perfil de Tropa se reemplazan por los alternativos al final de la Orden en la que el Perfil de Tropa principal (*Full Power*) ha perdido todos los puntos de su Atributo *Heridas/ EST*.

En caso de que no haya miniatura alternativa, se situará el Marcador de *Battle Ravaged* (BATTLE RAVAGED), o el correspondiente si hubiera uno específico, que señale el nuevo estado del poseedor de esta Habilidad Especial.

- » Si en la misma Orden en la que la tropa pierde todos los puntos del Atributo *Heridas/ EST* de su *Perfil de Tropa Full Power*, aún perdiera más puntos del Atributo *Heridas/ EST*, éstos se restarán del *Perfil de Tropa Battle Ravaged*, al final de dicha Orden

Incluso en las sociedades más avanzadas existen grupos y personas con un acceso inferior a las nuevas tecnologías. Sin embargo, el recontacto con Ariadna ha proporcionado una nueva dimensión a este fenómeno. Los colonos perdidos del planeta Amanecer emplean tecnologías propias de mediados del s. XXI que en la actualidad están completamente desfasadas. Por ello, en la Esfera Humana, el término *Lo-Tech* se aplica a toda tecnología proveniente de Ariadna. Las soluciones tecnológicas arcaicas empleadas por los ariadnos son objeto de estudio de historiadores y paleoingenieros, así como una fuente constante de asombro para el ciudadano medio de la Esfera.



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 N2

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Opcional.

EFECTO

» MetaQuímica N2 permite efectuar una única tirada en la *Tabla de MetaQuímica N2* o una única tirada en la Tabla de MetaQuímica (ver Infinity N3), a escoger por el jugador.

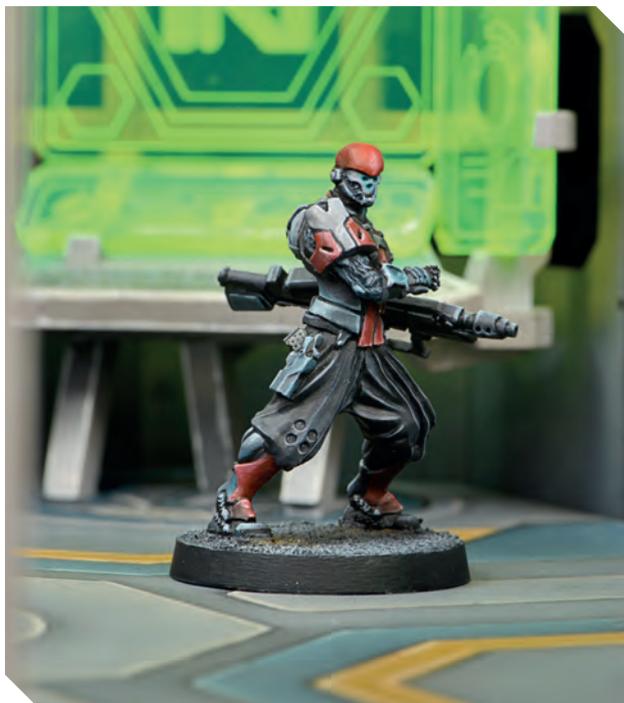
Esta tirada se realiza tras situar la tropa sobre la mesa en el momento de su despliegue, para determinar qué MOD o Habilidad Especial extra posee.

» MetaQuímica N2 no puede ser combinada con el Nivel anterior. El jugador debe declarar cuál de los dos Niveles va a emplear.

METAQUÍMICA N2

1-4	Blindaje Natural (+1 a BLI) + Bioinmunidad
5-8	V:Tenaz + Inmunidad Total
9-12	Movimiento Mejorado (MOV: 15-10) + Súper-Salto
13-16	Movimiento Mejorado (MOV: 15-10) + Tregar Plus
17-20	Súper-Físicas (+3 FIS) + Regeneración

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.



MINADOR

Los poseedores de esta Habilidad Especial pueden asegurar su punto de despliegue situando una Mina, o *Arma* o *Equipo Posicionable* con el que esté equipado, en sus cercanías, para prevenir la aproximación de tropas enemigas.

MINADOR

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Opcional.

REQUISITOS

» No puede haber ningún Marcador de Camuflaje y Oculación enemigo dentro de la *Zona de Activación* del *Arma* o *Equipo Posicionable* cuando ésta sea desplegada.

» El despliegue del *Arma* o *Equipo Posicionable* debe respetar las condiciones generales de *Despliegue*.

EFECTOS

» Esta Habilidad Especial permite a su poseedor durante la *Fase de Despliegue* situar el *Arma* o *Equipo Posicionable* con el que esté equipado, dentro de su *Zona de Control*.

» Si el *Arma* o *Equipo Posicionable* que emplee el Minador tiene la Propiedad *Desechable*, se restará del total de usos disponibles.

» Si el poseedor de esta Habilidad Especial despliega mediante algún Nivel de la Habilidad Especial *Infiltración* y falla la Tirada de *FIS*, entonces, además de los efectos señalados en *Infiltración*, el Minador perderá esa arma o Equipo Posicionable, restándola del total de usos disponibles si posee la Propiedad *Desechable*, y no la podrá situar ya en la mesa de juego.

EJEMPLO DE JUEGO DE MINADOR

Durante la *Fase de Despliegue*, un Muyib con la Habilidad Especial Minador es desplegado en su *Zona de Despliegue*. El jugador deberá situar la Mina Viral dentro de la *Zona de Control* del Muyib, pero también en el interior de su *Zona de Despliegue*.

EJEMPLO DE JUEGO DE MINADOR E INFILTRACIÓN-1

Durante la *Fase de Despliegue*, un Croc Man Minador emplea su Habilidad Especial de *Infiltración* para situarse fuera de su *Zona de Despliegue* pero en el interior de su mitad de la mesa. El jugador podrá situar una Mina dentro de la *Zona de Control* del Croc Man, pero siempre en el interior de su mitad de la mesa.

EJEMPLO DE JUEGO DE MINADOR E INFILTRACIÓN-2

Durante la *Fase de Despliegue*, un Croc Man Minador emplea su Habilidad Especial de *Infiltración* para situarse en la mitad de la mesa de su adversario. El jugador podrá situar una Mina dentro de la *Zona de Control* del Croc Man, pero siempre fuera de la *Zona de Despliegue* del adversario.

La emboscada es una táctica operativa habitual en las operaciones especiales. Para llevar a cabo una emboscada tan importante como la potencia de fuego es el factor sorpresa y el uso de armas posicionables como las Minas Antipersona garantiza ambos factores. Un minador experto sabrá cómo disponer sus armas posicionables de modo que sus abanicos letales se solapen cubriendo la mayor superficie posible de la *Zona de Muerte*, de manera que ninguna tropa enemiga pueda escapar de su ataque. Las tropas capaces de establecer un área minada son

muy valoradas tanto por su capacidad ofensiva como defensiva. Es habitual que el Minador escoja zonas de paso como puntos críticos donde desplegar estas armas, pero también puntos de acceso a la zona de despliegue propia, como medida de protección anti-intrusos.

NEUROCINÉTICA

La tropa que dispone de esta Habilidad Especial posee implantes de mejora de su velocidad de respuesta, lo que le confiere una mayor capacidad de reacción.

NEUROCINÉTICA

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatoria.

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, el poseedor de esta Habilidad Especial ve reducido el valor de la *Ráfaga (R)* de sus Armas CD a 1.
- » En *Turno Reactivo*, Neurocinética permite disparar la *Ráfaga (R)* completa de su Arma CD contra un único objetivo.

Notas sobre Neurocinética en Turno Reactivo

- ⊙ Si la Tirada de *CD* es una Tirada Normal, se deben hacer tantas Tiradas como el valor de *R* del arma.
- ⊙ Si la Tirada de *CD* es una Tirada Enfrentada, entonces el funcionamiento es similar al *Combate CD* en *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 *MODs*) que superen la mejor Tirada del adversario, son impactos exitosos que obligan al objetivo a realizar una Tirada de *BLI*.

Los implantes de Neurocinética son dispositivos ilegales en la mayor parte de la Esfera Humana. Es una tecnología de origen militar de activación instintiva, que afecta a los reflejos de combate del usuario, que ve como sus reacciones se suceden en unidades de tiempo más pequeñas que las que experimenta un humano estándar. A largo plazo, las consecuencias sobre el sistema nervioso son graves. Los neurocinéticos son reconocibles por sus movimientos obsesivamente pausados y cuidadosos, que delatan a aquellos que deben controlar en todo momento sus reacciones.

NÚMERO 2

La tropa que posee esta Habilidad Especial es el siguiente en el escalafón al *Líder de Equipo* de un *Fireteam*, sustituyéndolo en caso de éste caiga fuera de combate.

NÚMERO 2

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

Para que esta Habilidad Especial se active es necesario que se cumplan las siguientes condiciones:

- » El poseedor de esta Habilidad Especial debe formar parte de un *Fireteam*.
- » El *Líder de Equipo* de dicho *Fireteam* pase a un estado considerado *Nulo* o *Aislado*.

EFFECTOS

- » La tropa que posee Número 2 se convierte automáticamente en el *Líder de Equipo* del *Fireteam*, situando el Marcador Líder de Equipo (TEAM LEADER) junto a él.
- » Aunque el *Líder de Equipo* original se recupere de su estado *Nulo* o *Aislado*, el Número 2 continuará siendo el *Líder de Equipo* hasta su jugador decida lo contrario.



El Número 2 es el segundo al mando de un Fireteam, y es responsable ante el teniente de la Fuerza de Combate y su líder de equipo en cuestiones de disciplina y seguridad de las tropas que forman el Fireteam. Los Número 2 son designados previamente, al constituir los Fireteams, estableciendo una cadena de mando clara para evitar la desorganización cuando se encuentren trabados con el enemigo. Los Número 2 no son frecuentes debido a la larga experiencia que se requiere para afrontar con éxito las caóticas situaciones causadas por la baja del líder del Fireteam.

OPERATIVO ESPECIALISTA

El poseedor de esta Habilidad Especial puede cumplir objetivos en misiones o escenarios aunque carezca de un rol específico en la fuerza de combate.

OPERATIVO ESPECIALISTA

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

» Para poder aplicar esta Habilidad Especial se debe estar jugando una misión o escenario que contemple la existencia de *Tropas Especialistas* dentro de las reglas especiales del propio escenario.

EFFECTOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial se considera una *Tropa Especialista* y podrá emplear las reglas especiales que la misión o escenario determine para este tipo de tropas.

El poseedor de esta Habilidad Especial será considerado como una *Tropa Especialista* aunque no cumpla con ninguna de las características que definen a ese tipo de tropa (que no sea un *Ingeniero*, ni *Hacker*, ni *Observador de Artillería*, etc.) dentro de los parámetros del escenario.

En las unidades de operaciones especiales es habitual la presencia de algún miembro con conocimientos técnicos, normalmente orientados a técnicas de intrusión y seguridad, aunque no exclusivamente. En ocasiones, estos operativos han seguido cursos de formación específica, pero también es habitual que sus conocimientos se deriven de la experiencia adquirida tras años de servicio y una larga carrera en equipos de actividades encubiertas.



PERIMETRAL

Esta Habilidad Especial es propia de armas y piezas de Equipo que se desplazan alrededor de su portador, y que son conocidas como Perimetrales.

PERIMETRAL

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatoria.

REQUISITOS

» Para activar el **Modo Espera** en **Turno Reactivo** se requiere que el portador disponga de *LDT* con la tropa activa, o que ésta se encuentre dentro de su *ZC*.

EFFECTOS

» En el momento del despliegue de su portador, se sitúan todas las armas o piezas de Equipo Perimetrales, conocidas como **Elementos Perimetrales**, que posea esta tropa dentro de su *Zona de Control*, respetando las condiciones generales de *Despliegue*.

En el momento del despliegue no puede haber ninguna tropa enemiga dentro de la Zona de Control del Elemento Perimetral. El jugador podrá comprobar la *ZC* al desplegar el *Elemento Perimetral* y recolocarla para cumplir esta regla. En caso contrario, si a causa de una *Dispersión* o de otras condiciones de *Despliegue*, no se pudiera evitar que hubiera tropas enemigas en su *Zona de Control*, los *Elementos Perimetrales* ya no podrán ser desplegadas por el jugador, considerándose perdidas.

» **Turno Activo.** Los *Elementos Perimetrales* se activan con cada Orden declarada por su portador. Cada vez que el portador de un arma o pieza de Equipo Perimetral declare *Mover*, *Movimiento Cauteloso*, *Saltar* o *Trepar* el arma o pieza de Equipo Perimetral ejecutará la misma Habilidad. Cualquier otra Habilidad declarada por su portador se considerará como una *Inacción* para esta arma o pieza de Equipo.

⦿ Al desplazarse, el *Elemento Perimetral* deberá cumplir la regla de *Coherencia* respecto a su portador.

Cada vez que el portador declare una Orden se efectuará una *Comprobación de Coherencia Inicial* y *Final*.

⦿ Los *Elementos Perimetrales* generan ORA como si se tratara de una tropa en **Turno Activo**. No obstante, el portador y sus *Elementos Perimetrales* proporcionan una **única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en *LDT* o *ZC* de ellos.

» **Turno Reactivo.** Cada vez que el portador declare una ORA se efectuará una *Comprobación de Coherencia Inicial* y *Final*.

En **Turno Reactivo** un *Elemento Perimetral* sólo puede declarar *Impulsión*, por tanto su ORA, si puede declararla, siempre es distinta a la del portador.

» **Modo Espera.** En *Modo Espera*, un *Elemento Perimetral* permanece inmóvil allí donde lo haya dejado su portador hasta ser activado por una tropa enemiga.

⦿ Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, el portador puede dejar la cantidad que prefie a de

sus *Elementos Perimetrales* en *Modo Espera*, situando un Marcador de Modo Espera (STAND BY) a su lado. Esta acción se considera un *Ataque*.

⦿ No se puede situar en *Modo Espera* un *Elemento Perimetral* si hubiera un Marcador de Camuflaje o TO dentro de su *Zona de Control*. La única excepción a esta regla sería que hubiera una tropa enemiga no camuflada dentro de la *Zona de Control*.

» Un *Elemento Perimetral* que no se encuentre en *Modo Espera* pasará a estado **Desconectado** al final de la Orden en la que haya incumplido la regla de *Coherencia* respecto a su portador, o si éste cae en estado *Nulo* o *Aislado*.

» A efectos de la Propiedad *Desechable*, el poseedor de un *Elemento Perimetral* considerará que ha consumido uno de ellos cuando éste ha detonado, ha sido puesto en *Modo Espera* o se encuentra en estado *Desconectado*.

Enfrentarse a un Elemento Perimetral

La detonación de un *Elemento Perimetral* únicamente se puede evitar superando una Tirada Normal de *Esquivar*.

EJEMPLO DE USO DE UN ELEMENTO PERIMETRAL-1

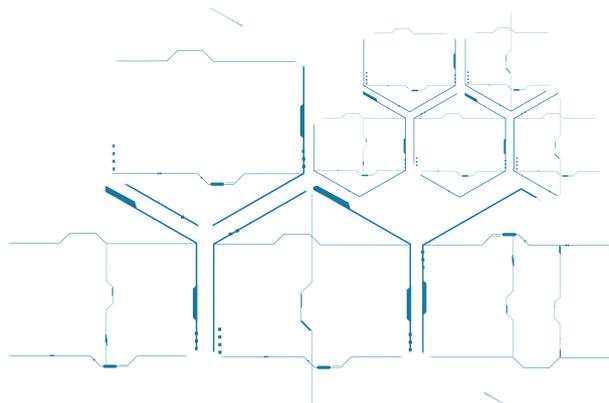
El Moran Akinyi, un Cazador Masai Nómada, acompañado de 2 CrazyKoalas (un tipo de arma Perimetral), declara una Orden de *Mover + Descubrir*. Con la primera Habilidad Corta de esa Orden, Akinyi se desplazará, al igual que sus 2 CrazyKoalas, que mantienen la regla de *Coherencia* respecto a Akinyi. En la segunda mitad de la Orden, *Descubrir*, los CrazyKoalas no realizan acción alguna, ya que en *Turno Activo* solo pueden desplazarse.

EJEMPLO DE USO DE UN ELEMENTO PERIMETRAL-2

Con la última Orden de la Reserva de Órdenes de su ejército, Akinyi declara una Orden de *Mover + Mover*. Se desplaza hasta un muro al mismo tiempo que sus dos CrazyKoalas, que se sitúan flanqueándolo. Durante el *Turno de Jugador* de su adversario, el Fusilero Angus, que se encuentra al otro lado del muro, declara la primera Habilidad Corta de su Orden, *Mover*. Esto activa a los dos CrazyKoalas ya que se encuentran dentro de su *Zona de Control*, y declaran cuál será su trayectoria: el CrazyKoala 2 bordeará el muro para impactar en Angus al inicio de su movimiento, mientras que el CrazyKoala 1 bordeará el muro por el otro lado, para impactar en él al final de su movimiento. Al ver que, efectivamente, se encuentra dentro de su alcance, Angus, desesperado, declara, con la segunda Habilidad Corta de su Orden, *Esquivar*. Deberá superar una Tirada Normal de *FIS* para evitar ambos *Ataques*. Las *FIS* del Fusilero son 10, obtiene un 5 en el dado, superando la Tirada, por lo que Esquiva los dos *Ataques*. El CrazyKoala 2 se activa y corre hacia Angus cuando éste se encuentra al inicio de su movimiento contactando con su peana, y detonando automáticamente. Mientras que el CrazyKoala 1 se activa y corre hacia Angus por el otro lado del muro, contactando y detonando al final del movimiento del Fusilero. Sin embargo, Angus, al haber superado la Tirada de *FIS*, esquiva ambos ataques, resultando ileso, y los CrazyKoalas deben ser retirados de la mesa de juego (Ver Gráfico).

Si Angus hubiera fallado su Tirada de *FIS*, entonces tendría que efectuar dos Tiradas de *BLI* contra el Daño 15 con efecto *Shock* de los CrazyKoalas, que se retirarían de la mesa de juego tras detonar.

En el ámbito militar los dispositivos tácticos perimetrales se corresponden a sistemas, tanto armamentísticos como de equipamiento, de defensa individual automatizada. Estos dispositivos han sido diseñados específicamente para la protección del perímetro físico de su portador, así como para la detección de tentativas de intrusión y/o para la disuasión de intrusos en tareas de seguridad que ejerza su portador, ya sea en una zona de operaciones como en instalaciones especialmente sensibles.



IMPULSIÓN

IMPULSIÓN

(ORA)

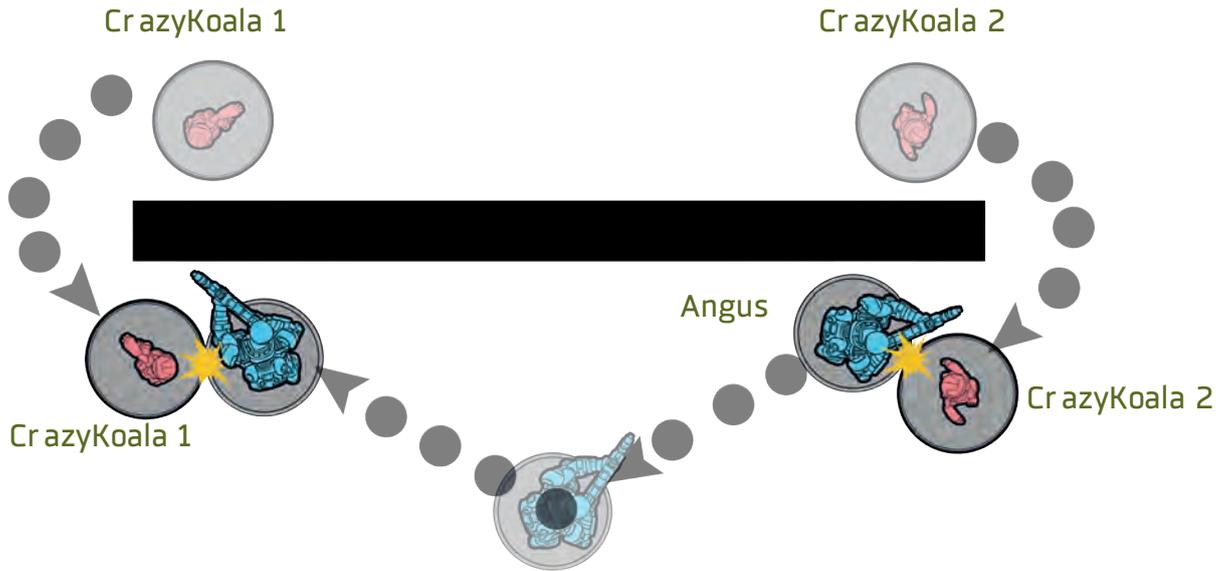
Obligatorio.

REQUISITOS

- » Una tropa enemiga debe declarar o ejecutar una Orden en la *ZC* de un *Elemento Perimetral*.
- » La tropa enemiga debe encontrarse en un punto accesible de la *ZC* del *Elemento Perimetral*.

EFFECTOS

- » Al declarar *Impulsión*, el *Elemento Perimetral* se moverá siempre hasta alcanzar el contacto peana con peana con su objetivo, considerando que dispone de las Habilidades Especiales *Súper Salto* y *Trepas Plus* para trazar su trayectoria, y sin importar la distancia a la que se encuentra el objetivo dentro de su *Zona de Control*. Al final de su movimiento, al entrar en contacto peana con peana, o *Plantilla de Silueta*, el *Elemento Perimetral* detona de manera automática.
- » Una vez se ha declarado *Impulsión*, el *Elemento Perimetral* **siempre** alcanza su objetivo, terminando su movimiento y detonando tras contactar con su peana o *Plantilla de Silueta*.
- » Una vez se ha declarado *Impulsión*, el *Elemento Perimetral* puede salir de la *Zona de Control* de su usuario.
- » *Impulsión* no podrá declararse si el recorrido hacia el objetivo se hallara bloqueado a causa de algún obstáculo insalvable (como una puerta cerrada, un muro de altura infinita...) o por un espacio de tamaño inferior al de la *Plantilla de Silueta* de dicho *Elemento Perimetral*.
- » Los *Elementos Perimetrales* no pueden declarar *Impulsión* ante Marcadores de Camuflaje (CAMO), Camuflaje TO (TO CAMO), Marcadores de Suplantación (IMP-1 e IMP-2), ni de aquellos que así lo especifiquen en su descripción.
- » Una vez el *Elemento Perimetral* ha detonado, deberá retirarse de la mesa de juego.



EJEMPLO 2 DE USO DE UN ARMA PERIMETRAL-2

TÁCTICAS PHEROWARE

Esta Habilidad Especial se fundamenta en el uso extensivo de tecnología Pheroware, aquella de sustrato feromónico. Hay dos tipos de Tácticas Pheroware: *Tácticas de Ataque* y *Tácticas de Apoyo*.

RECUERDA:

El objetivo de un *Ataque de Comunicaciones* puede declarar **Reset** para evitar el *Ataque*.

RECUERDA:

Durante el *Turno Reactivo*, el valor de *Ráfaga* de las *Tácticas Pheroware* se reduce a uno.

El término Pheroware designa toda aquella tecnología feromónica de diseño artificial con aplicaciones técnicas. Aunque dentro de la sociedad Tohaa el Pheroware tiene un gran desarrollo en el ámbito civil, en la Esfera Humana este término suele referirse a tecnologías de carácter militar. La incapacidad del fisiología humana para procesar la información que transmite el Corathaa, el lenguaje feromónico Tohaa, es el principal motivo de que las aplicaciones civiles no resulten apenas perceptibles para los humanos. Sin embargo, el Pheroware de aplicación bélica es particularmente contundente y altamente peligroso para cualquier criatura biológica que se encuentre en sus inmediaciones.

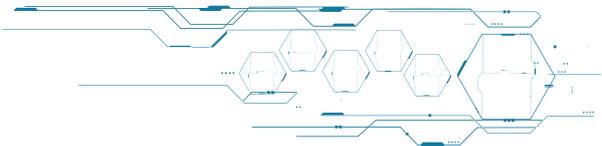
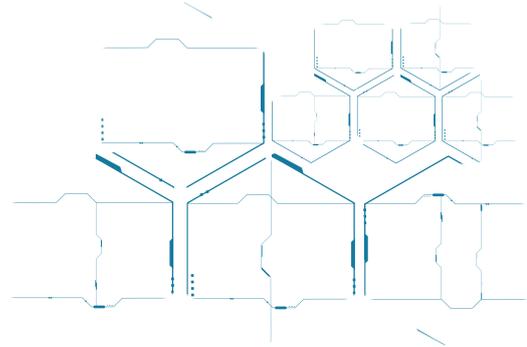


TABLA DE TÁCTICAS PHEROWARE

Tipo de Táctica	Nombre	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Hab.	Especial
ATAQUE	Endgame	0	0	14	2	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	Zona de Control. Pérdida de 1 punto de Heridas.
ATAQUE	Eraser	0	-3	13	2	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	Zona de Control. Mun. Esp. DT. Estado: Aislado
ATAQUE	Hellzone	+3	0	13	2	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	Zona de Control. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
ATAQUE	Pandemonium	0	-3	14	3	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	2 Turnos. Zona de Control. Mun. Esp. Breaker. Estado: Aturdido
APOYO	Esfera Nimbus	0	0	--	1	--	Hab. Corta/ORA	Turno. Zona de Control. Reflectante: Plantilla Circular con Munición Nimbus.
APOYO	Mirrorball	0	0	--	1	--	Hab. Corta/ORA	Turno. Retroalimentación. Zona de Control. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
APOYO	Revitalis	0	0	--	1	Usuario en estado Armadura Simbionte Activa.	Hab. Corta/ORA	Permite recuperar 1 punto del Atributo Heridas del Perfil Armadura Simbionte Activa.
APOYO	Primeros Auxilios	0	0	--	1	Tropa con Armadura Simbionte en estado Inconsciente.	Hab. Corta	Zona de Control. Cancela estado Inconsciente.

TÁCTICAS DE ATAQUE

ENDGAME

ENDGAME

(HABILIDAD/ORA)

Ataque de Comunicaciones, Sin LDT, Opcional.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.
- » El objetivo sólo puede ser una tropa enemiga que posea el Atributo **Heridas**.

EFFECTOS

- » 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* por cada Tirada de PB que resulte fallida.
- » Un Crítico con esta *Táctica de Ataque* causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas*, sin permitirle realizar la Tirada de PB.
- » El alcance de este *Ataque* es de *Zona de Control*.

ERASER

ERASER

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque de Comunicaciones, Sin LDT, Opcional.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.
- » El objetivo sólo puede ser una tropa enemiga que posea el Atributo **Heridas**.

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, permite realizar dos Tiradas de VOL a repartir entre uno o varios objetivos.
- » En Tirada Enfrentada, impone un MOD de -3 al Atributo del objetivo
- » Cada éxito supone que el objetivo deberá aplicar los efectos de la **Munición Especial DT**, que obliga a realizar dos Tiradas de PB, contra *Daño 13*.
- » 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.
- » Un Crítico con esta *Táctica de Ataque* causa que su objetivo pase directamente a estado *Aislado*, sin permitirle realizar la Tirada de PB.
- » El efecto de este programa se mantendrá hasta que el adversario logre revertir el estado inducido.
- » El alcance de este *Ataque* es de *Zona de Control*.



HELLZONE

HELLZONE

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque de Comunicaciones, Sin LDT, Opcional.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.
- » El objetivo sólo puede ser una tropa enemiga que posea el Atributo **Heridas**.

EFECTOS

- » En *Turno Activo*, permite realizar dos Tiradas de **VOL+3** a repartir entre uno o varios objetivos.
- » Cada éxito supone que el objetivo deberá aplicar los efectos de la Munición Especial **DT**, que obliga a realizar dos Tiradas de **PB**, contra **Daño 13**.
- » 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).
- » Un Crítico con esta *Táctica de Ataque* causa que su objetivo pase directamente a estado **Inmovilizado-1**, sin permitirle realizar la Tirada de **PB**.
- » El efecto de esta *Táctica de Ataque* se mantendrá hasta que el adversario logre revertir el estado inducido.
- » El alcance de este *Ataque* es de *Zona de Control*.

PANDEMONIUM

PANDEMONIUM

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque de Comunicaciones, Sin LDT, Opcional.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.
- » El objetivo sólo puede ser una tropa enemiga que posea el Atributo **Heridas**.

EFECTOS

- » En *Turno Activo*, permite realizar tres Tiradas de **VOL** a repartir entre uno o varios objetivos.
- » En Tirada Enfrentada, impone un **MOD** de -3 al Atributo del adversario.
- » Cada éxito supone una Tirada de **PB** del objetivo contra **Daño 14**, **aplicando los efectos de la Munición Especial Breaker** que reduce el Atributo de **PB** a la mitad.
- » En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará a estado **Aturdido**, situando a su lado un Marcador de Aturdido (STUNNED). Esta *Táctica de Ataque* no causa a su objetivo la pérdida de ningún punto de su Atributo de **Heridas**.
- » Un Crítico con esta *Táctica de Ataque* causa que su objetivo pase directamente a estado **Aturdido**, sin permitirle realizar la Tirada de **PB**.
- » El efecto de esta *Táctica de Ataque* se mantendrá hasta que el adversario logre revertir el estado inducido.
- » El alcance de este *Ataque* es el de *Zona de Control*.



TÁCTICAS DE APOYO

ESFERA NIMBUS

ESFERA NIMBUS

(HABILIDAD CORTA /ORA)

Reflectante, Táctica de Apoyo, Opcional.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de *VOL*, el usuario podrá situar una Plantilla Circular de Munición Especial *Nimbus* en el interior de su *Zona de Control*.
- » La Plantilla de Munición Especial *Nimbus* deberá encontrarse al completo dentro de la *Zona de Control*.
- » El efecto de esta Táctica se mantendrá hasta el final del *Turno de Jugador*, momento en el que se retira de la mesa de juego la Plantilla Circular de Munición Especial *Nimbus*.
- » Cada usuario puede disponer de una única *Táctica de Apoyo* activa por cada *Turno*.
- » El usuario puede cancelar su *Táctica de Apoyo* simplemente declarándolo.
- » Un *Crítico* con esta *Táctica de Apoyo* no tiene ningún efecto especial.

MIRRORBALL

MIRRORBALL

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Reflectante, Retroalimentación, Táctica de Apoyo, Opcional.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.

EFFECTOS

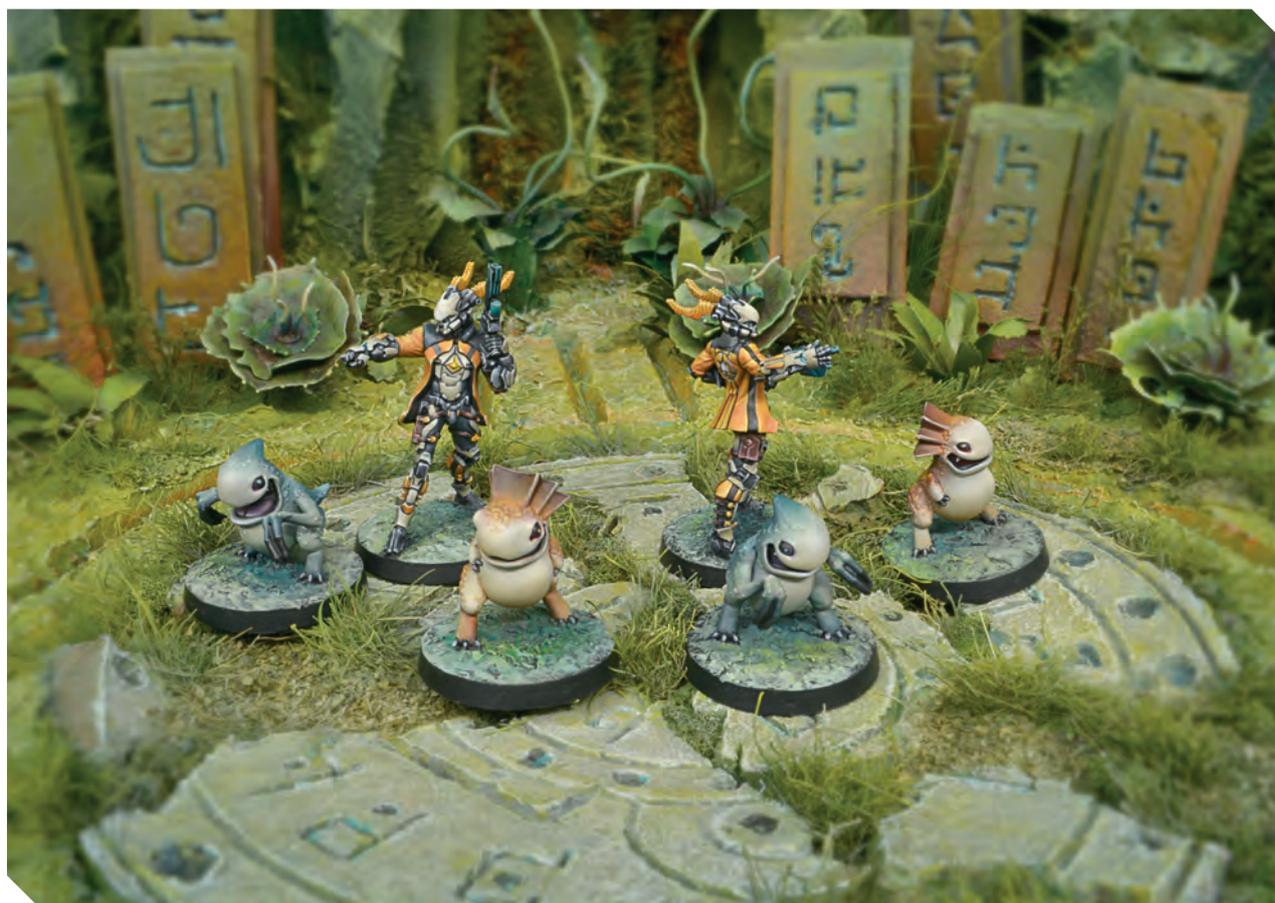
- » Superando una Tirada de *VOL*, el usuario podrá situar una Plantilla Circular de *Ruido Blanco* en el interior de su *Zona de Control*.
- » La Plantilla de *Ruido Blanco* deberá encontrarse al completo dentro de la *Zona de Control*.
- » El efecto de esta Táctica se mantendrá hasta el final del *Turno de Jugador*, momento en el que se retira de la mesa de juego la Plantilla Circular de *Ruido Blanco*.
- » Cada usuario puede disponer de una única *Táctica de Apoyo* activa por cada *Turno*.

El usuario puede cancelar su *Táctica de Apoyo* simplemente declarándolo.

- » Un *Crítico* con esta *Táctica de Apoyo* no tiene ningún efecto especial.

RUIDO BLANCO: RESUMEN

Las tropas equipadas con *Visor Multiespectral* no pueden trazar *LDT* a través de una *Zona de Ruido Blanco* (*ver Infirmary N3 pág. 174*).



PRIMEROS AUXILIOS

PRIMEROS AUXILIOS

(HABILIDAD CORTA)

Opcional, Táctica de Apoyo.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.
- » El objetivo debe ser una tropa aliada que disponga de la pieza de Equipo *Armadura Simbionte* y se encuentre en estado *Inconsciente*.

EFFECTOS

- » Si el usuario supera una Tirada de **VOL**, el objetivo pasa de estado *Inconsciente* a estado *Normal*, recuperando 1 único punto de su Atributo *Heridas/EST*.
- » Si falla la Tirada de **VOL**, el objetivo pasa a estado *Muerto* automáticamente, y se debe retirar del terreno de juego.
- » El usuario sólo podrá emplear esta *Táctica de Apoyo* una vez por partida.
- » Un *Crítico* con esta *Táctica de Apoyo* no tiene ningún efecto especial.
- » El alcance de esta Táctica Pheroware es de *Zona de Control*.

REVITALIS

REVITALIS

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Opcional, Táctica de Apoyo.

REQUISITOS

- » Es necesario disponer de esta Habilidad Especial, de la Habilidad Especial *Disciplina Corathar N2* o de una pieza de Equipo que permita el uso de Tácticas Pheroware.
- » El usuario debe ser una tropa en estado *Armadura Simbionte Activa*.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de **VOL**, el usuario podrá recuperar un punto del Atributo de *Heridas* de su Perfil de *Armadura Simbionte Activa*.
- » El usuario sólo podrá emplear esta Táctica de Apoyo una vez por partida.
- » Fallar la Tirada de **VOL** no tiene consecuencias para el usuario, pero no podrá volver a emplear esta *Táctica de Apoyo* durante el resto de la partida.
- » Un *Crítico* con esta *Táctica de Apoyo* no tiene ningún efecto especial.

TRANSMUTACIÓN MECÁNICA

El poseedor de esta Habilidad Especial puede transformarse a voluntad en otro tipo de tropa muy concreto, con Atributos y Habilidades diferentes. La Transmutación Mecánica permite a su poseedor alternar libremente entre los diversos Perfiles de Tropa que tenga a su disposición.

TRANSMUTACIÓN MECÁNICA

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

- » Al realizar el despliegue en la mesa de juego del poseedor de esta Habilidad Especial, el jugador debe indicar siempre cuál es el *Perfil de Tropa* con el que la despliega.
- » Esta Habilidad Especial sólo se puede emplear cuando su usuario declara la Habilidad Corta de Movimiento *Mover*.
- » Es obligatorio que el espacio en el cual se pretende realizar la Transmutación Mecánica tenga una anchura y altura igual o superior al de la Plantilla de Silueta del *Perfil de Tropa* al que se va a transmutar.

En caso contrario, la Transmutación Mecánica no se realizará y se considerará como si la tropa hubiera declarado una Inacción.

EFFECTOS

» Transmutación Mecánica proporciona a su poseedor diferentes Perfiles de Tropa entre los que puede alternar durante la partida.

» El jugador puede activar esta Habilidad Especial cada vez que declare la Habilidad Corta de Movimiento *Mover*.

» Al declarar *Mover*, una tropa que posea Transmutación Mecánica puede cambiar de un *Perfil de Tropa* a otro de los indicados en la Lista de Ejército. Este cambio se produce siempre al **inicio de su Movimiento**, aplicando el nuevo *Perfil de Tropa* para toda la secuencia de esa Habilidad Corta de Movimiento.

Esto afectará a la cantidad de centímetros que puede desplazarse por la mesa de juego, en función del valor de del Atributo de *MOV* del Perfil de tropa adoptado.

» En caso de que no haya miniatura alternativa, se situará el Marcador de Transmutado (TRANSMUTED), o el correspondiente si hubiera uno específico o, que señale el nuevo estado de la tropa transmutada.

» Los puntos del Atributo *Heridas/ EST* de una tropa con esta Habilidad Especial son comunes y compartidos entre todos sus *Perfiles de Tropa*, de modo que la pérdida de puntos en uno de los *Perfiles de Tropa*, se aplicará también en los demás.

EJEMPLO DE TRANSMUTACIÓN MECÁNICA

Un Sù Jiàn en Forma de Movilidad declara una Orden de Mover + Ataque CD, anunciando que activa Transmutación Mecánica y que pasa a Forma de Combate. El jugador debe aplicar el reemplazo de figura y de Perfil de Tropa a la totalidad de la Orden declarada. Por tanto, el Sù Jiàn se considerará en estado *Forma de Combate* durante toda la Orden, aplicando el valor de MOV de dicha forma en el Movimiento declarado.

EJEMPLO DE TRANSMUTACIÓN MECÁNICA Y PÉRDIDA DE PUNTOS DE HERIDAS/ EST

Un Sù Jiàn en Forma de Movilidad con dos puntos de su Atributo de EST, pierde uno de ellos, quedando con un total de un punto de EST. Si declara una Habilidad Corta de Movimiento Mover, anunciando que activa Transmutación Mecánica y que pasa a Forma de Combate, entonces en dicho Perfil de Tropa dispondrá sólo de un punto de su Atributo de EST.

Un valor muy reconocido en unidades que deben operar siempre en situaciones límite y de alto riesgo es la capacidad de adaptación a un entorno de combate cambiante. De tal manera, los diseñadores de tecnologías bélicas han desarrollado unidades capaces de transformarse alterando su morfología en función de la situación operativa. Estas unidades alternan entre sus diversas formas tácticas durante transcurso de la batalla, adoptando aquella que es la más apropiada para cada situación de combate, lo que maximiza su eficacia y operatividad.

ZAPADOR

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor desplegar en una posición fija fortificada que proporciona toda una serie de ventajas en juego.

ZAPADOR

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE/ ORDEN COMPLETA)

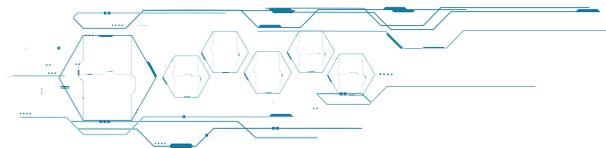
Opcional.

REQUISITOS

- » Es obligatorio que el espacio en el cual se pretende situar el Pozo de Tirador tenga una anchura igual o superior al de la peana de la Plantilla de Silueta de este estado.
- » En caso contrario, no se activará este estado, considerándose que la tropa ha declarado una **Inacción**.

EFECTOS

- » Durante la Fase de Despliegue, esta Habilidad Especial permite a su poseedor desplegar en estado Pozo de Tirador.
- » Durante el Turno Activo, el poseedor de esta Habilidad Especial puede activar el estado Pozo de Tirador mediante el consumo de una Orden Completa.



POZO DE TIRADOR (ESTADO)

MARCADOR



ACTIVACIÓN

- » Automática en la *Fase de Despliegue* para todas aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Zapador*.
- » Durante el *Turno Activo*, una tropa con la *Habilidad Especial Zapador* puede recuperar el estado *Pozo de Tirador* consumiendo 1 Orden Completa y situando el Marcador *Pozo de Tirador (FOX-HOLE)* a su lado.

EFFECTOS

- » Se considera que una tropa en estado *Pozo de Tirador* dispone de las siguientes propiedades:
 - Posee un valor de *Silüeta 3*.
 - Se halla en contacto en 360° con una *Cobertura Parcial*, por lo que se beneficia de los *MOD* correspondientes, desde cualquier dirección o ángulo que se trace la *LdT*.
 - Dispone de la *Habilidades Especiales CC: Mimetismo* y *V: Coraje*.
- » El estado *Pozo de Tirador* es una posición fija y no permite a la tropa efectuar ningún tipo de desplazamiento. Por tanto, no podrá *Asomarse*, *Mover*, *realizar Movimiento Cauteloso*, *Saltar*, *Trepar*, *Trabar...* No obstante, puede declarar *Encarar* o *Esquivar*. Sin embargo, durante el *Turno Reactivo*, las tropas en este estado no pueden desplazarse, únicamente esquivar el *Ataque*.



CANCELACIÓN

- » El estado *Pozo de Tirador* se cancela automáticamente si la tropa pasa a estado *Cuerpo a Tierra*.
- » 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*.
- » Al cancelar el estado *Pozo de Tirador* se pierden todas las ventajas que éste ofrece, se retira el Marcador y la tropa recupera el valor de *Silüeta* que indica su Perfil de tropa.

Recuerda

Es obligatorio que el espacio en el cual se pretende situar el *Pozo de Tirador* tenga una anchura igual o superior al de la peana de la *Plantilla de Silüeta* de este estado.

El Zapador reconoce la importancia del escenario del combate. Usado con inteligencia, el terreno es el mejor aliado del soldado, de manera que un terreno bien aprovechado se convierte en el mejor amigo del combatiente individual. El Zapador sabe cómo aprovechar el terreno para establecer una posición de tiro fija que, además, habrá enmascarada, de modo que se confunda con el terreno, y fortificada, mediante coberturas sólidas que le protejan del fuego hostil. En una posición bien diseñada, el Zapador se sentirá seguro, lo que ayudará a mejorar su efectividad de combate. El pozo de tirador además, permite el uso eficaz, tanto ofensivo de las armas del soldado, facilitando la acción propia, incrementando las posibilidades de supervivencia y permitiendo el control de la zona de combate.

HABILIDADES ESPECIALES DE CC

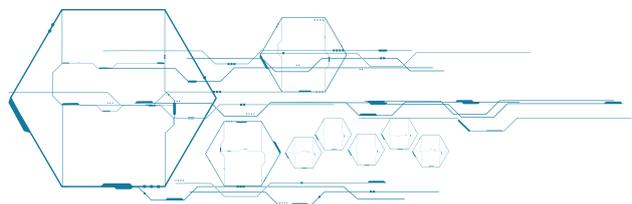
Tal y como su nombre indica, las *Habilidades Especiales de CC* son aquellas que se utilizan cuando su poseedor se encuentra en *CC*. En el *Libro Básico Infinity N3* se explica el funcionamiento básico de estas *Habilidades Especiales*.

GUERRERO NATO

La tropa que posee *Guerrero Nato* es un luchador excepcional, que además es capaz de anular las *Habilidades Especiales de CC* de sus adversarios.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de la *Habilidad Especial Guerrero Nato* disponen automáticamente de las *Habilidades Especiales Ataque Sorpresa, Sigilo y V: Coraje*.



GUERRERO NATO

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Habilidad Especial de CC.***REQUISITOS**

» El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar el contacto peana con peana, tanto en *Turno Activo* como *Reactivo*.

EFFECTOS

» Todas aquellas tropas que dispongan de Guerrero Nato tienen a su disposición dos *Modos de Combate CC*, tal y como se puede ver en la *Tabla de Guerrero Nato* (ver pág. 47).

» El poseedor de Guerrero Nato 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 Guerrero Nato, su poseedor sólo podrá emplear un único *Modo de Combate CC*.

» En el momento en el que el jugador declare el uso de Guerrero Nato deberá anunciar a su adversario qué *Modo de Combate CC* va a emplear.

EJEMPLO DE GUERRERO NATO Y ARTES MARCIALES

Señor Massacre, un Mercenario con la Habilidad Especial Guerrero Nato, se encuentra trabado en CC con Miyamoto Mushashi, un Mercenario con la Habilidad Especial de CC *Artes Marciales N5*. Si Sr. Massacre declara el uso del *Modo de Combate A*, Mushashi no podrá emplear ninguno de sus niveles de *Artes Marciales*, aunque sí podrá aplicar *V: Coraje* si le hiciera falta.

Mushashi tampoco podría usar su Habilidad Especial *CC con Dos Armas*, debiendo escoger cuál de las dos *Municiones Especiales* de sus *Armas CC* emplear, en vez de sumar los efectos de ambas.

Si Mushashi se encontrara trabado en CC con Sr. Massacre y dos Jaguars, y declarara el uso del Nivel 5 de *Artes Marciales* contra sus tres adversarios, y Sr. Massacre declara el uso del *Modo de Combate A*, éste se lo anularía, y Mushashi debería escoger un único objetivo entre los tres. En cambio, si declarara el uso del Nivel 5 de *Artes Marciales* sólo contra dos Jaguars, Sr. Massacre no podría emplear el *Modo de Combate A*, ya que no es objetivo de un *Ataque CC*.

EJEMPLO DE GUERRERO NATO Y BERSERK

Si un 45th Highlander, una tropa con la Habilidad Especial *Berserk*, declarara el uso de *Embestida* contra el Señor Massacre, el *Modo de Combate A* no tendría efecto, y el caledonio podría mover la suma de sus dos valores de *MOV* y efectuar un *Ataque CC*. No obstante, una vez ya trabados en CC, el 45th Highlander no podría aplicar el *Modo de Combate Ataque Berserk*.

EJEMPLO DE GUERRERO NATO E I-KOHL:

Si el Señor Massacre estuviera trabado con la bella Odalisca Azra, y declarara el uso del *Modo de Combate A*, ésta no podría aplicar ninguno de sus Niveles de su fragante *Habilidad Especial de CC i-Kohl*.

EJEMPLO DE GUERRERO NATO Y ATAQUE SORPRESA

Un Ninja que se trabara en CC con Señor Massacre, y éste declarara el uso del *Modo de Combate A*, no podría emplear *Ataque Sorpresa* ni ninguno de sus niveles de *Artes Marciales*, aunque sí podrá aplicar *V: Coraje* si le hiciera falta.

EJEMPLO DE GUERRERO NATO Y PROTHEION

Si el Sr. Massacre declarara el uso del *Modo de Combate A* contra un Samaritano Umbra, éste no podría emplear ningún Nivel ni el efecto especial de su Habilidad Especial de CC *Protheion*. No obstante, sí podrá aplicar *V: Coraje* si le hiciera falta.

EJEMPLO DE GUERRERO NATO Y VENENO

Si Tarik Masuri se enfrentara en CC con el Sr. Massacre, el *Modo de Combate A* impediría que el oficial de Khawarijs empleara sus *Artes Marciales* y su Habilidad Especial *Veneno*, por lo que no podría aplicar el efecto de *Tirada de PB* adicional por cada *Ataque CC* exitoso que otorga esta Habilidad Especial de CC.

EJEMPLO DE GUERRERO NATO CONTRA GUERRERO NATO

Si un Wulver declarara el uso del *Modo de Combate A y Berserk* contra el Sr. Massacre, éste no podría emplear el *Modo de Combate B* pero sí el *Modo de Combate A* para anular la Habilidad Especial de CC *Berserk* de su peludo adversario.

Algunas personas están especialmente dotadas para la lucha, y poseen un instinto de combate altamente desarrollado y muchas horas a sus espaldas de duro entrenamiento y de lucha real. Estos luchadores son capaces de reconocer y contrarrestar las técnicas y movimientos de sus adversarios, convirtiéndose en temibles oponentes contra los cuales no parece haber manera de obtener victoria alguna.

GUERRERO NATO

Modo de Combate CC	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
A	0	0	0	0	--	*
B	+3	0	+1	0	--	--

NOTA *: En la *Tirada Enfrentada de CC*, este *Modo de Combate* anula todas las *Habilidades Especiales de CC* que posean sus adversarios (excepto *Embestida*, este mismo *Modo de Combate A* y aquellas que, en su descripción, indiquen lo contrario) cuando declaren un *Ataque CC* contra su poseedor.

Sin embargo, no anula *Habilidades Especiales* asociadas a dichas *Habilidades Especiales de CC* como *V: Coraje* o *Sigilo*, en caso de *Artes Marciales* o *Protheion*, por ejemplo.

GUARDIÁN

La tropa que dispone de esta Habilidad Especial de CC sabe combatir junto a una unidad de escolta que aplica una serie de MOD en CC. Guardián posee varios Niveles.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de la Habilidad Especial *Guardián* disponen automáticamente de la Habilidad Especial *V: Coraje*.

GUARDIÁN

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Habilidad Especial de CC.

REQUISITOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar el contacto peana con peana, tanto en *Turno Activo* como *Reactivo*.

EFFECTOS

- » Cada Nivel de Guardián proporciona una serie específica de MODs y ventajas al CC, tal y como se puede ver en la *Tabla de Guardián*, (ver pág. 48).
- » El poseedor de un Nivel de Guardián 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 Guardián, **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 Guardián deberá anunciar a su adversario qué Nivel de esta Habilidad Especial va a emplear.

Años de experiencia en entrenamiento canino en técnicas defensivas y de protección han sido aprovechados en la instrucción de Antípodas por instructores ariadnos. Estas técnicas también se han empleado en resto de la Esfera en el entrenamiento de criaturas biomodificadas para cumplir tareas de seguridad personal, e incluso en la programación de unidades robóticas defensivas. Aunque la naturaleza de la unidad (biológica, alienígena, robótica...) determina el tipo de instrucción que va a recibir, los objetivos finales y la filosofía base siempre es la misma y parte de estos orígenes de formación táctica canina. El objetivo es obtener una unidad de apoyo y seguridad que ayude a su controlador en situaciones de confrontación física. Para ello es necesario que dicha unidad posea una lealtad innegable, una agresividad controlable, nervios de acero y una capacidad ofensiva sólida, lo que se conoce en instrucción canina como "una mordida firme".

I-KOHL

Habilidad Especial de CC que impone un MOD negativo al adversario de su portador. I-Kohl posee varios Niveles.

I-KOHL

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Habilidad Especial de CC.

REQUISITOS

» El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar el contacto peana con peana, tanto en *Turno Activo* como *Reactivo*.

EFFECTOS

- » Tal y como se puede ver en la *Tabla de i-Kohl* (ver pág. 49), cada Nivel de i-Kohl impone un MOD negativo al adversario en CC, tanto si su poseedor declara **Ataque CC como Esquivar o Trabar**.
- » El poseedor de un Nivel de i-Kohl 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 i-Kohl, **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 i-Kohl deberá anunciar a su adversario qué Nivel de esta Habilidad Especial va a emplear.
- » Esta Habilidad Especial **no tiene efecto sobre tropas que posean el Atributo EST.**

EJEMPLO DE I-KOHL -1

Azra, una Odalisca con i-Kohl N3, se encuentra trabada en Combate Cuerpo a Cuerpo con un Monje Shaolin. Éste, a pesar de su estricto entrenamiento, no puede evitar verse influenciado por los encantos de la preciosa Odalisca. El Monje Shaolin puede usar cualquiera de sus Niveles de *Artes Marciales*, pero deberá aplicar el MOD -9 a su CC.

GUARDIÁN

Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	0	-3	+1	0	--	--
2	+3	0	+1	0	--	--
3	0	-3	+2	0	--	--
4	0	0	+3	0	--	--

EJEMPLO DE I-KOHL-2

La bella Azra, con su innato magnetismo para los hombres, se encuentra ahora en contacto peana con peana con un salvaje y peludo 45th Highlander. Pero la imparable furia del caledonio tampoco lo hace inmune al hechizo del i-Kohl de Azra. El 45th puede usar su Habilidad Especial *Berserk* (CC+6) para ver cómo el i-Kohl N3 lo convierte en una Tirada de CC-3.

EJEMPLO DE I-KOHL-3

Un Ninja en turno activo, atraído por la hermosa Azra, declara *Mover* y *Ataque CC* contra ella. Al encontrarse en contacto peana con peana, Azra podrá aplicar el i-Kohl en la Tirada Enfrentada si declara *Ataque CC* o *Esquiva* como ORA, pero no si declarara un *Ataque CD*.

El i-Kohl basa su funcionamiento en la capacidad aumentada de emisión de feromonas de diseño y otras potentes sustancias bioquímicas que saturan los receptores sensoriales de cualquier adversario que se encuentre próximo a su portador. El i-Kohl fue una gama de productos de maquillaje y belleza personal desarrollados por la industria cosmética haqqislamita (Kohl era el maquillaje que se empleaba en el Antiguo Egipto) a la que rápidamente se le encontró una aplicación militar, de mayor potencia y menor sutileza. Es habitual que se emplee de forma genérica el nombre comercial i-Kohl para referirse a toda esta gama de productos, ya sean militares o de uso Civil, artificiales o generados por el propio organismo de su portador, y de origen humano o alienígena.



PROTHEION

Esta Habilidad Especial de CC permite a su poseedor incrementar su valor del Atributo *Heridas* cuando causa *Daño* en Combate Cuerpo a Cuerpo.

PROTHEION

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque, 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*.

EFFECTOS

- » Cada Nivel de Protheion proporciona una serie específica de MODs y ventajas al CC, tal y como se puede ver en la *Tabla de Protheion*, (ver pág. 50).
- » El poseedor de un Nivel de Protheion 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 Protheion, **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 Protheion deberá anunciar a su adversario qué Nivel de esta Habilidad Especial va a emplear.
- » El uso de Protheion se considera un *Ataque CC*.

Cada éxito supone una Tirada de PB del objetivo contra un valor de *Daño* equivalente al Atributo *FIS* del poseedor de esta Habilidad Especial. Al declarar el uso de Protheion, los jugadores no aplicarán el valor de *Daño*, ni la *Munición Especial* o cualquier otra regla del *Arma CC* que disponga la tropa.

En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces sufrirá la pérdida de un punto de su Atributo *Heridas/Estructura*.

- » Además, como Efecto Especial, **si el objetivo posee el Atributo *Heridas*** y falla su Tirada de PB, entonces el poseedor de Protheion incrementará en uno el valor de su Atributo de *Heridas* por cada Tirada de PB fallada, situando un Marcador de Power-Up a su lado.

i-KOHL

Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	0	-3	0	0	--	*
2	0	-6	0	0	--	*
3	0	-9	0	0	--	*

NOTA *: Puede aplicarse incluso al declarar *Esquivar* o *Trabar*.

El máximo de puntos del Atributo *Heridas* que se pueden incrementar es **dos**, señalándolo con un Marcador Power-Up 2.

Este Efecto Especial sólo puede ser empleado contra tropas enemigas que posean el Atributo *Heridas*.

- » Un Crítico obtenido con Protheion supone la pérdida automática de un punto del valor de *Heridas/ Estructura* del objetivo y, en caso de que el objetivo posea el Atributo *Heridas*, el incremento automático de un punto del valor del Atributo *Heridas* del poseedor de esta Habilidad Especial.
- » El poseedor de Protheion puede emplear esta Habilidad Especial de CC cuando declare un *Coup de Grâce*.

EJEMPLO DE PROTHEION CONTRA ADVERSARIO CON *HERIDAS*

Una tropa con Protheion que ganara la Tirada Enfrentada de CC contra un Fusilero que fallara su Tirada de PB podría obtener o incrementar un punto de su Atributo *Heridas*. Su objetivo pierde un punto de su Atributo *Heridas* y pasa a estado *Inconsciente*. En la siguiente Orden, si declarara un *Coup de Grâce* con Protheion, esta tropa incrementaría un punto más de su Atributo *Heridas*, sin efectuar Tirada de CC. De este modo, el Fusilero pasa de *Inconsciente* a estado *Muerto*. Ahora, la tropa con Protheion ha alcanzado el límite de puntos de *Heridas* de esta Habilidad Especial y ya no puede incrementar más. Pero, si perdiera algún punto de su Atributo de *Heridas*, siempre podría volver a emplear Protheion contra una tropa enemiga y, en caso de tener éxito, incrementar de nuevo el valor de su Atributo de *Heridas*.

EJEMPLO DE PROTHEION CONTRA ADVERSARIO CON *ESTRUCTURA*

Una tropa con Protheion que se enfrentara en CC a un adversario con el Atributo *Estructura* (EST) podría aplicar los MOD que le otorga el Nivel de Protheion del que disponga. Sin embargo, en caso de que ganara la Tirada Enfrentada de CC, no podría aplicar el Efecto Especial, con lo que no incrementaría su Atributo *Heridas*.

Protheion es una mejora biogenética que permite a su poseedor extraer nutrientes y materia orgánica de otras entidades biológicas para regenerar sus propias heridas o incrementar su resistencia física. Esta mejora, de discutible valor ético, proporciona a aquellos operativos que la poseen una mayor autonomía y capacidad de supervivencia en entornos hostiles. Protheion no sólo mejora la funcionalidad física de su usuario, sino que además le permite alimentarse y recuperarse de cualquier daño recibido al operar sin contacto con fuerzas de apoyo o tras las líneas enemigas.

Sin embargo, más allá de las ventajas tácticas que proporciona esta mejora, la capacidad ofensiva de Protheion es excepcional y no ha pasado desapercibida a los instructores militares. En torno a Protheion se ha desarrollado una técnica de combate cuerpo a cuerpo que combina golpes y maniobras propias de artes de combate diferentes, pero adaptadas a las ventajas que proporciona esta mejora biogenética. Como resultado, los expertos en Protheion son unos adversarios realmente temibles en lucha cerrada, que suman a su capacidad de combate el impacto psicológico de ser capaces de alimentarse de sus contrincantes.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de la Habilidad Especial Protheion disponen automáticamente de las Habilidades Especiales *Ataque Sorpresa*, *Sigilo* y *V: Coraje*.

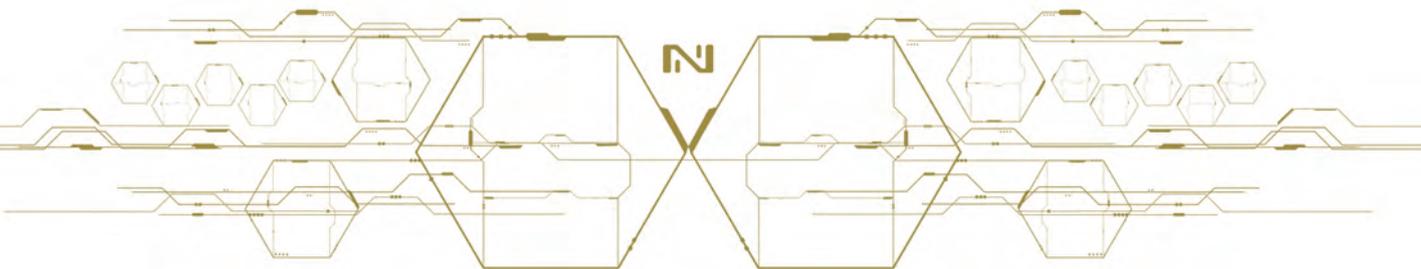


PROTHEION

Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	+3	0	+1	0	FIS	
2	0	-3	+1	0	FIS	
3	0	0	+3	0	FIS	
4	0	0	0	+1	FIS	
5	+3	-3	0	0	FIS	



ARMAMENTO Y EQUIPO



ARMAMENTO

Si bien es cierto que un soldado no se define por su arma, también lo es que ésta puede determinar buena parte de su comportamiento y efectividad en combate. En una Esfera Humana en la que la primacía siempre cuenta con un apoyo militar, la industria armamentística no para de desarrollar nuevas armas en una carrera incesante.

El listado de armas y municiones presentado en Infinity N3 se amplía en esta expansión con nuevas adiciones que proporcionan mayor versatilidad y variedad a las Listas de Ejército de las diferentes potencias del universo Infinity.

PROPIEDADES

Las Propiedades son aquellas características especiales que poseen algunas armas y piezas de Equipo. Las Propiedades que se listan a continuación se consideran una ampliación de la serie presentada en el reglamento básico de Infinity N3

- » **Ataque de Comunicaciones.** El uso de esta arma, Habilidad Especial o Equipo se considera un *Ataque* que permite declarar *Reset* como réplica.
- » **Automático.** Esta arma, Habilidad Especial o Equipo tiene un funcionamiento automático que no requiere *Tirada*, ya que proporciona siempre un resultado fijo que se indica entre paréntesis.
- » **MULTI Ligera.** Designa un arma multipropósito, que permite cargar varios tipos de Munición Especial de tipo Ligero. Esta regla ampliada sustituye a la mostrada en Infinity N3. Un arma MULTI Ligera dispone de tres Modos de Disparo:

- ⦿ **Modo Ráfaga. Munición Especial AP o Shock.** El tirador escoge qué tipo de Munición Especial prefie e 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*.
- ⦿ **Modo Aturdidor. Munición Especial Aturdidora.** Con este Modo de Disparo el tirador sólo puede emplear esta Munición Especial. El valor de *Ráfaga* se reduce a 1. Posee la Propiedad *No Letal*.

» **MULTI Media.** Designa un arma polivalente, que permite cargar varios tipos de Munición Especial de tipo Medio. Esta regla ampliada sustituye a la mostrada en Infinity N3. Un arma MULTI Media dispone de tres 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*.
- ⦿ **Modo Aturdidor. Munición Especial Aturdidora.** Con este Modo de Disparo el tirador sólo puede emplear esta Munición Especial. El valor de *Ráfaga* se reduce a 1. Posee la Propiedad *No Letal*.

» **MULTI Pesada.** Designa un arma multipropósito, que permite cargar varios tipos de Munición Especial de tipo Pesado. Esta regla ampliada sustituye a la mostrada en Infinity N3.

Un arma MULTI Pesada dispone de tres Modos de Disparo:

- ⦿ **Modo Ráfaga. Munición Especial AP o Shock.** El tirador escoge qué tipo de Munición Especial prefie e 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*.
- ⦿ **Modo Aturdidor. Munición Especial Aturdidora.** Con este Modo de Disparo el tirador sólo puede emplear esta Munición Especial. El valor de *Ráfaga* se reduce a 1. Posee la Propiedad *No Letal*.

» **Ráfaga: Blanco Único.** Esta arma sólo puede seleccionar un único blanco, que ha de ser el mismo para todos los disparos de su *Ráfaga*.

TIPOS DE MUNICIÓN ESPECIAL

Se denomina Munición Especial a aquella que posee unos efectos diferentes a la munición Normal estándar, y que tiene características propias. Los nuevos Tipos de Municiones Especiales que se listan a continuación se consideran una ampliación de la serie presentada en el reglamento básico de Infinity N3.

MUNICIÓN ESPECIAL ATURDIDORA

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

CATEGORÍA

Exótica.

TIRADA

Al recibir un impacto con Munición Especial Aturdidora el objetivo debe realizar dos *Tiradas* de *PB*.

EFFECTOS

- » La Munición Especial Aturdidora obliga a su objetivo a realizar 2 *Tiradas* de *PB* por impacto recibido..
- » En caso de fallar la *Tirada* de *PB*, el objetivo pasa a estado **Aturdido**.
- » 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.
- » Un **Crítico** con Munición Especial Aturdidora hace que su objetivo pase directamente a estado *Aturdido*, sin que éste pueda efectuar ya la *Tirada* de *PB*, y que falle automáticamente la *Tirada de Agallas*.

Munición Especial Aturdidor a y armas con Munición Especial

Si el escenario o el mutuo acuerdo de los jugadores lo permiten, la Munición Especial Aturdidora puede ser disparada por aquellas armas que cargan un solo tipo de Munición Especial (Por ejemplo, un Fusil AP). En tal caso, la Munición Especial Aturdidora reemplaza a la Munición Especial que tuviera el arma, siendo la única Munición que podrá disparar en toda la partida, pero sin modificar en nada más su perfil. El jugador deberá indicar este cambio al desplegar la figura.

EJEMPLO DE MUNICIÓN ESPECIAL ATURDIDORA Y ARMA CON MUNICIÓN ESPECIAL

En la Fase de Despliegue de una misión un jugador declara que su Veteran Kazak con Fusil T2 está equipado con Munición Especial Aturdidora. Por tanto, durante toda la batalla, éste será el único tipo de munición que podrá disparar.

El término Munición Especial Aturdidora engloba diferentes tipos de munición no letal (eléctricas, químicas, contusivas, etc.) diseñadas con el propósito de incapacitar sin matar al objetivo. Es un tipo de munición característica de operaciones policiales y antiterroristas. Suele emplearse en el control de revueltas, en operaciones con rehenes, así como en misiones que requieren la captura de objetivos con vida y también en aquellas acciones ejecutadas en áreas sensibles, como zonas mal presurizadas.

MUNICIÓN ESPECIAL E/M2

Esta Munición Especial ha sido diseñada para emitir un potente pulso electromagnético doble que dañe los sistemas electrónicos enemigos.

CATEGORÍA

Exótica.

TIRADA

Al recibir un impacto con Munición Especial E/M2 el objetivo debe realizar dos Tiradas de PB reducida a la mitad.

EFECTOS

- » La Munición Especial E/M2 funciona exactamente igual que la Munición Especial E/M (ver *Infinity N3*) con la salvedad de que obliga al objetivo a realizar dos tiradas de PB, cuyo valor reduce a la mitad, redondeando siempre hacia arriba.
- » Un Crítico con Munición Especial E/M2 obliga a su objetivo a sufrir los efectos aplicables (*Aislado...*) sin permitirle efectuar ninguna de las dos Tiradas reducidas de PB.

Munición Especial E/M2 y Armas CC

Las Armas CC que cargan Munición Especial E/M2 causan daño Normal además de E/M2.

Por tanto, el objetivo debe realizar una Tirada de BLI y además, dos Tiradas de PB (con el valor de PB reducido a la mitad). En las tres 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/M2.

ATENCIÓN: Esta munición está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

La serie de armas que disparan Munición Especial E/M2 llevan proyectiles de mayor tamaño cuyas cabezas de guerra disponen de dos emisores multifrecuencia de pulso E/M, con lo que se obtiene una mayor potencia y eficacia contra sistemas protegidos.

La munición E/M2 consiste, básicamente, en munición E/M potenciada. Los requerimientos de diseño de este tipo de munición se centraron específicamente en lograr una mayor potencia y efectividad, sin limitaciones de tamaño. La munición E/M2 ha sido concebida para armar proyectiles de armamento pesado o ser instalada en armas con munición limitada, de modo que sus mayores dimensiones y peso no resulten ser un inconveniente.

TABLA RÁPIDA DE MUNICIÓN E/M2

ATRIBUTO DE PB	VALOR APLICADO CON MUN. ESP. E/M2
0	0
3	2
6	3
9	5

MUNICIÓN ESPECIAL ECLIPSE (ECLIPSE)

La Munición Especial Eclipse es una variante avanzada de la Munición Especial Humo que contrarresta el efecto de los Visores Multiespectrales.

CATEGORÍA

Exótica.

EFECTOS

- » La Munición Especial Eclipse funciona exactamente igual que la Munición Especial Humo (ver: *Infinity N3*), con la particularidad de que la Zona de Visibilidad Nula que genera también afecta a los Visores Multiespectrales, impidiéndoles trazar LDT a su través, sin importar su Nivel.

El Humo Eclipse es la evolución de la munición Humo tradicional, totalmente impenetrable para los sistemas ópticos y de sensorización actuales. La Munición Especial Eclipse establece un área de anulación de visibilidad que no puede ser penetrada por ningún escáner ni dispositivo de rastreo óptico.

MUNICIÓN ESPECIAL FEROMÓNICA (PHEROMONIC)

Es un tipo de munición letal basada en la emisión intensa de feromonas biomodificadas que, además de causar daño, es capaz de marcar a su objetivo.

CATEGORÍA

Exótica

TIRADA

Al recibir un impacto de Munición Especial Feromónica, el objetivo debe realizar una Tirada de PB.

EFFECTOS

- » Si el objetivo falla la Tirada de PB, pierde 1 punto de su Atributo *Heridas/EST*.
- » Además, el objetivo, tanto si supera como si falla la Tirada de PB, pasa a estado *Marcado*, colocando un Marcador de Marcado (MARKED) a su lado.
- » El uso efectivo de esta Munición Especial se considera como un Marcaje de *Observador de Artillería* a efectos de cumplimiento de Objetivos en misiones o escenarios.
- » Un **Crítico** con Munición Especial Feromónica causa a su objetivo la activación del estado *Marcado*, además de la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*, sin que éste pueda efectuar ya la Tirada de PB.

La munición feromónica es un tipo de biomunición avanzada muy característica de la industria armamentística Tohaa. Esta raza cuenta con una larga tradición en el desarrollo de aplicaciones militares de su tecnología feromónica.

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. Esta regla ampliada sustituye a la mostrada en Infinity N3

CATEGORÍA

Exótica.

TIRADA

Al recibir un impacto con Munición Especial Flash el objetivo debe realizar una Tirada de PB.

EFFECTOS

- » En caso de fallar la Tirada de PB, el objetivo pasa a estado *Aturdido*, situando un Marcador de Aturdido (STUNNED) 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.
- » Un **Crítico** con Munición Especial Flash supone que el objetivo queda en estado *Aturdido* directamente, sin derecho a realizar la Tirada de PB, y que falle automáticamente la *Tirada de Agallas*.

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 T2

Munición de alto valor que causa un gran daño en su objetivo.

CATEGORÍA

Exótica.

TIRADA

Al recibir un impacto de Munición Especial T2 el objetivo debe efectuar una Tirada de BLI.

EFFECTOS

- » En caso de fallar la Tirada de BLI, el objetivo sufre la pérdida de 2 puntos del Atributo *Heridas/ EST*.
- » Un **Crítico** con Munición Especial T2 causa a su objetivo la pérdida directa de 2 puntos del Atributo *Heridas/ EST*, sin que éste pueda efectuar ya la Tirada de BLI.

Munición Especial T2 Y Elementos De Escenografía

La Munición Especial T2 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.

El nombre T2 designa a aquellos proyectiles de punta hueca dotados de una camisa con doble refuerzo de Teseum fragmentable. Un proceso de producción poco refinado del Teseum debilita la aleación que recubre la punta de estos proyectiles, con lo que, al impactar contra su objetivo se rompen en múltiples fragmentos diminutos. El resultado final es una auténtica carnicería.

Conocida como "la munición más cara de la Esfera Humana" la munición T2 sólo está al alcance de aquellas fuerzas que disponen de grandes presupuestos, o de un acceso casi ilimitado al Teseum. Éste es el caso de Caledonia, que dispone de las mayores vetas de este material de toda la Esfera Humana. Sin embargo, los caledonios carecen de la capacidad tecnológica necesaria para procesarlo correctamente. De ahí la inusitada cantidad de Teseum necesaria para elaborar la Munición T2 que emplean las fuerzas ariadnas. Estos proyectiles, muy apreciados por los contrabandistas Irmandinhos, se venden en el Mercado Negro al peso, para aprovechar el Teseum con el que se fabrican antes que para uso bélico.

MUNICIÓN ESPECIAL VIRAL

Este tipo de Munición Especial se caracteriza por su mayor letalidad en comparación con las municiones estándar.

CATEGORÍA

Biomunición, Exótica.

TIRADA

Al recibir un impacto de Munición Especial Viral el objetivo debe efectuar dos Tiradas de PB.

EFECTOS

- » La Munición Especial Viral 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 Viral cada Tirada de PB fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST*.
- » Un *Crítico* con Munición Especial Viral causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo *Heridas/ EST* y obliga, además, a efectuar 1 Tirada de PB.
- » Si el objetivo de la Munición Especial Viral posee en su Perfil de Tropa un valor de 1 en su Atributo de *Heridas*, y falla una de las dos Tiradas de PB, entonces pasa directamente al estado de *Muerto*, ignorando el estado *Inconsciente*. Este efecto especial 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, TAG, Vehículos...
 - Unidades que dispongan de más de un Perfil de Tropa con valores sumatorios de su Atributo *Heridas* (como tropas con *Transmutación*, *Armadura Simbionte*, *Lo-Tech A...*).

IMPORTANTE

Un objetivo de Munición Especial Viral que pase directamente a estado *Muerto*, ignorando el estado *Inconsciente*, no podrá activar el estado *HuevaEmbrión* de la Habilidad Especial *Shasvastii*, ni los estados *Valor: Tenaz* ni *Valor: Sin Incapacidad por Herida*.

EJEMPLO DE MUNICIÓN ESPECIAL VIRAL Y SHASVASTII

Un Maligno *Shasvastii* que reciba un impacto con Munición Especial Viral y falle una de las dos Tiradas de PB deberá ser retirado de la mesa de juego, ignorando el estado *HuevaEmbrión*.

ATENCIÓN: Esta Munición Especial está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

La Munición Viral emplea proyectiles especiales de carcasa blanda, recubierta de una capa de inhibidores del sistema inmunitario y con un núcleo de agentes virales de amplio espectro y ejecución rápida. Esta carcasa también puede incluir nanodispositivos biodiseñados con programación ofensiva de tipo vírico.

La Munición Viral fue un proyecto armamentístico desarrollado en laboratorio por equipos de biólogos e inmunólogos subvencionados por el ejército haqqislamita. Diseñada específicamente como munición ligera de máxima letalidad, responde a filosofías del tipo "Un impacto, una baja". Sus cualidades específicas como munición antidisturbios contra Dogfaces despertó el interés de Ariadna, que adquiere remesas de Munición Viral a cambio de lotes de Teseum.

TIPOS DE ARMAS

AKRYLAT-KANONE

Arma de apoyo desechable que dispara Munición Especial Adhesiva.

AKRYLAT-KANONE

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: --

Ráfaga: 1

Munición: Adhesiva

Propiedades: *Desechable 2, No Letal.*

La Fuerza Militar Nómada estaba interesada en obtener un arma con capacidad antitanque de bajo coste, en la línea del Lanzaadhesivo, pero dotada de un mayor alcance. Sin embargo, el peso del compuesto adhesivo obligaba a que el cohete propulsor tuviera unas dimensiones excesivas para un arma con un cargador de gran capacidad. Como solución se optó por adaptar el sistema desechable del Panzerfaust para mantener el equilibrio entre manejabilidad, coste y alcance buscado por la Fuerza Militar Nómada. El éxito militar y comercial del Akrylat-Kanone ha superado las fronteras Nómadas, pudiéndose encontrar ya en el mercado una copia similar de factura Yu Jing.

AMETRALLADORA (HMG)

Arma CD de apoyo con un valor de *Ráfaga* elevado, muy potente y efectiva en rango largo.



VARIANTES

AMETRALLADORA MULTI

La principal característica de las Ametralladoras MULTI es que cargan Munición MULTI Pesada, lo que permite al jugador disponer de tres Modos Disparo distintos.

Este nuevo Perfil de Arma su tituye al presentado en Infinity N3

DATA 5656

CODE 5657

MODE 5756

**AMETRALLADORA MULTI
(MODO RÁFAGA)**

MODIFICADORES POR DISTANCIA

**Daño:** 15**Ráfaga:** 4**Munición:**
AP/Shock**Propiedades:** *Fuego de Supresión, MULTI Pesada, No Saqueable.***AMETRALLADORA MULTI
(MODO ANTIMATERIAL)**

MODIFICADORES POR DISTANCIA

**Daño:** 15**Ráfaga:** 1**Munición:** EXP**Propiedades:** *Antimaterial, MULTI Pesada, No Saqueable.***AMETRALLADORA MULTI
(MODO ATURDIDOR)**

MODIFICADORES POR DISTANCIA

**Daño:** 15**Ráfaga:** 1**Munición:**
Aturdidora**Propiedades:** *MULTI Pesada, No Letal, No Saqueable.*

Concebidas como armamento de apoyo pesado, las Ametralladoras MULTI incorporan 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.

ARMA CC T2 (T2 CCW)

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que carga Munición Especial T2.

ARMA CC T2**Daño:** FIS**Ráfaga:** 1**Munición:**
T2**Propiedades:** CC

Consideradas un preciado trofeo, las armas blancas T2 suelen decorar los salones de los grandes jefes de clan caledonios. Debido al elevado coste de las materias primas requeridas y lo laborioso de su elaboración, las armas de este tipo son muy poco frecuentes en el campo de batalla. En la actualidad, únicamente algunos operativos especiales llegan a portarlas realmente en combate.

**ARMA CC TEMPLARIA
(TEMPLAR CCW)**

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que combina el efecto de diferentes Municiones Especiales. Hay diferentes forjados de estas armas.

**ARMA CC TEMPLARIA
(FORJA 1)****Daño:** FIS**Ráfaga:** 1**Munición:**
AP+Shock**Propiedades:** CC**ARMA CC TEMPLARIA
(FORJA 2)****Daño:** FIS**Ráfaga:** 1**Munición:**
AP+DA**Propiedades:** *Antimaterial, CC*

Los Templarios destacaron como innovadores maestros armeros. Las armas de factura templaria son hoy en día muy escasas y se consideran piezas de coleccionista, aunque gracias a la robustez de su diseño suelen conservarse en perfecto funcionamiento.

ARMA CC VIRAL (VIRAL CCW)

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que carga Munición Especial Viral.

**ARMA CC VIRAL
(VIRAL CCW)****Daño:** FIS**Ráfaga:** 1**Munición:**
Viral**Propiedades:** CC

Si hay una herramienta excepcional para el asesinato es el arma blanca que incorpora una sustancia vírica invisible capaz de eliminar a su objetivo sin necesidad de alcanzar puntos vitales. El más mínimo corte con una de estas armas resulta letal de modo que nunca ha sido más cierto aquella máxima de un maestro japonés que aseguraba que "hay cientos de ataques, pero sólo hace falta uno para matar".

**ARMA CC VORPAL
(VORPAL CCW)**

Arma Arrojadiza que se puede emplear en CC y que carga Munición Especial Monofil. El Arma Vorpal siempre retorna a su lanzador, por lo que puede ser utilizada en repetidas ocasiones.

**ARMA CC VORPAL
(VORPAL CCW)**

MODIFICADORES POR DISTANCIA

**Daño:** 12**Ráfaga:** 1**Munición:**
Monofil**Propiedades:** *Arma arrojadiza, CC*

EJEMPLO DE USO DE ARMA CC VORPAL

Una tropa con un Arma Vorpal que dispone de alguna Habilidad Especial de CC declara que usará dicha arma aplicando la Característica Arma Arrojadiza contra un adversario que se encuentra alejado de ella. Para ello, deberá superar una Tirada de FIS+3, por ser Arma Arrojadiza, aplicando el MOD por Distancia, y no podrá emplear su Habilidad Especial de CC, ya que no se encuentra trabado en CC con su adversario.

Originariamente, la Espada Vorpal fue citada por Lewis Carroll en "Alicia a Través del Espejo" como la única arma capaz de matar al temible monstruo Jabberwock. De tal modo, la palabra "Vorpal" adquirió el significado de "arma afilada y mortífera", acepción que también define perfectamente a esta arma Vudú-Tec.

Las Armas Vorpal son armas de combate cuerpo a cuerpo monofilo de morfología y longitud configurable. Gracias a esta característica tan peculiar, su portador puede hacer que el Arma Vorpal adopte formas y tamaños que permiten arrojarla al enemigo y que vuelva a su mano tras haber impactado en su objetivo. Las Armas Vorpal llevan incorporados un sistema semi inteligente que regula su longitud durante el vuelo, para mejorar su aerodinámica y reducir el riesgo de lesión al recogerla a su regreso.

El arma Vorpal es una de las armas de combate cuerpo a cuerpo más peligrosas que existen, tanto para el adversario como para su portador, aunque sea un auténtico experto. Sin embargo, su uso en combate es un auténtico espectáculo visual. No hay nada más asombroso que ver cómo el Arma Vorpal surca el aire, cercenando todo cuanto se encuentra a su paso, para retornar a la mano de su lanzador con toda la majestuosidad de un ave de cetrería.

Asociadas generalmente con la Tecnología Vudú, las armas Vorpal no son habituales en el campo de batalla, no sólo por su elevada sofisticación, sino fundamentalmente a causa de la pericia que requiere su uso efectivo. Aunque es un arma propia de los Umbra y de algunas tropas de élite del Ejército Combinado, las investigaciones llevadas a cabo por los maestros armeros de la desaparecida Orden del Temple en la instalación de micromentes programables en armamento personal, hacen sospechar que alguno de sus escasos supervivientes pudiera haber desarrollado prototipos en secreto, por encargo y en cantidades muy reducidas.

BLITZEN

Arma de apoyo desechable que dispara proyectiles cargados con Munición Especial E/M2.



Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** E/M2

Propiedades: Arma desechable (2)

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El Blitzen fue desarrollado para cubrir los requerimientos militares de un arma de pulsos electromagnéticos de gran potencia que resultara ligera, barata y simple, pero muy efectiva. Partiendo de estas especificaciones, el Blitzen proporciona al soldado una capacidad de respuesta adicional ante amenazas y objetivos de alta tecnología. El diseño de esta arma varía según fabricantes, pero todas constan de dos proyectiles cohete, estabilizados por aletas, con una cabeza de guerra equipada con un emisor multifrecuencia doble, de gran potencia y consumo rápido. El Blitzen ha sido utilizado ampliamente durante las Guerras NeoColoniales y en otros conflictos de menor escala, donde ha demostrado su eficacia operativa.

CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (HMC)

Arma CD de apoyo que dispara Munición MULTI Ligera, lo que permite al jugador disponer de tres Modos Disparo distintos. El Cañón Magnético Hiperrápido posee uno de los valores de Ráfaga más elevados de la Tabla de Armas.

Este nuevo Perfil de Arma su tituye al presentado en Infinity N3

CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (MODO RÁFAGA)



Daño: 15 **Ráfaga:** 5 **Munición:** AP/Shock

Propiedades: Fuego de Supresión, MULTI Ligera, No Saqueable.

CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (MODO ANTIMATERIAL)



Daño: 15 **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA

Propiedades: Antimaterial, MULTI Ligera, No Saqueable.

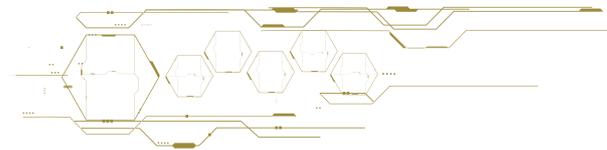
AMETRALLADORA MULTI (MODO ATURDIDOR)



Daño: 15 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Aturdidora

Propiedades: MULTI Ligera, No Letal, No Saqueable.

El Cañón Magnético H es un acelerador rail, 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.



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*.

Este nuevo Perfil de Arma sustituye al presentado en Infinity N3.

CARGAS-D

CARGAS-D

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque

REQUISITOS

- » Para poder situar una Carga-D en *Modo Arma Posicionable*, su usuario debe encontrarse en contacto peana con peana con el objetivo.
- » Para poder emplear una Carga-D en *Modo Arma CC*, su usuario debe encontrarse en contacto peana con peana con una tropa enemiga.

EFFECTOS

Esta arma tiene dos Modalidades de uso, como Arma Posicionable y como Arma CC.

- » **Arma Posicionable.** Las Cargas-D son un arma cuyo uso se realiza en dos pasos: Situar y Detonar.
 - ⊙ **Situar una Carga-D si el objetivo es un Elemento o Edificio de Escenografía, o una figura enemiga en estado Nulo o Inmovilizado (IMM-1 o IMM-2).** 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, si se cumplen los Requisitos de la regla 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.
- » **Arma CC.** En Combate CC, las Cargas-D funcionan como un Arma CC de usos limitados.
 - ⊙ En Combate CC esta arma aplica un **MOD de -3 al CC** de su portador.
 - ⊙ En Combate CC esta arma detona en la misma Orden en la que su portador ha ganado la Tirada Enfrentada o Normal de CC.
 - ⊙ La detonación de las Cargas-D en Combate CC no afecta a su portador.
- » La Propiedad *Desechable (3)* está compartida entre ambos Modos. El portador de esta arma sólo dispone de tres usos, sin importar el Modo que emplee.

DETONAR CARGAS-D

CARGAS-D

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Opcional.

EFFECTOS

Aquella tropa que posea Cargas-D 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 o por cualquier otra tropa de su mismo ejército.

CARGAS-D

(ARMA POSICIONABLE)

Daño: 14**Ráfaga:** 1**Munición:**
AP + EXP**Propiedades:** *Antimaterial, Desechable (3), Posicionable.*

CARGAS-D

(ARMA CC)

Daño: 14**Ráfaga:** 1**Munición:**
AP + EXP**Propiedades:** *CC (-3), Desechable (3).*

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-COLT

Arma de Combate a Distancia de Plantilla Directa.

CHAIN-COLT

Daño: 13**Ráfaga:** 1**Munición:**
N**Propiedades:** *Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña).*

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concillium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El Chain-colt es la versión ligera y compacta del Chain Rifle, básicamente un lanzador de metralla al rojo vivo. Aunque ambas armas emplean el mismo modelo de funcionamiento, el Chain-colt está dotado de un disparador eléctrico más pequeño, lo que reduce considerablemente su alcance. Sin embargo, el contenedor cilíndrico compacto que alberga la cadena interior de alimentación que ha dado nombre a esta arma permite una mayor velocidad de recarga y la convierte en un arma fácilmente ocultable. El menor tamaño y alcance de esta arma, junto con la ausencia de formación previa para su uso, han hecho del Chain-colt un arma ideal para conflictos de guerrilla urbana. Producida bajo licencia en numerosos países, en la actualidad es un arma de uso extendido por toda la Esfera Humana. Los modelos implantados y disimulados en el cuerpo del usuario son ilegales según la legislación internacional.

CONTENDER

Arma de Combate a Distancia con un valor de *Ráfaga* reducido pero que carga *Munición Especial DA*.

CONTENDER

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 13

Ráfaga: 1

Munición:
DA

Propiedades: *Antimaterial*

El término "Contender" designa a una familia de armas, todas de similares características, que fueron creadas originariamente para uso deportivo en competiciones de Aristeia! El aspecto y la mecánica de los diferentes Contenders varían según cada fabricante, pero todos tienen en común su baja cadencia de tiro y su elevada potencia, como corresponde a las armas de duelo. En general, los Contenders se caracterizan por su tamaño compacto, pudiendo encontrarse modelos específicamente diseñados para ser acoplados a la armadura corporal o integrarse como arma de antebrazo. Sin embargo, ciertos fabricantes han desarrollado modelos con un aspecto similar al de las carabinas estándar y en los circuitos de Aristeia! es habitual ver unidades comerciales modificadas y personalizadas al gusto de su portador. La combinación de diseño compacto, ligereza y potencia de los Contenders ha propiciado el paso de esta arma al ámbito militar, aunque actualmente su principal mercado sigue siendo el deportivo y policial.



CRAZYKOALA

Arma Perimetral dotada de una cabeza rastreadora que se activa por proximidad, siguiendo a su objetivo hasta impactar en él.

CRAZYKOALA

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

CRAZYKOALA

MODIFICADORES POR DISTANCIA

Daño: 15

Ráfaga: 1

Munición:
Shock

Propiedades: *Desechable (2), No Saqueable, Posicionable.*

Los *Proyectiles Corredores HT-14* fueron desarrollados por Aizuri-sho, una empresa armamentística dependiente del keiretsu Kiyomitsu, para cubrir los requerimientos de defensa cercana de ciertas unidades blindadas del Ejército Estadolmperial. Sin embargo, serían las tropas de la Fuerza Militar Nómada, que adquirió una gran remesa de estos proyectiles, quienes Los bautizarían como CrazyKoalas, nombre con el que son conocidos en toda la Esfera.

"Los CrazyKoalas son, básicamente, un invento diabólico. Si uno te detecta, estás vendido. No trates de dispararle, no trates de golpearle, porque te explotará igualmente en la cara. La única respuesta posible frente a un CrazyKoala activo es moverse rápido... y rezar... porque, aunque no está demostrado, ¿quién sabe? Tal vez ayude..." Coronel Yevgueni Voronin, Cuerpo Diplomático Cosaco.

D.E.P.

Arma ligera de apoyo, desechable, cuya cabeza de guerra combina el efecto de las *Municiones Especiales AP + EXP*.

D.E.P.

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14

Ráfaga: 1

Munición:
AP+EXP

Propiedades: *Antimaterial, Arma desechable (1)*

El D.E.P. fue creado como un arma barata y ligera para dotar a unidades pequeñas de una mayor capacidad de ataque a distancia media, tanto en situaciones ofensivas como defensivas. Su diseño, rudimentario pero efectivo y muy portátil, la ha convertido en un arma apreciada por guerrillas, unidades ligeras y tropas que no pueden aspirar a armas más refinadas o precisas. Las primeras versiones modernas de esta arma aparecieron durante la Campaña Centroamericana, donde las milicias popularizaron el nombre D.E.P. acrónimo en castellano de "Descanse en Paz" por ser la última bendición que le lanzaban a sus enemigos cuando les disparaban con ellos. Fue tal la repercusión que alcanzó su uso durante la Campaña Centroamericana que, desde entonces, el término D.E.P. se ha convertido en la denominación cuasi-oficial de todas las armas antitanque ligeras y desechables de la Esfera Humana.

E/MARAT



RASOOL RS E/MARAT (ÁRABE: PODER)

E/MARAT

Arma de Combate a Distancia de *Plantilla Directa* que dispara Munición Especial E/M.

E/MARAT

Daño: 13

Ráfaga: 1

Munición:
E/M

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 E/Marat, cuyo nombre significa "poder" en árabe, es un dispositivo direccional de emisión de pulsos electromagnéticos de corto alcance. Las primeras versiones de esta arma, conocidas como Generación-1, consistían en un emisor omnidireccional de pulsos E/M con efecto radial. Sin embargo, aquellas versiones adolecían de una serie de defectos, como un alcance exiguo, y el efecto indiscriminado del pulso sobre todo lo que le rodeaba, incluyendo a su propio portador, que fueron la principal causa de su escaso éxito en combate. Esta nueva versión dispone de un deflector parabólico que permite enfocar el pulso y seleccionar objetivos más concretos. Al ser un arma direccional, el E/Marat actual posee un rango de acción más limitado, especialmente en comparación con otras armas E/M de saturación de área. No obstante, ha ganado notablemente en alcance frente a la Generación-1, y también permite una mayor discriminación de blancos, reduciendo los daños colaterales. La nueva versión mantiene y mejora la filosofía básica del E/Marat como arma de combate cerrado, sumamente útil para igualar la balanza en los enfrentamientos entre fuerzas ligeras y de bajo perfil tecnológico frente a unidades muy tecnificadas.

E/MITTER

Arma de Combate a Distancia que dispara Munición Especial E/M2.

E/MITTER.

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 13

Ráfaga: 1

Munición:
E/M2

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El E/Mitter ha sido diseñado específicamente para desconectar el armamento y equipo de su objetivo. Los proyectiles de esta arma emiten un potente pulso E/M de muy corto alcance al entrar en contacto con el blanco. A pesar de su nombre, el E/Mitter emplea munición subsónica no letal, de estructura volátil, deformable y no perforante. Sin embargo, es un arma de carácter polivalente que se utiliza tanto en operaciones de asalto contra unidades tecnificadas, como contra instalaciones y sistemas de defensa y seguridad.

ESCOPIETA [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:

ESCOPIETA DE ABORDAJE T2 (T2 BOARDING SHOTGUN)

Versión de la Escopeta de Abordaje que carga Munición Especial T2 y 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 **T2** carece de *Plantilla Terminal* pero emplea Munición Especial T2.

ESCOPIETA DE ABORDAJE T2

MODIFICADORES POR DISTANCIA [MODO EXPANSIVO]



Daño: 14

Ráfaga: 2

Munición:
N

Propiedades: *Plantilla Terminal (Lágrima pequeña)*

ESCOPIETA DE ABORDAJE T2

MODIFICADORES POR DISTANCIA [MODO T2]



Daño: 14

Ráfaga: 2

Munición:
T2

Antimaterial

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Esta variante de la ya tradicional Escopeta de Abordaje es un arma de gran versatilidad para el combate cerrado contra fuerzas regulares de infantería. La versión T2 permite al tirador optar entre un modo antipersona, con el cartucho repleto de flechettes, muy útil en combate cerrado o naval, y el modo antimaterial que dispara proyectiles T2, ideales frente a objetivos de alta resistencia. No obstante, el elevado coste de la munición T2 no hace que los oficiales de logística se sientan especialmente felices ante el uso indiscriminado de este tipo de proyectiles por parte de las pocas tropas de asalto a las que se les confía esta arma especializada.

ESCOPETA VULKAN (VULKAN SHOTGUN)

Versión de la Escopeta de Abordaje que carga Munición Especial *Fuego* y dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma dife entes, a escoger por el jugador.

El Modo **Expansivo** aplica la Propiedad *Plantilla Terminal de Lágrima Pequeña* y aplica el efecto de la Munición *Fuego* en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla. Por su parte, el Modo **Perforante** carece de Plantilla Terminal pero emplea Munición Especial *AP*.

ESCOPETA VULKAN (MODO EXPANSIVO) MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Fuego

Propiedades: *Plantilla Terminal (Lágrima pequeña)*

ESCOPETA VULKAN (MODO AP) MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP



ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

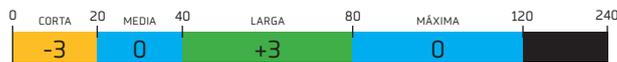
La Escopeta Vulkan es la adaptación para Infantería de la tradicional Escopeta de Abordaje de la Armada. Si la Escopeta de Abordaje fue desarrollada según requerimientos de las unidades de asalto navales, como arma que funcionara en entornos cerrados, con una atmósfera escasa o incluso en el vacío, la Escopeta Vulkan fue modificada para combate cerrado en terreno urbano o jungla. Este arma sustituye la munición estándar de perdigones/flechette por un proyectil cargado con una sustancia altamente incendiaria de encendido rápido (circonio, fósforo...) que genera una amplia lengua de fuego en el punto de impacto con un efecto espectacular equivalente al de un lanzallamas. Versiones análogas de la Escopeta Vulkan son utilizadas por las fuerzas militares Tohaa, y por las de sus adversarios Morat, a causa de sus letales consecuencias sobre tropas equipadas con Armadura Simbionte.

FEUERBACH

Esta arma de apoyo dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles dife entes, a escoger por el jugador.

El Modo **Ráfaga** combina el efecto de las dos Municiones Especiales que carga (*AP + DA*). Por su parte, el Modo **Explosivo** carga Munición Especial *Explosiva*, pero con un valor de *Ráfaga* inferior.

FEUERBACH (MODO RÁFAGA) MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP+DA

Propiedades: *Antimaterial*

FEUERBACH (MODO EXPLOSIVO) MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** EXP

Propiedades: *Antimaterial*

El Feuerbach, cuyo nombre significa "Río de Fuego" en alemán, dispara proyectiles auto-propulsados. Dichos proyectiles, ligeros y de pequeño tamaño, tienen un mecanismo de carga y encendido rápido que redonda en una mayor cadencia de fuego. A cambio, el Feuerbach sacrifica capacidad destructiva en comparación con otras armas antitanque más poderosas, pero también más lentas. No obstante, las ventajas de una mayor cadencia de fuego son evidentes y el principal motivo de su éxito en la industria militar, donde sólo hay comentarios positivos sobre esta arma.

El Feuerbach es una patente de FGA (Franco-Germanique Armements) que ha sido licenciada a productores de diversos países. Estas marcas comercializan la patente original con modificaciones en los sistemas ópticos y de disparo. Aunque, oficialmente, su denominación deriva de su cadencia y de su potencia de fuego, se rumorea que el auténtico origen del nombre se debe, en realidad, a la afición de su diseñador por los filósofos alemanes del s. XIX.





FLAMMENSPEER

Arma de apoyo desechable que carga Munición Especial *Fuego*.

Esta arma dispone de dos Modos de Disparo distintos, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo **Expansivo** aplica la Propiedad *Plantilla Terminal Circular* y aplica el efecto de la Munición *Fuego* en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla. Por su parte, el Modo **Impacto** carece de Plantilla Terminal pero aplica un valor de Daño superior.

La Propiedad **Desechable (2)** está compartida entre ambos Modos de Disparo. El portador de esta arma sólo dispone de dos usos, sin importar el Modo que emplee.

FLAMMENSPEER (MODO EXPANSIVO)



Daño: 14

Ráfaga: 1

Munición:
Fuego

Propiedades: Arma Desechable (2), Plantilla Terminal (Circular).

FLAMMENSPEER (MODO IMPACTO)



Daño: 15

Ráfaga: 1

Munición:
Fuego

Propiedades: Arma Desechable (2)

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El *Flammenspeer* (término alemán que significa "lanza de fuego"), un arma de apoyo antipersonal desechable, es un sistema armamentístico que se ha ido refinando a lo largo del tiempo, gracias a los continuos avances tecnológicos. El desarrollo de micromunicaciones autopropulsadas permitió que se pudieran incorporar proyectiles más potentes y un cargador dual a modelos desechables de un solo disparo, sin que se apreciara un incremento notable en su peso. Los modelos actuales

de *Flammenspeer* disponen de proyectiles autopropulsados multifase, que evitan el riesgo de daño a causa de los gases expulsados por la activación de la carga propelente, encendiéndose más allá del punto de peligro para el artillero. El *Flammenspeer* ha sido diseñado, básicamente, como arma antipersonal, aunque ha demostrado su efectividad también frente a vehículos ligeros. El concepto armamentístico del *Flammenspeer* ha sido desarrollado también por la industria bélica *Tohaa*, que ha diseñado un sistema de disparo dual para montajes en vehículos y unidades tácticas pesadas.

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.



VARIANTES

FUSIL COMBI VIRAL (VIRAL COMBI RIFLE)

Variante del Fusil Combi diseñada para disparar Munición Especial *Viral*.

FUSIL COMBI VIRAL (VIRAL COMBI RIFLE)



Daño: 13

Ráfaga: 3

Munición:
Viral

Propiedades: Fuego de supresión

Esta versión altamente tecnológica del Fusil Combi sólo es frecuente en fuerzas militares caracterizadas por disponer de armamento avanzado. En las demás fuerzas de combate modernas su uso se ve restringido al ámbito de los operativos de élite.

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 tres Modos de Disparo distintos.

Este nuevo Perfil de Arma sustituye al presentado en Infinity N3.



Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** AP/Shock

Propiedades: Fuego de Supresión, MULTI Ligera



Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA

Propiedades: Antimaterial, MULTI Ligera



Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Aturdidora

Propiedades: MULTI Ligera, No Letal

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 T2 (T2 RIFLE)

Versión del Fusil especialmente adaptada para disparar Munición Especial T2.



Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** T2

Propiedades: Antimaterial, Fuego de Supresión

El Fusil T2 es una versión única del fusil estándar que ha sido adaptada para poder disparar la excepcionalmente poderosa y cara munición T2. Sin llegar a alterar las características básicas del fusil, esta variante desarrolla una capacidad de daño superior al de cualquier arma básica de dotación. Su principal ventaja sobre un fusil estándar es la facilidad con la que sus proyectiles provocan daño crítico en sus objetivos, desarrollando unos niveles de mortandad muy elevados. A causa de la munición T2 las estadísticas de daño efectivo de esta arma igualan o superan las cifras obtenidas por armas de apoyo más potentes o sofisticadas.

FUSIL VIRAL (VIRAL RIFLE)

Variante del Fusil que carga Munición Especial Viral.



Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** Viral

Propiedades: Fuego de Supresión

La Oficina de Desarrollo Armamentístico del Diwān al Jund se puso en contacto con la industria farmacéutica haqqislamita para desarrollar calibres ligeros de munición Viral que pudiera cargar el arma básica de infantería. El principal propósito de los técnicos armamentísticos haqqislamitas era equipar al soldado regular de un arma dotada con una capacidad letal superior al del fusil estándar. El éxito de este tipo de arma elevó a la industria armamentística haqqislamita a lo más alto del Mercado de Valores. No obstante, el alto coste de la munición Viral impide que esta arma se vea más a menudo en los campos de combate.

FUSIL DE PRECISIÓN (MARKSMAN RIFLE)

En términos de juego, el Fusil de Precisión se puede considerar como un arma de Combate a Distancia de alcance medio-largo.



Daño: 13 **Ráfaga:** 3 **Munición:** N

Propiedades: Fuego de Supresión

El Fusil de Precisión se considera el paso intermedio entre el Fusil Combi y el Fusil de Francotirador. Aunque la primacía del Fusil Combi como arma principal del soldado de infantería es incontestable, su alcance limitado a corta y medio rango resulta, a veces, insuficiente. Conflictos desarrollados en entornos árticos como los de Svalarheima, las zonas montañosas de Tien Shan o las estepas ariadnas han puesto en relieve la necesidad de una mayor capacidad de alcance para las formaciones de infantería. Así pues, el Fusil de Precisión ha sido diseñado específicamente para poder atacar a objetivos que se encuentran a larga distancia. Sin embargo, esto también significa un aumento del peso y longitud del arma, que en condiciones de combate cerrado resulta difícil de manejar. Situado entre el Fusil y el Fusil de Francotirador, esta arma proporciona cadencia de fuego a distancias mayores de las habituales para un infante, sin que se le requiera la formación específica propia de los francotiradores. Aunque no se le supone un arma de dotación, sino de apoyo ligero, algunas unidades militares han sido equipadas íntegramente con Fusiles de Precisión. Por lo general, se trata de unidades que cumplen tareas de apoyo en combate, o que se encuentran acantonadas en regiones donde esta arma resulta óptima.



VARIANTES

FUSIL DE PRECISIÓN AP (AP MARKSMAN RIFLE)

Variante del Fusil de Precisión que carga Munición Especial AP.



Daño: 13

Ráfaga: 3

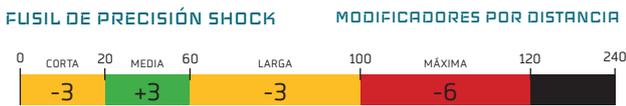
Munición:
AP

Propiedades: *Fuego de Supresión*

La variante antiblindaje del fusil de precisión nació con el propósito de dotar a las formaciones regulares de infantería de capacidad antitanque certera a nivel de pelotón. La adaptación de este arma a la munición antiblindaje tiene la ventaja de que no requiere una mayor carga logística para la unidad sobre el terreno, al contrario de como suele ocurrir con el armamento pesado antitanque.

FUSIL DE PRECISIÓN SHOCK (SHOCK MARKSMAN RIFLE)

Variante del Fusil de Precisión que carga Munición Especial Shock.



Daño: 13

Ráfaga: 3

Munición:
Shock

Propiedades: *Fuego de Supresión*

Aunque el fusil de precisión se concibe como un arma de dotación de infantería antes que como un arma especializada, posee una versatilidad que lo hace particularmente atractivo para operaciones especiales. Su capacidad para efectuar fuego sostenido y su precisión a distancias superiores a la de un fusil convencional, lo convierten en un arma ideal para agentes independientes que deben enfrentarse a todo tipo de circunstancias operativas sin apoyo. La variante capaz de cargar munición Shock ha sido desarrollada especialmente para disponer de una capacidad de muerte inmediata similar a la de un fusil de francotirador.

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR (SNIPER RIFLE)

Arma CD que permite efectuar disparos de precisión a distancias extremas.

VARIANTES

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR 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 tres Modos de Disparo distintos.

Este nuevo Perfil de Arma sustituye al presentado en Infinity N3.

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI (MODO ANTITANQUE)



Daño: 15

Ráfaga: 2

Munición:
AP

Propiedades: *MULTI Media*

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI (MODO ANTIMATERIAL)



Daño: 15

Ráfaga: 2

Munición:
DA

Propiedades: *Antimaterial, MULTI Media*

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI (MODO ATURDIDOR)



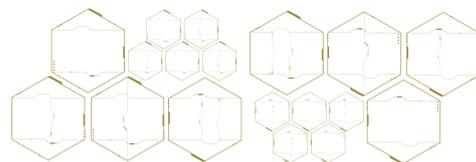
Daño: 15

Ráfaga: 1

Munición:
Aturdidora

Propiedades: *MULTI Media, No Letal*

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 hiper-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.



FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (SMART MULTI SNIPER RIFLE)

Arma de Combate a Distancia de gran alcance y sofisticación.

Esta arma permite a su usuario escoger diferentes Modos de Disparo: los habituales de la Munición Especial MULTI Media y otro más aplicando las Propiedades *Guiado* y *Plantilla Terminal (Circular)* pero con un valor de Daño inferior.

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO ANTITANQUE)



Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** AP

Propiedades: MULTI Media

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO ANTIMATERIAL)



Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** DA

Propiedades: Antimaterial, MULTI Media

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO ATURDIDOR)



Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Aturdidora

Propiedades: MULTI Media, No Letal

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO GUIADO)

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA

Propiedades: Antimaterial Guiado, Plantilla Terminal (Circular)

Los Fusiles de Francotirador MULTI Inteligentes que incorporan unos proyectiles especiales equipados con cabezas rastreadoras de última generación capaces de seguir y cazar a su objetivo por todo el campo de batalla. Son un arma de apoyo ligero, más selectivo y con una menor capacidad destructiva, pero que se compensa gracias a un alcance superior a la de los Lanzamisiles Inteligentes tradicionales. El hecho de poder emplearlo como Fusil de Francotirador MULTI lo dota de una versatilidad muy apreciada por los mandos de unidades de fuerzas especiales.

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR T2 (T2 SNIPER RIFLE)

Versión del Fusil de Francotirador que carga Munición Especial T2.



Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** T2

Propiedades: Antimaterial

El Fusil de Francotirador T2 ha sido diseñado específicamente para ser empleado contra equipamiento militar pesado. Su diseño es en principio similar al de un fusil de francotirador estándar, con una capacidad de disparo de alto impacto a larga distancia de gran precisión, pero dotado de una recámara adaptada a un calibre más pesado, propio de la munición T2. Como resultado, esta arma presenta una capacidad destructiva por impacto efectivo muy elevada. Sin embargo, la munición T2 es muy poco común, muy cara y algo más pesada que la munición estándar de los fusiles de francotirador, lo que puede causar ciertos problemas logísticos en campañas de larga duración.

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR VIRAL (VIRAL SNIPER RIFLE)

Variante del Fusil de Francotirador que carga Munición Especial Viral.

FUSIL DE FRANCOOTIRADOR VIRAL

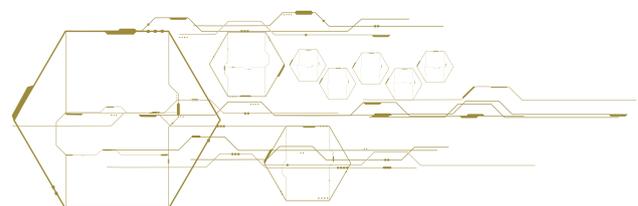


Daño: 15 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Viral

El Fusil de Francotirador Viral ha sido apodado en varias ocasiones "la Decisión Divina" a causa de la combinación de su largo alcance efectivo y la letalidad de sus disparos. El nombre está plenamente justificado pues en muchas ocasiones el francotirador se encuentra a tal distancia que, incluso en armas no silenciadas, el impacto se produce antes de que llegue el eco del disparo, pues el proyectil es más rápido que el propio sonido. Además, el elevado nivel de letalidad de la munición Viral provoca que el objetivo se encuentre irremediablemente muerto antes de llegar a tocar el suelo. De tal manera, esta arma se emplea no sólo como elemento ofensivo convencional sino también para obtener una ventaja táctica extra, por el fuerte impacto psicológico que causa en la moral del enemigo.



IRIISTA CLAADO-350 (CLAADO-KUMIEL)



GRANADAS (GRENADES)

Arma CD Arrojadiza, especialmente útil a corto rango y contra varios objetivos agrupados, o que se encuentran fuera de Línea de Tiro.

VARIANTES

GRANADAS ATURDIDORAS (STUN GRENADES)

Variante de esta Arma CD Arrojadiza que carga Munición Especial Aturdidora.



Daño: 15

Ráfaga: 1

Munición:
Aturdidora

Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, No Letal, Plantilla Terminal (Circular).

Las Granadas Aturdidoras son un tipo de arma no letal de uso frecuente en unidades policiales tácticas, fuerzas antiterroristas y en equipos paramilitares que cumplen misiones de Seguridad Interna. Este tipo especial de granadas se emplea para confundir y desorientar a cualquier posible amenaza que pueda haber en una habitación o recinto cerrado. Está demostrado que una Granada Aturdidora puede deteriorar seriamente la efectividad de combate de todos aquellos que se vean afectados por ella durante un período de tiempo limitado. Es una arma empleada para incapacitar al objetivo, sin causarle daños graves ni permanentes, con tal motivo suele utilizarse para proteger los puntos de acceso en lanzamientos a ciegas, sin temor a que pueda afectar a civiles.

GRANADAS ECLIPSE (ECLIPSE GRENADES)

Variante no letal que carga Munición Especial Eclipse.



Daño: --

Ráfaga: 1

Munición:
Eclipse

Propiedades: Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Reflectante, Sin Objetivo

Las granadas de mano son la plataforma de despliegue ideal para la munición Eclipse. No hay dispositivo óptico ni escáner de campaña capaz de penetrar la densa pantalla que generan las granadas Eclipse. Gracias a esta arma no letal, la capacidad de supervivencia y operativa del soldado se incrementa de manera exponencial, permitiéndole una mayor movilidad por la zona de operaciones.

JAMMER

Arma Técnica que no precisa LDT y que actúa en Zona de Control, cuyo efecto es inducir el estado Aislado.

» Esta arma no requiere LDT y permite a su usuario declarar un Ataque CD empleando el Atributo VOL contra un objetivo que se encuentre dentro de su Zona de Control.

» Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de PB contra Daño 13.

» 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.

» Los **Críticos** obtenidos con un Jammer causan que su objetivo pase directamente a estado **Aislado**, sin que éste pueda efectuar ya la Tirada de PB.

» Declarar un **Ataque Intuitivo** con esta arma permite tomar como objetivo a un Marcador de Camuflaje o TO

JAMMER

Daño: 13

Ráfaga: 1

Munición:
--

Propiedades: Arma Técnica, Ataque de Comunicaciones, Ataque Intuitivo, Estado: Aislado, Sin LTD, Zona de Control

El Jammer es un arma táctica de guerra electrónica, lo que significa que se trata de un artefacto especializado, compacto y de corto alcance. Para adaptarse a su función militar, el Jammer ha sido diseñado como un dispositivo de tecnología híbrida que incluye un buscador de frecuencias de comunicaciones tanto de radio, como láser o microondas, junto con un potente emisor radial de interferencias. Sin embargo, los requerimientos militares de portabilidad y ligereza como arma personal, así como la limitación de su área de efecto para evitar interferencias inesperadas en dispositivos aliados, han condicionado notablemente el diseño final del Jammer. Esta arma dispone de un radio de acción limitado, que obliga a su portador a aproximarse a sus objetivos, lo que ha impedido que se popularice como arma de infantería, a causa del riesgo que supone para el usuario. Sin embargo, la aplicación efectiva del Jammer en el campo de batalla, desbaratando las comunicaciones enemigas, y el caos resultante entre las fuerzas hostiles que provoca es tal que uno sólo de estos artefactos puede desarticular por completo la estrategia del adversario.

Recuerda:

El objetivo de un Ataque de Comunicaciones tiene derecho a declarar Reset para evitar dicho Ataque.

HEAVY ROCKET LAUNCHER



SWITECH TEMPESTAS (LATIN: TORMENTA)

KATYUSHA MRL

Este MRL, acrónimo de Lanzacohetes Múltiple Ligero, es un arma de Combate a Distancia diseñada como arma de saturación de área.

Esta arma dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma dife entes, a escoger por el jugador.

El Modo **Expansivo** posee la Propiedad *Plantilla Terminal (Circular)* y puede realizar *Ataque Especulativo*. Por su parte, 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*. Ambos modos de disparo aplican el efecto de la Munición Especial DA en toda el *Área de Efecto* de la Plantilla.

KATYUSHA MRL (MODO EXPANSIVO)

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA

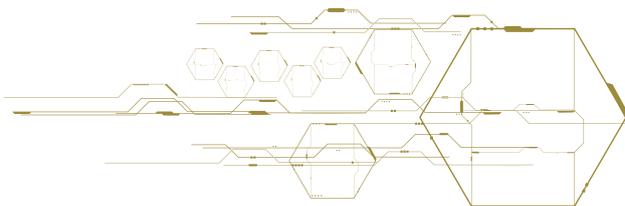
Propiedades: Antimaterial, Ataque Especulativo, No Saqueable, Plantilla Terminal (Circular)

KATYUSHA MRL (MODO GUIADO)

Daño: 14 **Ráfaga:** 1 **Munición:** DA

Propiedades: Antimaterial, Guiado, No Saqueable, Plantilla Terminal (Circular)

El Katyusha (*Kamiowa*, forma diminutiva rusa del nombre Catalina) es un sistema lanzador múltiple de cohetes tierra-tierra. La cabeza de guerra del cohete básico Katyusha contiene dos proyectiles que se despliegan en el aire sobre el objetivo. Cada una de estas bombas de doble acción se arma durante la caída libre, con un sistema de orientación mecánico que permite la concentración de los disparos de los distintos lanzadores sobre una misma área. Los efectos de la explosión y el intenso impacto, tanto físico como psicológico, de los cohetes Katyusha son extremadamente eficaces contra formaciones de infantería y vehículos ligeros.



LANZACOHETES (ROCKET LAUNCHER, RL)

Arma de apoyo muy versátil que dispone de diferentes *Modos de Disparo* que le permiten adaptar su rendimiento a las condiciones del combate.

El Lanzacohetes, tanto en su versión ligera como pesada, es un arma de apoyo de infantería, con una larga tradición en la historia militar de la Esfera Humana. Diseñado principalmente como arma antipersonal, con un radio de bajas de 4-5 metros, los Lanzacohetes también pueden ser empleados contra vehículos ligeros y medios. Los Lanzacohetes modernos se basan en la serie de proyectiles Hydra-90, que emplean el motor universal Mk 77, evolución del PFFR (Portable Folding Fin Rocket / Cohete Portátil de Aletas Plegables) Mk 25, desarrollado a mediados del s. XXI. El venerable Mk 25, similar al utilizado aún hoy en día por las fuerzas ariadnas, se empleó en los Conflictos del Cáucaso y la Campaña Centroamericana, comenzando entonces una larga carrera como arma de apoyo cercana a las fuerzas de infantería. En su historial se cuentan más de treinta plataformas de disparo distintas, tanto portátiles como montadas, que han sido empleadas a lo largo del tiempo por todos los ejércitos de la Esfera desde su creación hasta el día de hoy. Gracias al sistema de rebufo atenuado y al reducido peso de los diversos proyectiles de la serie Hydra-90, los Lanzacohetes pueden ser empleados tanto por una dotación de un único hombre como montados en un vehículo o en una unidad de combate no tripulada.

VARIANTES

LANZACOHETES LIGERO (LIGHT RL)

Esta arma dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles dife entes, a escoger por el jugador.

El Modo **Expansivo** posee la Propiedad *Plantilla Terminal (Circular)* y aplica el efecto de las Munición Especial *Fuego* en la totalidad del *Área de Efecto* de la Plantilla Circular. Por su parte, el Modo **Impacto** carece de Plantilla Terminal pero aplica un valor de Daño superior.

LANZACOHETES LIGERO (MODO EXPANSIVO)

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 13 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Fuego

Propiedades: Plantilla Terminal (Circular)

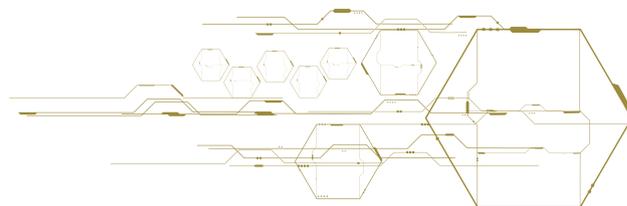
LANZACOHETES LIGERO (MODO IMPACTO)

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14 **Ráfaga:** 2 **Munición:** Fuego

La versión ligera del Lanzacohetes fue diseñada con la intención de proporcionar fuego de apoyo portátil a nivel de escuadra sin modificar sustancialmente el equipo personal estándar del tirador.



LANZACOHETES PESADO (HEAVY RL)

Esta arma dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo **Expansivo** posee la Propiedad *Plantilla Terminal (Circular)* y aplica el efecto de las Munición Especial *Fuego* en la totalidad del *Área de Efecto* de la *Plantilla Circular*. Por su parte, el Modo **Impacto** carece de *Plantilla Terminal* pero aplica un valor de Daño superior.

LANZACOHETES PESADO
(MODO EXPANSIVO)

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14

Ráfaga: 2

Munición:
FuegoPropiedades: *Plantilla Terminal (Circular)*LANZACOHETES PESADO
(MODO IMPACTO)

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 15

Ráfaga: 2

Munición:
Fuego

El Lanzacohetes es un sistema armamentístico que, gracias al avance tecnológico, se ha ido refinando a lo largo del tiempo. El desarrollo de micro-municiones autopropulsadas permitió que a los antiguos Lanzacohetes de un solo disparo se les pudieran incorporar cargadores múltiples, sin que se apreciara un incremento notable en su peso. No obstante, los modelos actuales de Lanzacohetes Pesado siguen siendo armas de disparo desde el hombro, para evitar que el artillero sufra algún daño a causa de los gases expulsados por la activación de la carga propelente. Modelos más avanzados disponen de proyectiles autopropulsados multifase, que evitan este riesgo encendiéndose más allá del punto de peligro para el artillero.

LANZACOHETES INTELIGENTE (MODO EXPANSIVO)

Los Lanzacohetes Inteligentes son una versión más avanzada de los Lanzacohetes 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 **Expansivo** dispone de un valor de *Ráfaga* superior. Ambos modos de disparo aplican los efectos de la *Munición Especial Fuego* en la totalidad del *Área de Efecto* de la *Plantilla Circular*.

LANZACOHETES INTELIGENTE
(MODO GUIADO)

Daño: 14

Ráfaga: 1

Munición:
FuegoPropiedades: *Guiado, Plantilla Terminal (Circular)*LANZACOHETES PESADO
(MODO EXPANSIVO)

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 14

Ráfaga: 2

Munición:
FuegoPropiedades: *Plantilla Terminal (Circular)*

Como arma, el Lanzacohetes Inteligente es menos versátil que la versión homónima del Lanzamisiles, ya que se trata de un arma de apoyo dotada de un perfil de daño colateral superior que ha sido específicamente diseñada para dañar objetivos múltiples.

LANZAGRANADAS
(GRENADE LAUNCHER, GL)

Arma *CD* que puede disparar diferentes tipos de proyectiles (explosivos, de humo, E/M...) según se indique, y que permite realizar *Ataque Especulativo*.

VARIANTES

LANZAGRANADAS LIGERO ATURDIDOR (STUN LIGHT GL)

Versión del modelo ligero que dispara proyectiles con *Munición Especial Aturdidora*.

LANZAGRANADAS
LIGERO ATURDIDOR

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 15

Ráfaga: 1

Munición:
AturdidoraPropiedades: *Ataque Especulativo, No Letal, Plantilla Terminal (Circular)*.

Cuando fuerzas policiales o antiterroristas necesitan ampliar el alcance de sus proyectiles aturdidores recurren al uso de lanzagranadas ligeras que les permiten alcanzar zonas inaccesibles por su lejanía para las granadas de mano. Generalmente el operativo lanzador suele situarse en una posición retrasada con los restantes miembros del equipo en posiciones de salida. El sonido del disparo del lanzagranadas aturdidor es la señal para que sus compañeros se lancen al asalto a toda velocidad para aprovechar el efecto disruptivo de estos proyectiles.

LANZAGRANADAS LIGERO ECLIPSE (ECLIPSE LIGHT GL)

Esta variante es un arma no letal que sólo dispara *Munición Especial Eclipse*.

LANZAGRANADAS
LIGERO ECLIPSE

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: --

Ráfaga: 1

Munición:
EclipsePropiedades: *Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Reflectante, Sin Objeto*

Las lanzagranadas son una plataforma armamentística multipropósito. Una versión no letal es la que carga la evolución tecnológica de los proyectiles emisores de humo. Gracias al lanzagranadas, el soldado puede cubrir el área de operaciones con una cortina de humo que resulta impenetrable incluso para los más avanzados escáneres ópticos enemigos.

MADTRAP

Arma Perimetral no letal dotada de una cabeza rastreadora que se activa por proximidad, siguiendo a su objetivo hasta impactar en él.

MADTRAP			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

MADTRAP

MODIFICADORES POR DISTANCIA

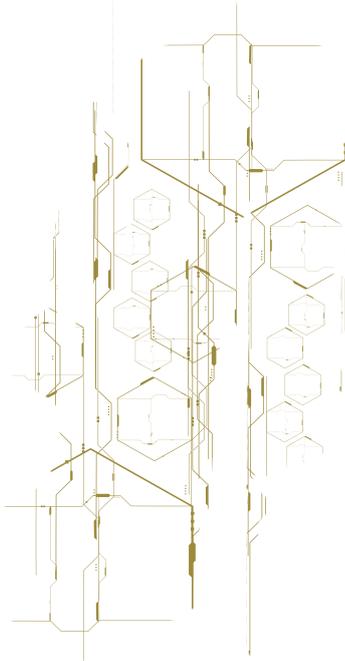
Daño: --

Ráfaga: 1

Munición:
Adhesiva

Propiedades: Desechable (2), No Letal, No Saqueable, Posicionable

Los *Proyectiles Corredores HT-21* son una variante no letal de los célebres *CrazyKoalas*. Esta arma fue desarrollada a requerimientos del Servicio Imperial por la empresa armamentística Aizuri-sho, una filial del keiretsu Kiyomitsu, con el propósito de proporcionar un dispositivo de detención de sospechosos que evitara poner en riesgo la vida de los agentes. Aunque su designación en el Servicio Imperial es Mǎng (蟒, "boa" en chino), los HT-21 son conocidos en el mercado armamentístico internacional como *MadTraps*, porque no se limitan a atrapar a sus presas, sino que corren desquiciados hacia ellas.



MINA PECTORAL (CHEST MINES)

Esta arma no es más que una mina antipersona que su usuario ha adherido a su placa pectoral para poder emplearla como Arma de Plantilla Directa o como Arma CC de uso limitado.

MINA PECTORAL

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque

EFFECTOS

Esta arma tiene dos Modalidades de uso, como *Arma CD* y como *Arma CC*, además de un uso especial de *Autodetonación en CC*.

» **Arma CD.** La Mina Pectoral funciona como un Arma de Plantilla Directa de usos limitados. En este Modo, el usuario puede aplicar la regla *Armamento Dual* si no ha consumido ninguna de ellas previamente (*Desechable 2*).

» **Arma CC.** En Combate CC, la Mina Pectoral funciona como un Arma CC y no aplica Plantilla.

En Combate CC esta arma aplica un **MOD de +3 al CC** de su portador.

En caso de ganar la Tirada Enfrentada, la Mina Pectoral afectará a todas las tropas enemigas en contacto peana con su portador. Esta arma no se podrá utilizar en CC si hay tropas aliadas en contacto peana con su portador.

» La detonación de la Mina Pectoral en cualquiera de sus dos modalidades no afecta a su portador.

» **Autodetonación en CC.** Este Efecto sólo se aplicará si el portador se encuentra **trabado en CC**. En caso de que el portador de la Mina Pectoral pase a estado **Inconsciente** estando trabado en **CC**, cada Mina Pectoral que no haya consumido detonará al final de la Orden en la que el portador pase a dicho estado. Autodetonación afecta a todas las tropas enemigas en contacto peana con peana con su portador.

Autodetonación **no se aplicará** en caso de que haya tropas aliadas en contacto peana con peana con su portador, o si éste pasa directamente a estado **Muerto**.

» La Propiedad **Desechable (2)** está compartida entre ambos Modos. El portador de esta arma sólo dispone de dos usos, sin importar el Modo que emplee.



**MINA PECTORAL
(MODO ARMA CD)****Daño:** 13**Ráfaga:** 1**Munición:**
Shock**Propiedades:** Ataque Intuitivo, Desechable (2), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)**MINA PECTORAL
(MODO ARMA CC)****Daño:** 13**Ráfaga:** 1**Munición:**
Shock**Propiedades:** CC (+3), Desechable (2)**EJEMPLO DE MINA PECTORAL.
ARMA CD**

Durante su **Turno Activo**, un Blackjack equipado con Mina Pectoral (*Desechable 2*) declara un **Ataque CD** con ellas. Como aún no había consumido ninguna de ellas puede aplicar la regla **Armamento Dual** (ver *Infinity N3*), que le concede un Bono de +1 a **Ráfaga** y contra objetivos distintos. Sin embargo, esto significa que en este **Ataque** el Blackjack consume sus dos Minas Pectorales, debiendo situar un Marcador de Descargado (UNLOADED) junto a la figura a al final de la Orden

**EJEMPLO DE MINA PECTORAL.
ARMA CC**

Durante su **Turno Activo**, un Blackjack equipado con Mina Pectoral (*Desechable 2*) declara un **Ataque CC** con una de ellas. La Mina Pectoral, empleada como **Arma CC** le concede un **MOD** de +3 a su Atributo **CC**.

**EJEMPLO DE MINA PECTORAL.
AUTODETONACIÓN**

Supongamos que el Blackjack equipado con Mina Pectoral (*Desechable 2*) es derrotado en **CC**, fallando las **Tiradas de BLI** y pasando a estado *Inconsciente*. Al no haber figura aliadas en contacto peana con peana con el Blackjack se produce la **Autodetonación** de las Minas Pectorales. Como el Blackjack no había consumido ninguna de las dos Minas Pectorales de las que dispone se produce la **Autodetonación** de ambas. Por tanto, todas las tropas enemigas en contacto peana con peana con el Blackjack deberán realizar dos **Tiradas de BLI**. Incluso aquellas que habiendo superado con éxito un **Esquivar** no hubieran destrabado del **CC**.

ATENCIÓN: Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.



La evolución de los sistemas de detonación dirigida para potenciar la seguridad de las armas explosivas, evitando así daños y bajas colaterales, disminuyó los incidentes de "fuego amigo" con armas como las Minas Antipersona. No obstante, y a pesar de ello, sus fabricantes aún establecen un perímetro de seguridad alrededor de estas armas, ya que la deflagración que producen al detonar sigue siendo muy potente. Sin embargo, los tripulantes de vehículos acorazados y algunas tropas equipadas con blindajes reforzados, tras comprobar que no afectan a su integridad estructural, han optado por adherirlas a la superficie externa del vehículo o de su coraza pectoral. Esta táctica ha demostrado su utilidad en combate cerrado, aunque resulta más importante el impacto psicológico que causa en el enemigo, especialmente si la llevan tropas de a pie. Toda una declaración de acerca de la salud mental de los individuos que cargan con ellas.

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.

VARIANTES**MINAS VIRALES (VIRAL MINES)**

Una versión más sofisticada de las Minas Antipersona que emplea **Munición Especial Viral**.

MINAS VIRALES

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque**REQUISITOS**

» En **Turno Reactivo**, se requiere **LDT** con la tropa activa.

EFFECTOS

» Su funcionamiento es exactamente igual al de las Minas Antipersona, pero aplicando las peculiaridades de la **Munición Especial Viral**.

MINA VIRAL

BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

MINAS VIRALES**Daño:** 12**Ráfaga:** 1**Munición:**
Viral**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.

Al contrario que las Minas Antipersona estándar, diseñadas para causar daños y heridas que incapaciten al enemigo, y así aumentar las necesidades médicas y logísticas de su ejército, las Minas Virales han sido diseñadas para matar directamente al soldado enemigo, pero sin dañar instalaciones o estructuras.

Mk12

Arma de Combate a Distancia dotada de un mayor alcance y potencia que un Fusil.

Mk12

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 15

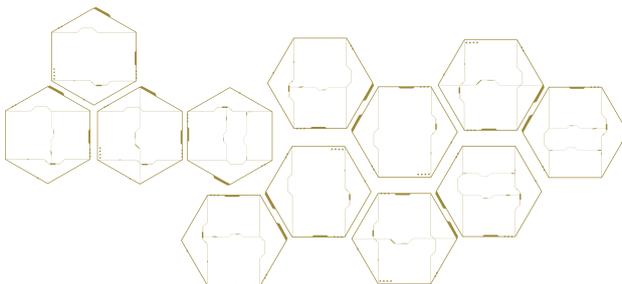
Ráfaga: 3

Munición:
N

Propiedades: Fuego de Supresión

El rol operativo del Mk12 (leído Mark-12) es proporcionar fuego rápido y preciso con un calibre superior. En términos de precisión y balística terminal, el Mk12 es efectivo en distancias que exceden las propias del Fusil de Asalto estándar, pero sin alcanzar la cota del Fusil de Francotirador. No obstante, la cadencia de fuego más elevada de esta arma le proporciona unas cualidades únicas como arma de apoyo. Tanto en la fase de pruebas como en acción real, el Mk12 ha demostrado una efectividad evidente contra diferentes tipos de blancos. Sin embargo, el retroceso de sus disparos es tan fuerte que se encuentra al borde de las limitaciones humanas, lo que restringe el número de tropas que pueden hacer uso efectivo de ella.

Conceptualmente, el Mk12 parte de un Fusil convencional, modificado para que funcione como arma de apoyo del pelotón, pero conservando el mayor número posible de piezas comunes para facilitar el mantenimiento y la logística. Hay diferentes versiones del Mk12 en la Esfera Humana, dependiendo del fabricante. Normalmente, suelen ser de modificaciones de algún arma ya existente a las que se han dotado de un cañón más largo y pesado, un mecanismo de alimentación adaptado al mayor calibre de sus proyectiles y una recámara reforzada. El nombre de esta arma viene dado por su munición, de aspecto y efectos muy similares a la célebre Holland-12 Grand Safari, empleada en caza mayor para cobrar piezas del tamaño de elefantes y rinocerontes.



MOLOTOK

Arma de apoyo diseñada para operar con efectividad en rangos medios y elevada cadencia de fuego que dispara Munición Especial AP.

MOLOTOK

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 13

Ráfaga: 4

Munición:
AP

Propiedades: Fuego de Supresión

El Molotok (Моноток, "Martillo" en ruso) es una ametralladora ligera de diseño compacto, con un cañón más corto, culata plegable y recámara adaptada para munición ligera antiblindaje. El Molotok fue creado para cubrir los requerimientos de las unidades aerotransportadas y de operaciones especiales. Sin embargo, a pesar de carecer del alcance y potencia de la ametralladora estándar ariadna, la famosa AKNovy Hishchnik (, "Depredador"), el Molotok ha resultado particularmente útil en escenarios de guerra urbana y combate cerrado, hasta el punto de haber sido adoptado por diversas unidades ariadnas más allá de aquellas para las que había sido previsto en un principio.

PISTOLA (PISTOL)

Arma CD usada tanto en rango corto como en Combate Cuerpo a Cuerpo.



VARIANTES

PISTOLA ATURDIDORA (STUN PISTOL)

Arma de Combate a Distancia de corto alcance que dispara Munición Especial Aturdidora.

PISTOLA ATURDIDORA

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 11

Ráfaga: 2 (1 en CC)

Munición:
Aturdidora

Propiedades: CC, No Letal

DATA 2272

CODE 2273

MODE 2322

El nombre de Pistola Aturdidora se aplica a numerosas variantes de armas de cinto que disparan munición incapacitante no letal. Aunque el tipo de munición empleado es amplio, desde los más avanzados proyectiles nanotec, a los clásicos dardos eléctricos, pasando por opciones bioquímicas, de descarga sónica o gas, el propósito es el mismo, la detención de un oponente a corta distancia o trabado en melée. Las Pistolas Aturdidoras son armas diseñadas para uso policial como sistema alternativo de detención de sujetos peligrosos o muy agresivos. Estas armas están sujetas a supervisión legal en todos los países de la Esfera Humana, aunque son relativamente comunes en territorios de frontera, donde su venta está poco controlada.

PISTOLA DE ASALTO (ASSAULT PISTOL)

Arma de Combate a Distancia de corto alcance pero gran cadencia de disparo.

PISTOLA DE ASALTO

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 13 **Ráfaga:** 4 (1 en CC) **Munición:** N

Propiedades: CC

La Pistola de Asalto es la evolución de las pistolas tácticas convencionales. Su reducido tamaño y una munición ligera, pero de gran capacidad de penetración, unidos a su modo de disparo automático convierten a esta arma en la opción ideal para el combate cerrado.

La Pistola de Asalto fue diseñada para complementar el armamento de las tropas de choque que, a veces, han de combatir en espacios tan reducidos en los que un fusil resulta difícil de manejar. La elevada cadencia de disparo de esta arma dota a sus proyectiles de un poder de penetración y parada similar al de la munición de Fusil, pero manteniendo unas dimensiones similares a las de la munición convencional de pistola. Sin embargo, esta gran cadencia de fuego, sumada a la excesiva ligereza de su munición, reduce ostensiblemente la precisión de la Pistola de Asalto en distancias medias.

PISTOLA VIRAL (VIRAL PISTOL)

Arma de Combate a Distancia de corto alcance que dispara Munición Especial Viral.

PISTOLA VIRAL

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 12 **Ráfaga:** 2 (1 en CC) **Munición:** Viral

Propiedades: CC

Las Pistolas Virales son armas concebidas para el asesinato. Desarrolladas en el ámbito militar, la intención original de su diseño era crear un arma que proporcionara a las tropas capacidad de causar perjuicio extremo e inmediato en situaciones de combate cerrado. No obstante, las posibilidades tácticas de estas armas fueron reconocidas por parte de los servicios de inteligencia que rápidamente se mostraron interesados en adquirirlas para sus unidades clandestinas.

PITCHER

Arma CD de apoyo que dispara Repetidores de Posición, una pieza de Equipo de ampliación del rango de hackeo.

Si se supera la correspondiente Tirada de CD el jugador situará un Marcador de Repetidor de Posición (REPEATER) en el punto de impacto declarado.

PITCHER

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: -- **Ráfaga:** 1 **Munición:** --

Propiedades: Ataque Especulativo, Desechable (2), Indiscriminado, No Letal, Sin Objetivo

El Pitcher fue concebido como instrumento de designación avanzada, incrementando el radio efectivo de acción de los Hackers tácticos. Como arma, es un desarrollo evolutivo de los lanzagranadas convencionales y ha demostrado ser plenamente efectivo como punta de lanza de cualquier ciberataque.

PULSO ELÉCTRICO (ELECTRIC PULSE)

Arma CC no letal. Este nuevo Perfil de Arma sustituye al presentado en Infinity N3

PULSO ELÉCTRICO

Daño: -- **Ráfaga:** 1 **Munición:** Aturdidora

Propiedades: 2 Turnos, Automático (7), CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal

PULSO ELÉCTRICO

(HABILIDAD CORTA CORTA/ORA)

Ataque CC

REQUISITO

- » Contacto peana con peana.

EFFECTOS

- » Esta arma CC tiene un funcionamiento automático. Cada vez que se declara su uso se considera que obtiene siempre una Tirada de CC cuyo resultado es siempre 7, por lo que no requiere que el jugador realice Tirada de CC alguna. Este resultado se considera siempre exitoso, sin aplicar el valor del Atributo CC del portador.
- » Si el adversario falla su Tirada Enfrentada contra el resultado automático de 7, entonces quedará en estado *Inmovilizado-2* durante **2 Turnos** (el efecto se cancela automáticamente al final del *Turno de Jugador* siguiente a aquel en el que se empleó esta arma), situando el correspondiente Marcador de IMM-2.
- » Esta arma CC no aplica *Críticos*, que serán considerados como un éxito normal.
- » Esta arma CC no permite aplicar, ni al portador ni a sus adversarios, ningún tipo de MOD a los Atributos de CC o FIS que imponga cualquier regla, Habilidad Especial de CC, arma o pieza de Equipo cuando se realice la Tirada Enfrentada de CC.

EJEMPLO DE PULSO ELÉCTRICO Y HABILIDADES ESPECIALES DE CC, ARMAS Y EQUIPO

Spongamos un Remoto que dispone de Pulso Eléctrico ataca en CC a un Oniwaban enemigo mediante una Orden Coordinada junto a una tropa aliada.

Al declarar el uso de Pulso Eléctrico, este Remoto puede aplicar el Bono de +1 a R que otorga la Orden Coordinada a la tropa designada como Punta de Lanza. Esto se debe a que el MOD se aplica a la Ráfaga pero no al Atributo de CC en la Tirada Enfrentada de CC.

Del mismo modo, si el Ninja declarara el uso de Artes Marciales N3, no podría aplicar el MOD negativo que impone este nivel al adversario ni el MOD positivo que otorga al poseedor de este Nivel. Sin embargo, sí podría declarar el uso de Artes Marciales N4 y aplicar el +1 a Daño que este Nivel proporciona, ya que no está relacionado con la Tirada de CC. Por tanto, se considera como si hubiera realizado dos Tiradas de CC, obteniendo un 7 en cada una de ellas. En caso de que el Oniwaban fallara la Tirada Enfrentada, entonces pasaría a estado IMM-2.

Si el adversario del Remoto en este combate CC fuera una tropa con la Habilidad Especial HiperDinámica, no podría aplicar el MOD a FIS que otorga esta Habilidad Especial al declarar Esquivar, ya que se trata de un MOD que se aplica al Atributo de FIS en la Tirada de CC.

EJEMPLO DE PULSO ELÉCTRICO Y BERSERK

Spongamos un 45th Highlander declara un Ataque Berserk contra un Remoto que dispone de Pulso Eléctrico.

Como esta Habilidad Especial de CC convierte la Tirada Enfrentada de CC en dos Tiradas Normales de CC, el Remoto supera su Tirada Normal de CC automáticamente. Por su parte, el 45th Highlander probablemente supere su Tirada Normal de CC, pero al final de la Orden entrará en estado Inmovilizado-2.

El Pulso Eléctrico es un sistema defensivo que se suele instalar en vehículos o zonas de seguridad. Genera una descarga lo suficientemente intensa como para tumbar a cualquier adversario o intruso, pero sin llegar a matarlo. Se han desarrollado versiones portátiles concebidas como arma de defensa personal inmediata.

PULZAR

Arma CD de tecnología avanzada. El Pulzar es un Arma de Plantilla Directa que emplea la Lágrima Grande y que dispara Munición Especial Nanotec.

PULZAR

Daño: 13 **Ráfaga:** 1 **Munición:** Nanotec

Propiedades: Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Grande).

El Pulzar es la versión superior del famoso Nanopulser, distinguiéndose de él gracias a su mayor alcance y su capacidad superior de dispersión de sus nanobots ofensivos. Al igual que ocurre con el Nanopulser, hay numerosas versiones de este arma en el mercado. Aunque existen modelos de uso externo, la mayor parte de los fabricados son armas diseñadas para ser implantadas en el cuerpo de su usuario. La discreción visual de estas versiones integradas las convierte en armas idóneas para emplear en operaciones encubiertas. No obstante, el Pulzar se considera armamento militar, y carece licencia de uso civil.

RED FURY

Arma de Combate a Distancia de medio y largo alcance con valor de Ráfaga elevado que dispara Munición Especial Shock.

RED FURY

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: 13

Ráfaga: 4

Munición: Shock

Propiedades: Fuego de Supresión

En el combate moderno, caracterizado por unas zonas de operaciones más concentradas que las de conflictos previos, las escuadras necesitan armas de apoyo capaces de fuego preciso y sostenido que sean ligeras y compatibles con las demás armas de la dotación. Si bien soluciones como el Spitfire, proporcionan una mayor potencia de fuego para acciones de combate cerrado, carecen de precisión a larga distancia, además de emplear un cartucho diferente al del arma básica del infante. La respuesta a estas necesidades fue el Red Fury, nombre genérico con el que se conoce este tipo de armas y que refleja su cadencia de fuego superior. El Red Fury parte del fusil de dotación, empleando el mismo tipo de cartucho, pero está equipado con un mecanismo más robusto, capaz de resistir la cadencia de tiro necesaria para mantener fuego sostenido y un cañón más pesado para evitar sobrecalentamientos. Además, aunque el Red Fury dispone de cargadores de mayor capacidad, esta arma ha sido diseñada para aceptar los clips básicos del fusil de dotación. De tal manera, en caso de un enfrentamiento prolongado, su tirador puede emplear los cargadores de sus camaradas de armas para continuar proporcionando fuego de apoyo.

SIMBIOBICHO

Arma Perimetral que se activa por proximidad, siguiendo a su objetivo hasta impactar en él.

SIMBIOBICHO			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1
<i>Habilidades Especiales: Perimetral.</i>			

SIMBIOBICHO

Daño: 13

Ráfaga: 1

Munición: Feromónica

Propiedades: Desechable (2), No Saqueable, Posicionable

Los SimbioBichos son armas vivientes biodiseñadas específicamente para realizar tareas de defensa perimetral. Los avanzados estudios de los ingenieros genéticos Tohaa en modificación de criaturas mediante implantes simbióticos han permitido la incorporación de paquetes de acción feromónica ofensiva en fauna adiestrada. El simbiote implantado en dichas criaturas incluye también un enlace de comunicación feromónica, que permite al portador de estas armas transmitir órdenes sencillas mediante Corahta, el lenguaje feromónico Tohaa. Sumado todo ello a la velocidad y las especiales características sensitivas de los Laaga, nombre de los seres que sirven de plataforma para el simbiote, se construye así un arma viviente perfecta como defensa de zona.

SPITFIRE

Arma *CD* de apoyo, especialmente efectiva en medio alcance, y que se caracteriza por su elevado valor de *Ráfaga*.

VARIANTES

SPITFIRE AP (AP SPITFIRE)

Variante del Spitfire modificada para cargar Munición Especial AP.



Daño: 14

Ráfaga: 4

Munición:
AP

Propiedades: *Fuego de Supresión*

El Spitfire ha demostrado su versatilidad y su especial adecuación al combate moderno, donde priman los escenarios urbanos y cerrados, sean éstos últimos tanto junglas como entornos espaciales opresivos y angostos. Los excelentes resultados de esta arma han propiciado el interés por desarrollar versiones con munición más pesada, concebidas para enfrentarse a enemigos fuertemente blindados.

SUBFUSIL (SUBMACHINE GUN)

Arma de Combate a Distancia de corto y medio alcance que carga Munición Especial AP y *Shock*, lo que permite a su usuario escoger entre dos Modos de Disparo distintos.

El Modo *Perforante* emplea Munición Especial AP. Por su parte, el Modo *Shock* emplea Munición Especial *Shock*.

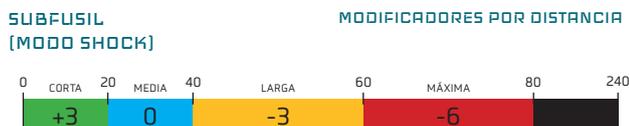


Daño: 13

Ráfaga: 3

Munición:
AP

Propiedades: *Fuego de Supresión*



Daño: 13

Ráfaga: 3

Munición:
Shock

Propiedades: *Fuego de Supresión*

El avance de la protección antibalística personal y la aparición del Fusil Combi eclipsaron durante años al subfusil, arma de corto alcance y calibre ligero, como herramienta militar y policial, hasta el punto que se consideró obsoleta. Sin embargo, los progresos en capacidad de penetración logrados con municiones ligeras en estos últimos tiempos han propiciado un renacer de esta arma de fuego. Las características de su calibre ligero, que facilitan una alta cadencia de disparo, así como la concentración de impactos, dotan a los subfusiles de una capacidad de penetración superior a la obtenida con las antiguas armas portátiles convencionales, que cargaban calibres más pesados. Su potencia de fuego mejorada y sus especiales cualidades para afrontar situaciones de combate cerrado, convierten al subfusil en un arma apreciada por unidades policiales tácticas, equipos de operaciones especiales y antiterroristas, y también grupos paramilitares.

URAGAN MRL

Este MRL, acrónimo de Lanzacohetes Múltiple Ligero, es un arma de Combate a Distancia diseñada para eliminar a un objetivo por saturación de potencia de fuego.

Esta arma dispone de tres modalidades de disparo distinto, con perfiles diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo *Expansivo* aplica la Propiedad *Plantilla Terminal (Circular)* y permite realizar *Ataques Especulativos*. El Modo *Guiado* posee un valor de *Ráfaga* menor, pero 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*. Ambos Modos aplican el efecto combinado de la Munición AP y *Shock* en la totalidad del *Área de Efecto* de la *Plantilla Circular*. Por su parte, el Modo *Impacto* carece de *Plantilla Terminal* pero aplica un valor de Daño superior.



Daño: 14

Ráfaga: 3

Munición:
AP + Shock

Propiedades: *Ataque Especulativo, No Saqueable, Plantilla Terminal (Circular), Ráfaga: Blanco Único*



Daño: 14

Ráfaga: 1

Munición:
AP + Shock

Propiedades: *Guiado, No Saqueable, Plantilla Terminal (Circular)*



Daño: 15

Ráfaga: 3

Munición:
AP + Shock

Propiedades: *No Saqueable, Ráfaga: Blanco Único*

El Uragan (Ураган, "Huracán" en ruso) es una pieza de artillería de cohetes de bajo coste y producción rápida, diseñada para enfrentarse a elementos semiblandados, y para proporcionar fuego de contrabatería. El concepto ofensivo del Uragan es colmar al objetivo, una unidad enemiga concreta, con una auténtica lluvia de proyectiles anti-tanque. El Uragan consiste en un lanzador múltiple con montaje paralelo sobre una plataforma móvil. Dispone de un sistema automático de recarga y de un dispositivo de corrección de tiro bastante arcaico, pero aún efectivo. El Uragan se incorporó al ejército basándose en criterios de movilidad, necesidades de mantenimiento escasas y la capacidad de proporcionar fuego indirecto de artillería.



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. El listado de **Etiquetas** puede consultarse en el Libro Básico Infinity N3

En el apartado de **Etiquetas** también se puede encontrar alguna que otra **Propiedad**, como las que poseen las Armas. El listado de **Propiedades** se puede encontrar en el Libro Básico Infinity N3.

EQUIPO: NIVELES

Del mismo modo que algunas Habilidades Especiales, las piezas de Equipo pueden estar divididas en diferentes **Niveles numéricos o alfabéticos** (ver el Libro Básico Infinity N3) que señalan los diversos grados de efectividad y refinamiento de estos dispositivos.

ALBEDO

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

ALBEDO

(EQUIPO AUTOMÁTICO)

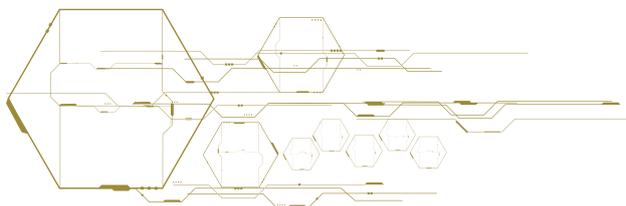
No Saqueable, Obligatorio, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego.

EFFECTOS

- » Esta pieza de equipo permite a su portador desplegar en estado **Albedo Activo** al ser situado en la mesa de juego.

Albedo y Munición Especial Fuego

Si una tropa con Albedo se ve afectada por Munición Especial **Fuego**, esta pieza de Equipo pasará a estado **Quemado**, sin importar si ha superado o fallado la Tírada de **BLI**, no pudiendo ya ser reparado (por un **Ingeniero**, por ejemplo). En este caso deberá situarse un Marcador de Quemado (BURNT) a su lado.



ALBEDO ACTIVO (ESTADO)

MARCADOR



ACTIVACIÓN

Automático en el momento del despliegue de su portador.

EFFECTOS

- » Una tropa en estado **Albedo Activo** se considera como si se encontrara en el interior de una **Zona de Ruido Blanco**, aplicando los Efectos de este tipo de Terreno Especial (ver Infinity N3).

Sin embargo, el efecto de la **Zona de Ruido Blanco** no afecta a su portador.

- » Este estado tiene una duración limitada de dos **Turnos** y una vez cancelado no puede volver a activarse.

CANCELACIÓN

- » El estado **Albedo Activo** se cancela al final del segundo **Turno** tras su activación en la **Fase de Despliegue**.

- » Este estado también se cancela si el portador se ve afectado por Munición Especial **Fuego**, pasando a estado **Quemado**.

Los dispositivos Albedo han sido diseñados para interferir con las unidades de visión mejorada de amplio espectro con notable éxito. No obstante, los requerimientos de consumo energético son tan elevados que sus baterías se consumen con gran rapidez.

ARMADURA SIMBIONTE (SYMBIONT ARMOR)

Las Armaduras Simbiontes permiten que la figura juegue con un Perfil de Tropa (Armadura Simbionte Activa) y, cuando éste ha perdido todos sus puntos del Atributo **Heridas**, continúe en juego con otro Perfil de Tropa distinto (Armadura Simbionte Inactiva).

ARMADURA SIMBIONTE

(EQUIPO AUTOMÁTICO)

No Saqueable, Obligatorio, Vulnerable a Fuego.

EFFECTOS

- » Permite a su portador ser desplegado en estado **Armadura Simbionte Activa**.
- » En juego, permite el uso del estado **Armadura Simbionte Activa**.
- » En estado **Inconsciente**, el poseedor de esta pieza de Equipo dispone de un **MOD** de +3 a su Atributo **FIS** que podrá emplear únicamente cuando emplee la Habilidad Especial **Regeneración**, o cuando se le aplique algún tipo de **MediKit** o **AutoMediKit**.

ARMADURA SIMBIOTE ACTIVA (ESTADO)

MARCADOR

Sin Marcador.

ACTIVACIÓN

Automático en el momento del despliegue de su portador.

EFFECTOS

» En estado *Armadura Simbionte Activa* la tropa emplea el Perfil de Tropa "Armadura Simbionte Activa" que se indica en la Lista de Ejército.

» El estado *Armadura Simbionte Activa* es notablemente vulnerable a la Munición Especial *Fuego*.

En este estado, fallar una Tirada de *BLI* a causa de un impacto con Munición especial *Fuego* supone la pérdida automática de todos los puntos del Atributo *Heridas/EST* del Perfil Armadura Simbionte Activa. Todos aquellos puntos del Atributo *Heridas/EST* que pierda a mayores en esa misma Orden se restarán del Perfil Armadura a Simbionte Inactiva.

En el momento de realizar las Tiradas de *BLI/PB*, deberán realizarse siempre primero aquellas debidas a Munición Especial *Fuego* para facilitar la secuencia de tiradas y efectos.

CANCELACIÓN

» El estado *Armadura Simbionte Activa* se cancela al final de la Orden en la que la tropa pierde tantos puntos o más que los que indica el Atributo *Heridas/EST* de su Perfil de Armadura Simbionte Activa.

» Todos aquellos puntos que sobrepasen el valor del Atributo *Heridas/EST* del Perfil de Armadura Simbionte Activa se restarán del Perfil Armadura Simbionte Inactiva, al final de dicha Orden.

» Una vez este estado es cancelado, el jugador situará un Marcador de Armadura Simbionte Inactiva (Symbiont Armor: Inactive) al lado de la tropa que podrá continuar en juego con el Perfil de Armadura a Simbionte Inactiva.

» Consumiendo una Habilidad Corta de la Orden, el portador de esta pieza de Equipo puede cancelar voluntariamente el estado *Armadura Simbionte Activa* para cancelar a su vez los estados *Aislado, Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2) o *Marcado*.

RECUERDA:

- Siempre se utilizará el valor de *BLI/PB* del Perfil de Armadura Simbionte Activa hasta final de la Orden en la que el estado Armadura Simbionte Activa es cancelado.

Los Marcadores de *Herida* al lado de una tropa en estado *Armadura Simbionte Activa* señalan los puntos perdidos por el Perfil de Armadura Simbionte Activa.

En cambio, los Marcadores de *Herida* al lado de una figura con un Marcador de Armadura Simbionte Inactiva, señalan los puntos perdidos por el Perfil de Armadura Simbionte Inactiva.

EJEMPLO DE PÉRDIDA DE PUNTOS DE HERIDAS EN ESTADO ARMADURA SIMBIOTE ACTIVA-1

Soaane, un aguerrido soldado del Regimiento de Infantería Pesada Ectros, con su Armadura Simbionte Activa a pleno rendimiento (valor del Atributo *Heridas*: 2), se enfrenta a una multitud de enemigos que le disparan en *ORA*. Las tiradas de dados determinan que Soaane recibirá cinco impactos, por lo que deberá realizar cinco Tiradas de *BLI*, aplicando siempre el Atributo de *BLI* de su Perfil de Armadura Simbionte Activa. El valiente Soaane supera cuatro Tiradas de *BLI*, por lo que continúa en juego con su Perfil de Armadura Simbionte Activa, aunque con un Marcador de Herida a su lado, ya que ha perdido una.

Si Soaane hubiera perdido dos puntos de *Heridas* —el total del valor del Atributo *Heridas* de su Perfil de Armadura Simbionte Activa— continuaría en juego con su Perfil de Armadura Simbionte Inactiva, situando a su lado el Marcador correspondiente (Symbiont Armor: Inactive).

En cambio, si Soaane hubiera perdido tres puntos del Atributo *Heridas*, su Armadura Simbionte se desactivaría, puesto que ha perdido sus dos puntos del Atributo *Heridas*, y el tercer punto de *Heridas* la sufriría el Perfil de Armadura Simbionte Inactiva, quedando Soaane en estado *Inconsciente* (su perfil de Armadura Simbionte Inactiva tiene un valor del Atributo *Heridas*: 1) situando un Marcador de Armadura Simbionte Inactiva (Symbiont Armor: Inactive) y un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la figura a. Soaane permanecerá en la mesa de juego, en estado *Inconsciente*, con su Perfil de Armadura a Simbionte Inactiva.

Sin embargo, supongamos que los dados, envidiosos del valor de Soaane, le vuelven el rostro y Soaane falla cuatro Tiradas de *BLI*. Entonces, al igual que antes, la Armadura Simbionte se desactivaría (ha perdido sus dos puntos del Atributo *Heridas*), pero el desafortunado Soaane pasaría a estado *Muerto* (ha perdido un punto del Atributo *Heridas* y el estado *Inconsciente*), por lo que deberá abandonar la mesa de juego.

EJEMPLO DE PÉRDIDA DE PUNTOS DE HERIDAS EN ESTADO ARMADURA SIMBIOTE ACTIVA-2

Pero ¿qué ocurriría si Soaane perdiera sólo un punto del Atributo *Heridas* en una Orden y en otra Orden posterior perdiera dos puntos más del Atributo *Heridas*? Al perder un punto del Atributo *Heridas*, se debe situar un Marcador de Herida al lado de la figura a, que continúa en juego con su Perfil de Armadura Simbionte Activa. Cuando pierde los otros dos puntos del Atributo *Heridas*, entonces se sitúa el Marcador de Armadura Simbionte Inactiva, y se sitúa un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS), puesto que pierde el punto restante del Atributo *Heridas* del Perfil de Armadura Simbionte Activa y también el punto del Atributo *Heridas* de su Perfil de Armadura Simbionte Inactiva (*Heridas*: 1).

EJEMPLO DE PÉRDIDA DE PUNTOS DE HERIDAS EN ESTADO ARMADURA SIMBIOTE ACTIVA-3

Supongamos ahora que Soaane perdiera dos puntos del Atributo *Heridas* en una Orden y en otra Orden posterior perdiera un punto más del Atributo *Heridas*. Al perder dos puntos del Atributo *Heridas*, su Armadura Simbionte se desactiva, y se sitúa el Marcador de Armadura Simbionte Inactiva directamente (sin necesidad de poner los 2 Marcadores de Herida), porque éste ya indica que su Armadura se encuentra desactivada (sin puntos del Atributo *Heridas*) y que Soaane debe emplear su Perfil de Armadura Simbionte Inactiva. En la Orden en la que pierde un punto más del Atributo *Heridas*, Soaane ha empleado en la Tirada de *BLI* su Perfil de Armadura Simbionte Inactiva, y el punto del Atributo *Heridas* que pierde la aplica a dicho perfil (valor del Atributo *Heridas*: 1), por lo que se mantiene el Marcador de Armadura Simbionte Inactiva, y se sitúa un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS) al lado de la figura a.

EJEMPLO DE CURACIÓN DE UNA TROPA CON ARMADURA SIMBIONTE

Boona, una valerosa Bioingeniera Kumotail, se encuentra en contacto peana con peana con un Gorgos, un TAG Tohaa, en estado *Inconsciente* y, por tanto, con su Armadura Simbionte Inactiva. Si Boona consume una Habilidad Corta y supera una Tirada de VOL el Gorgos recuperará 1 Herida, pasando de estado *Inconsciente* a Normal, con 1 punto del Atributo *Heridas* de su Perfil de Armadura Simbionte Inactiva. Ahora Boona ya no puede recuperar más *Heridas* de este TAG.

Si Boona hubiera fallado su Tirada de VOL para curar al TAG, éste pasaría directamente a estado *Muerto* y la figu a se retiraría del campo de batalla.

EJEMPLO DE ARMADURA SIMBIONTE Y MUNICIÓN ESPECIAL FUEGO

Soaane, nuestro valiente soldado del Regimiento de Infantería Pesada Ectros, con su Armadura Simbionte Activa a pleno rendimiento (valor del Atributo de *Heridas*: 2), recibe un impacto de un Lanzallamas Ligero y dos impactos de una Ametralladora. Al efectuar la Tirada de BLI por el Fuego del Lanzallamas, falla, por lo que pierde de golpe los dos puntos del Atributo *Heridas* de su Perfil de Armadura Simbionte Activa. Ahora, aplicando la regla de Munición Especial Fuego, realiza una nueva Tirada de BLI, que supera. Pero falla una de las Tiradas de BLI por los impactos de la Ametralladora, cuyo punto se resta del valor del Atributo *Heridas* de su Perfil de Armadura Inactiva (*Heridas*: 1). De este modo, Soaane pasa a estado *Inconsciente*, situando el Marcador correspondiente a su lado.

Las armaduras simbiotes son una de las joyas de la biotecnología bélica Tohaa. Se trata de entidades biotecnológicas creadas artificialmente como elemento defensivo-ofensivo personal. La armadura simbiote es un organismo vivo que mejora ciertas características del usuario, facilita su curación, y le proporciona blindaje y protección, absorbiendo el daño que reciba el portador.

BAGAJE (BAGGAGE)

El Bagaje es una pieza de Equipo que representa los suministros de los que dispone la fuerza de combate.

BAGAJE

(EQUIPO AUTOMÁTICO)

No Saqueable, Obligatorio.

EFFECTOS

» Bagaje proporciona a su portador una cantidad de 20 puntos extra a los *Puntos de Victoria* que proporcionaría normalmente dicho elemento de juego.

Este incremento de *Puntos de Victoria* debe aplicarse para contabilizar el porcentaje de *¡¡¡Retirada!!!* de la *Lista de Ejército*.

» Dicho incremento se aplicará también para contabilizar los *Puntos de Victoria* que dispone el jugador durante la *Comprobación de ¡¡¡Retirada!!!* de la *Fase Táctica* del Turno Activo.

» Del mismo modo, el incremento se tendrá en cuenta también en aquellas misiones o escenarios en los cuales los jugadores deben contabilizar los *Puntos de Ejército*.

» Esta pieza de Equipo permite ignorar la restricción de FIS de la Habilidad Común y estado *Casevac*. Un tropa con Bagaje puede declarar *Casevac* con una figu a en estado *Aturdido*, *Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2) o *Inconsciente* sin importar el valor de su Atributo de FIS.

» Además, si el poseedor de Bagaje se encuentra en contacto peana con peana con una tropa aliada en estado *Descargado*, o que haya consumido parte de sus armas o piezas de Equipo *Desechables*, y consume una Habilidad Corta de la Orden, sin necesidad de efectuar Tirada, cancelará dicho estado y le permitirá recuperar el uso completo de todas sus armas o piezas de Equipo *Desechables*. Este efecto sólo se puede aplicar a una única tropa aliada por Orden.

Bagaje y armas y piezas de Equipo Perimetrales Desechables

Si una tropa con Bagaje entra en contacto con una tropa aliada que haya consumido todas o parte de sus armas o piezas de Equipo *Perimetrales* y *Desechables* y consume una Habilidad Corta de la Orden, el jugador situará de nuevo dichas armas o piezas de Equipo que recargue en contacto peana con peana con la tropa portadora de ellas.

EJEMPLO 1 DE BAGAJE

Alineando una tropa con Bagaje en una *Lista de Ejército* de 300 puntos, el jugador, calculará el porcentaje de *¡¡¡Retirada!!!* de su *Lista de Ejército* sobre 320 puntos (300 puntos de *Coste* de tropas + 20 puntos extra del Bagaje). Si el jugador alinea dos tropas con Bagaje, entonces el incremento sería de 40 puntos.

Igualmente, y aplicándolo de manera individual, una tropa con Bagaje, que a su jugador le cuesta sólo 8 puntos de *Coste* alinear, proporciona 28 *Puntos de Victoria* (*Coste*: 8 + 20 por Bagaje) a su jugador para calcular los *Puntos de Victoria* de los que dispone.

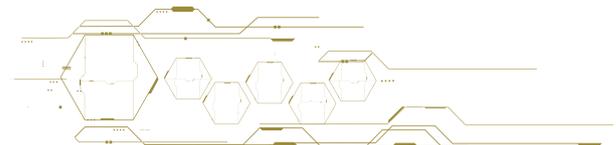
EJEMPLO 2 DE BAGAJE

Un Muyib equipado con DEP, Arma Desechable (1), y Minas Virales, Arma Desechable (3), ha consumido su DEP, por lo que lleva un Marcador de Descargado (UNLOADED), y también una de las tres Minas Virales de las que dispone. Si una tropa con la pieza de Equipo Bagaje entrara en contacto con el Muyib y consumiera una Habilidad Corta de la Orden éste recuperaría el uso completo de todas sus Armas Desechables, cancelando el estado Descargado. De tal modo, el Muyib dispondría de nuevo de 1 DEP y 3 Minas Virales.

EJEMPLO 3 DE BAGAJE

Akinyi es un Moran Masai equipado con CrazyKoalas, Arma Perimetral Desechable (2), que ha consumido uno de ellos por haberlo dejado en Modo Espera. Si una tropa con la pieza de Equipo Bagaje entrara en contacto con el Moran Masai y consumiera una Habilidad Corta de la Orden, éste obtendría un nuevo CrazyKoala, que el jugador situará en contacto peana con peana con él.

En cambio, si Akinyi hubiera consumido sus dos CrazyKoalas y la tropa con Bagaje entrara en contacto con él y consumiera una Habilidad Corta de la Orden, éste obtendría dos CrazyKoalas.



FIN DE PARTIDA: ¡¡¡RETIRADA!!!

Total de Puntos de Ejército con Plus de Bagaje	Valor de Puntos supervivientes (25% de la Lista de Ejército)
360	Igual o inferior a 90 Puntos
340	Igual o inferior a 85 Puntos
320	Igual o inferior a 80 Puntos

Las provisiones, suministros y munición son elementos que pueden resultar vitales en operaciones de larga duración o en aquellas alejadas de las líneas de avituallamiento militares. El equipo personal de campaña de las tropas de Infantería incluye todos los artículos que necesita un soldado para la supervivencia diaria en un ambiente de combate. Pero, todo aquello que es esencial para el cumplimiento de la misión, y que no está incluido en el equipo individual de la tropa, se le denomina Bagaje y es transportado por un Remoto de carga o un vehículo. En la lista de productos de supervivencia que conforman el Bagaje se incluye: protección ambiental avanzada, suministros médicos, agua (no sólo almacenada, sino también un sistema depurador) y alimentos, munición, baterías y/ o un generador, además de material diverso, dependiendo de la zona de despliegue.

Tradicionalmente, la Infantería ha sufrido unos elevados índices de bajas a causa de enfermedades, exposición a los elementos y a un entorno adverso, y privaciones por falta de agua y/ o comida. A lo largo de la historia militar, desgraciadamente, el número de bajas producidas por estas causas supera, en muchas ocasiones, al de bajas producidas por el enemigo. Se ha demostrado que un mejor equipamiento de los soldados, y unas líneas de suministros eficaces, reducen drásticamente los índices de pérdida de efectivos.



BALIZA IA (AI BEACON)

La Baliza IA proporciona una Orden Regular extra a la reserva de Órdenes, aunque su portador sea una pieza de Equipo y no una tropa.

BALIZA IA

(EQUIPO AUTOMÁTICO)

No Saqueable, Obligatorio, Posicionable.

REQUISITOS

- » El portador de Baliza IA debe ser asignado a un **Grupo de Combate**, que debe respetar el máximo estipulado de diez miembros, incluyendo al portador de la propia Baliza IA.

EFECTOS

- » La Baliza IA proporciona una Orden Regular a la **Reserva de Órdenes** del **Grupo de Combate** al que pertenece.
- » El portador de la Baliza IA se considera una pieza de **Equipo Posicionable**, y no una tropa. Esto supone que no puede ser activado por Órdenes ni ORA.
- » El portador de la Baliza debe ser desplegado obligatoriamente mediante **DA: Salto de Combate** si esta Habilidad Especial aparece indicada en su perfil de juego.

En tal caso, el despliegue de esta pieza de Equipo se realizará obligatoriamente durante la **Fase de Despliegue**.

El Atributo **FIS** indicado en el perfil de juego se empleará exclusivamente para realizar el Despliegue, a menos que una regla especial de escenario indique lo contrario.

- » El portador de la Baliza IA debe ser contabilizado en el recuento de integrantes de un **Grupo de Combate**.
- » Aunque no sea una tropa, el portador de la Baliza IA debe ser tenido en cuenta igualmente a efectos de cálculo de **¡¡¡Retirada!!!** y de **Puntos de Victoria**.
- » Baliza IA se ve afectada tanto por **Pérdida de Teniente** como por **¡¡¡Retirada!!!** haciendo que su Orden pase a ser **Irregular** hasta que dichas situaciones sean canceladas.
- » Baliza IA también interacciona con la Habilidad Especial **G: Jumper** (ver pág. 27).

Baliza IA
y Salto de Combate: Dispersión

Si durante la **Fase de Despliegue**, el portador de **Baliza IA** 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**.

Las IA basan su existencia, y su capacidad de control, en la información y en el acceso a ella. Para ampliar el alcance y la efectividad de su esfera de datos en combate las IA emplean emisores de señal de la red de datos. La configuración de campaña de estas Balizas IA es la de una sonda terrestre desplegable capaz de recoger y transmitir información sobre el desarrollo de la batalla. Estas balizas, además, pueden establecer una esfera de datos particular que permite el enlace continuo de la IA con las tropas situadas en la zona de operaciones.

BARREMINAS (MINESWEEPER)

Dispositivo de desactivación de Armas y Equipo *Posicionables* haciendo que pasen a ser suyas.

BARREMINAS

MODIFICADORES POR DISTANCIA



Daño: --

Ráfaga: 1

Munición: --

Arma técnica, Ataque CC, No Saqueable

BARREMINAS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque CD, No Saqueable, Opcional

REQUISITOS

- » El poseedor de esta pieza de Equipo debe disponer de *LDT* hacia el objetivo.
- » Barreminas sólo puede usarse contra armas y piezas de Equipo *Posicionables* enemigas que hayan sido desplegadas en la mesa de juego, pero no contra Marcadores de Camuflaje

EFECTOS

- » Barreminas permite, superando una Tirada Normal de *VOL*, invertir a distancia la titularidad de armas y piezas de Equipo *Posicionables* (Minas, E/Maulers, Repetidores de Posición, Sniffes, Balizas IA...) enemigas, haciendo que pasen a formar parte de su mismo ejército.

La Tirada de *VOL* sólo aplica *MOD* por *Distancia*, pero no aquellos derivados de *Habilidades Especiales* (*CO: Mimetismo*, por ejemplo), Equipo (*DDO: Disruptor Óptico*, por ejemplo) o *Cobertura*.

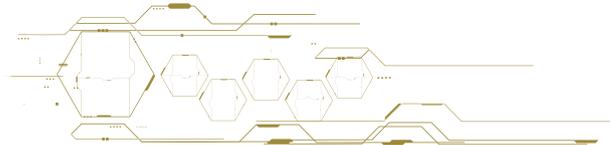
Barreminas y Baliza IA

Una Baliza IA que, a causa de un Barreminas, ha visto invertida su titularidad, pasa a formar parte del *Grupo de Combate* del portador de Barreminas, y también otorga la Orden que proporciona esta pieza de Equipo. En las siguientes *Fases Tácticas* de su *Turno de Jugador*, dicha Orden se sumará a la *Reserva de Órdenes del Grupo de Combate* del portador del Barreminas, siempre que su número de miembros sea inferior a diez. En caso contrario, el jugador no podrá sumar dicha Orden hasta cumplir con los *Requisitos de Baliza IA*, que comprobará en la *Fase Táctica* de su Turno.

BARREMINAS. EJEMPLO DE JUEGO

Un Salyut Zond, un Remoto equipado con Barreminas, declara el uso de esta pieza de Equipo contra un Netrod de ALEPH, que dispone de la pieza de Equipo *Baliza IA*, y que es una pieza de *Equipo Posicionable*. El Remoto supera la Tirada de *VOL* con lo que el Netrod con *Baliza IA*, junto con la Orden que aporta, pasan a formar parte del *Grupo de Combate* al que pertenece el Salyut Zond.

Los dispositivos Barreminas modernos han sido diseñados para aplicar la inteligencia antes que la fuerza bruta. En vez de hacer detonar a distancia las armas o el equipo enemigo invierten su Identificador Amigo/ Enemigo (IFF) de modo que éstos dejan de ser un elemento hostil y se suman a la lista de recursos tácticos propios. Sin embargo, en una situación de combate en la que las tropas están sometidas a fuego enemigo, el factor fundamental en la limpieza de minas para despejar un camino seguro es la velocidad. Esto implica un elevado nivel de riesgo para aquel que maneja el dispositivo Barreminas, por ello es habitual que sean tropas remotas las que efectúan este tipo de labores, preservando así la vida de los ingenieros de combate.



BIOLOCALIZADOR (BIOLOCATOR)

Dispositivo biotecnológico de localización que permite que su portador pase a estado *Marcado* y que funcione como *Repetidor*.

BIOLOCALIZADOR

(HABILIDAD CORTA)

Equipo de Comunicaciones, No Saqueable, Opcional, Retroalimentación.

EFFECTOS

- » Consumiendo una Habilidad Corta, permite a su portador pasar de manera automática a estado **Marcado** para su propio ejército. El adversario no podrá obtener beneficio de dicho estado.
- » El poseedor de un Biolocalizador activado (en estado **Marcado**) puede ser objetivo de fuego amigo.
- » Activar el Biolocalizador (y entrar en estado **Marcado**) proporciona automáticamente a su usuario la pieza de Equipo **Repetidor**.
- » La activación del Biolocalizador provoca que su portador pase también a estado **Inconsciente**.

El estado **Inconsciente** causado por el Biolocalizador no anula el estado **Marcado**, ni desactiva la pieza de Equipo **Repetidor**.

» El estado **Marcado** y la pieza de Equipo **Repetidor** causado por Biolocalizador se desactivan cuando la figura pasa a estado **Muerto**.

» Biolocalizador es un equipo de un sólo uso: si una vez éste ya ha sido activado y su poseedor se recupera del estado **Inconsciente**, o si utiliza alguna Habilidad Especial que pueda emplearse en estado **Inconsciente** (como *V: Tenaz*, *V: Sin Incapacidad por Herida*, *Regeneración...*) entonces el Biolocalizador se desconecta y no podrá usarse de nuevo.

Biolocalizador y Explotar

El uso de Biolocalizador anula automáticamente la Habilidad Especial *Explotar*, si su portador la poseyera.

ATENCIÓN: Esta pieza de equipo está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

A ser activado, este dispositivo emite una potente señal que permite fijar la posición de su portador sobre el campo de batalla. El Biolocalizador se alimenta de la actividad eléctrica del cerebro de su portador. Cuando este dispositivo se activa a pleno funcionamiento requiere un suministro energético tal que provoca el colapso inmediato de su portador, llevándolo a la inconsciencia. Este hecho, junto a que suele ser implantado en fanáticos absolutos y también en criminales peligrosos, tanto por sus actividades como por sus ideas, hace que los portadores de un Biolocalizador sean considerados individuos prescindibles y sacrificables.

DISPOSITIVO DE CONTROL (CONTROL DEVICE)

Elemento de Equipo que permite alinear una serie de tropas concretas. Hay diferentes modelos de Dispositivo de Control especializados según sus funciones:

VARIANTES

DISPOSITIVO DE CONTROL DE HAMBRIENTOS

(EQUIPO AUTOMÁTICO)

Despliegue, Equipo de Comunicaciones, No Saqueable, Opcional.

REQUISITOS

- » Para poder emplear este Dispositivo es necesario pertenecer a una *Lista de Ejército Sectorial*.
- » El portador del Dispositivo de Control y los Hambrientos deben pertenecer al mismo *Grupo de Combate*.

EFFECTOS

- » Esta pieza de Equipo permite al jugador alinear y desplegar Hambrientos (Gakis y Pretas) en su *Lista de Ejército Sectorial*.
- » Durante la **Fase de Despliegue**, este Dispositivo de Control permite a su portador formar un *Fireteam Core* junto con Hambrientos (Gakis y Pretas) en una *Lista de Ejército Sectorial*.

Gracias a esta pieza de Equipo, los integrantes del *Fireteam Core* pasan a ser **Regulares** y **No Impetuosos** durante todo el *Turno de Jugador* en que han formado parte de dicho *Fireteam*.

El portador de este Dispositivo de Control no puede crear más *Fireteams Core* de Hambrientos durante el juego.

» Esta pieza de Equipo no tiene efecto en Listas de Ejército Genéricas, donde los Hambrientos se pueden alinear de modo normal.

Recuerda:

Si el portador del Dispositivo de Control cambia de *Grupo de Combate*, o cae en un estado *Nulo*, *Aislado* o *Desactivado*, entonces los Hambrientos seguirán actuando con normalidad, pero el jugador ya no podrá volver a formar un *Fireteam Core* con ellos.

EJEMPLO DE DISPOSITIVO DE CONTROL DE HAMBRIENTOS

Durante la *Fase de Despliegue*, un Jugador Morat crea un *Fireteam Core* de 2 Gakis, 2 Pretas y una Oznat con Dispositivo de Control de Hambrientos. Durante su primer *Turno de Jugador Activo* uno de los Gakis no mantiene la *Coherencia* respecto al *Líder de Equipo*, con lo que deja de formar parte del *Fireteam*. Durante el resto del *Turno*, el Gaki se considera *Regular* y *No Impetuoso*. Al comienzo del siguiente *Turno de Jugador*, ese Gaki vuelve a ser considerado *Irregular* e *Impetuoso Extremo*.

La fuerte impronta cultural que tiene la caza en la sociedad Morat determinó pronto el papel de los Hambrientos en sus Fuerzas de Agressión. Operando en acciones conjuntas del Ejército Combinado, los Hambrientos

se utilizan como punta de lanza para localizar y hacer salir al enemigo a campo abierto, batiendo el terreno de combate, exactamente el mismo papel que desempeñan en las cacerías de grandes depredadores que se celebran en el planeta natal Morat.

DISPOSITIVO DE CONTROL DE KUANG SHI

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

Equipo de Comunicaciones, No Saqueable, Opcional.

REQUISITOS

- » El portador del Dispositivo de Control y los Kuang Shi deben pertenecer al mismo *Grupo de Combate*.

EFFECTOS

- » Esta pieza de Equipo permite al jugador alinear y desplegar Kuang Shi en su Lista de Ejército.
- » Además, este Dispositivo permite emplear la Habilidad *Detonar Kuang Shi*

Recuerda:

Si el portador del Dispositivo de Control cambia de *Grupo de Combate*, o cae en un estado *Nulo*, *Aislado* o *Desactivado*, entonces los Kuang Shi seguirán actuando con normalidad, pero el usuario no podrá emplear la Habilidad *Detonar Kuang Shi*. Además, el jugador ya no podrá volver a formar un *Fireteam Core* con ellos, a menos que disponga de otra tropa con un Dispositivo de Control en *ZC* de los Kuang Shi, y que pertenezca a su mismo *Grupo de Combate*.

DETONAR KUANG SHI

[ORDEN COMPLETA]

Opcional.

REQUISITOS

- » Para poder emplear esta Habilidad Especial es preciso disponer de un Dispositivo de Control de Kuang Shi.
- » El portador del Dispositivo de Control y los Kuang Shi deben pertenecer al mismo *Grupo de Combate*.

EFFECTOS

- » Declarando esta Orden Completa su poseedor activa al unísono la Habilidad Especial *Explotar N1* de todos los Kuang Shi de su *Grupo de Combate*.

EJEMPLO DE JUEGO DE DETONAR KUANG SHI:

Un Guardia Celestial equipado con un Dispositivo de Control de Kuang Shi consume una Orden Completa y declara *Detonar Kuang Shi*. Como en su *Grupo de Combate* hay dos Kuang Shi, el Guardia Celestial activa la Habilidad Especial *Explotar N1* de ambos. El jugador sitúa la Plantilla Circular sobre cada uno de ellos y comprueba que cada plantilla afecta a dos tropas enemigas. Como ninguna de ellas dispone de *LDT* hacia el Guardia Celestial deberán superar una *Tirada Normal* de *FIS-3* para poder *Esquivar el Ataque*.

ATENCIÓN: Esta pieza de equipo está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

El Dispositivo de Control de Kuang Shi es el más claro exponente de la crueldad de la Guardia Celestial, y un ejemplo evidente de su actitud implacable hacia los enemigos del Estado y del Emperador. Se han presentado varias propuestas de sanción en el Öberhaus, el Senado de O-12, hacia el gobierno de Yu Jing por el uso de este dispositivo prohibido. Sin embargo, gracias a la habilidad diplomática y la influencia político-económica de Yu Jing, dichas propuestas nunca han llegado a contar con el apoyo suficiente para prosperar.

DISPOSITIVO DE CONTROL DE TRAKTOR MUL

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

Equipo de Comunicaciones, No Saqueable, Opcional.

REQUISITOS

- » El portador del Dispositivo de Control y los Traktor Mul deben pertenecer al mismo *Grupo de Combate*.

EFFECTOS

- » Esta pieza de Equipo permite al jugador alinear y desplegar Traktor Mul en su Lista de Ejército.

Recuerda:

Si el portador del Dispositivo de Control cambia de *Grupo de Combate*, o cae en un estado *Nulo*, *Aislado* o *Desactivado* los Traktor Mul seguirán actuando con normalidad.

El Traktor Mul ha sido diseñado para proporcionar apoyo a las fuerzas de tierra ariadnas en el espectro más amplio de las operaciones militares. Gracias al enlace que disponen estas unidades robóticas con su controlador pueden participar activamente durante todo el desarrollo de la misión, apoyando a la infantería mediante fuego o suministros. Los Remotos ariadnos poseen una programación de combate sencilla, que el operador puede actualizar durante la batalla, a través de su Dispositivo de Control. En caso de que el enlace con su controlador se rompa, la programación del Traktor Mul dispone de una serie de rutinas básicas que le permiten cierto comportamiento autónomo.

DISPOSITIVO DE EVACUACIÓN (DE) (EVACUATION DEVICE, ED)

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.

VARIANTES DE: SISTEMA EYECTOR

Dispositivo de evacuación de emergencia de TAG y vehículos. Este equipo especial permite evacuar al Operador de su vehículo mediante un sistema automático de eyección rápida.

DE: NIVEL 2. SISTEMA EYECTOR

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

No Hackeable, No Saqueable, Obligatorio.

REQUISITOS

» Sin importar si es *Turno Activo* o *Reactivo*, el Sistema Ejector se activa automáticamente al final de la Orden en la que el TAG ha perdido el último de los puntos de *EST* de su *Perfil de Tropa*.

EFECTOS

» Las unidades que disponen de esta pieza de Equipo dispone de dos *Perfiles de Tropa*, el Perfil de TAG (o Vehículo) y el Perfil de Ope ador.

» La activación automática de este dispositivo se realiza en tres pasos:

- 1. Al final de la Orden en la que el TAG ha perdido el último de los puntos de *EST* de su *Perfil de Tropa* se realiza una Tirada de *FIS*, aplicando el valor de *FIS* que indique el Perfil de Tropa del Operador.
- 2. Si se supera la Tirada, el jugador podrá situar la figura del Operador en cualquier punto en un radio de 40 cm en torno a la figura del TAG, aplicando las mismas restricciones de aterrizaje que **DA: Salto de Combate** (ver Libro de Reglas de Infinity N3)
- 3. En cambio, si se falla la Tirada se aplicará la regla de **Dispersión** (ver Libro de Reglas de Infinity N3) desde la posición del TAG.

A continuación, se retira el TAG de la mesa.

» 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 Ejector dispondrá de la Orden que éste proporciona hasta que su Operador caiga en un estado considerado *Nulo* (*Inconsciente*, *Muerto*, *Sepsitorizado*...).

» Aquellos estados en los que se encuentre el TAG que sean distintos a *Sepsitorizado*, *¡¡¡Retirada!!!* o a los que así lo especifiquen no se transferirán al Operador.

» 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 encuentre en la mesa de juego.

Recuerda

» Siempre se utilizará el valor de *BLI/PB* del TAG hasta que la figura del Operador se sitúe en la mesa de juego.

» La activación del Sistema Ejector no requiere del consumo de Orden alguna, por lo cual las figuras enemigas no pueden reaccionar ante la expulsión del Operador.

» La eyección se efectúa siempre, aunque el Operador pierda todos los puntos del Atributo de *Heridas* de su perfil y sea expulsado en estado *Muerto*.

EJEMPLO DE SISTEMA EYECTOR:

La sargento Anita Méndez, en *Turno Activo* y a los mandos de su TAG Iguana, se enfrenta a un grupo de combate ariado formado por un Veterano Kazak con Fusil AP, un Scout con Ojónnik y un TankHunter con Cañón Portátil Automático. Los dados no son favorables para la sargento Méndez que sólo logra acabar con el TankHunter, recibiendo un *Crítico* por parte del Veterano y un impacto del Scout, fallando la correspondiente Tirada de *BLI*. Por tanto, el Iguana de Anita Méndez ha perdido 2 puntos de *EST*, de tal modo que, ya al final de la Orden, se activa su Sistema Ejector. Anita debe hacer una Tirada de *FIS* para ver si su jugador puede escoger el punto de aterrizaje. Obtiene en el dado un 14, con *FIS* 12, un fallo, eso significa que debe realizar una nueva tirada para determinar su *Dispersión*, situando la Plantilla Circular centrada en el TAG con el número 1 apuntando hacia el centro de la mesa. Si hubiera superado la tirada podría haber escogido el lugar de aterrizaje dentro del radio de 40 cm. No parece un buen día para Anita, pero aún tiene su Ametralladora y puede seguir luchando.

Supongamos que, en su enfrentamiento, Anita no hubiera superado tampoco al TankHunter, y hubiera fallado dos de las tres Tiradas de *BLI* a las que obliga la Munición Explosiva del Cañón Portátil Automático. Entonces, su Iguana habría sufrido la pérdida de 2 puntos de *EST* (por el *Crítico* y el impacto del Scout) y ella habría perdido 2 puntos del Atributo *Heridas* (del Cañón Portátil), aplicando siempre el valor de *BLI* del TAG. En tal caso, el Sistema Ejector de su Iguana se habría activado igualmente, lanzando a una Anita en estado *Inconsciente* dentro del radio de 40 cm de distancia, con la esperanza de que hubiera un Médico cerca. Si la sargento Anita Méndez hubiera fallado las tres Tiradas de *BLI* de los impactos del Cañón Portátil, entonces habría sido su cuerpo en estado *Muerto* lo lanzado en un radio de 40 cm. de distancia.

Supongamos que la sargento Anita Méndez se hubiera enfrentado en *CC* a un Oniwaban armado con un Arma *CC* Monofilos. Si Anita perdiera la Tirada Enfrentada de *CC* y fallara la Tirada de *BLI*, entonces, a causa de la Munición Especial Monofilamento, habría sido su cuerpo en estado *Muerto* lo lanzado en un radio de 40 cm. de distancia.

El Sistema Ejector de TAG y vehículos es un dispositivo de evacuación Cero-Cero (altitud cero y velocidad del aire cero). Derivado de los dispositivos eyectores de aviación, ha sido diseñado para extraer de manera segura a su ocupante desde una posición terrestre estacionaria hasta el suelo, situándolo en una localización alejada del punto, presumiblemente comprometido, en el que se encuentra el TAG o vehículo. El Sistema Ejector emplea una pequeña carga explosiva para abrir la carlinga del operador y unos pequeños cohetes para impulsar el asiento hacia arriba y a una distancia adecuada. Una burbuja de gel anti-choque de despliegue rápido garantiza un aterrizaje tan exitoso como seguro.



HOLOPROYECTOR [HOLOPROYECTOR]

Dispositivo nanotecnológico emisor de imágenes tridimensionales pseudosólidas, diseñado para ocultar la identidad de su portador o engañar al adversario respecto a la cantidad de enemigos a los que se tiene que enfrentar. Hay diferentes Niveles de Holoproyector.

Holoproyector y Munición Especial Fuego

Si una tropa con cualquier Nivel de Holoproyector 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). En este caso deberá situarse un Marcador de Quemado (BURNT) a su lado.

Los dispositivos de proyección de imágenes tridimensionales han evolucionado dentro del entramado científico-militar desde los enormes sistemas navales a unidades personales cada vez más ligeras y menos voluminosas. El Holoproyector, en cualquiera de sus versiones, ofrece al soldado numerosas posibilidades tácticas, incrementando su probabilidad de supervivencia al fuego enemigo.

HOLOPROYECTOR NIVEL 1 [HABILIDAD AUTOMÁTICA]

Esta pieza de Equipo permite a su portador adoptar el aspecto de cualquier otra tropa aliada de su mismo ejército que disponga del mismo valor de *Silueta*. El engaño visual se aplica también a las armas y equipo que lleve.

HOLOPROYECTOR NIVEL 1 [HABILIDAD AUTOMÁTICA]

Opcional, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego.

REQUISITOS

- » El usuario de este Nivel de Holoproyector sólo puede emplear el estado *Holoproyector N1* para imitar el aspecto de una tropa **de su propia facción o Ejército Sectorial**.
- » Dicha tropa ha de poseer el **mismo valor de su Atributo de Silueta** que el portador de esta pieza de Equipo.

EFFECTOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, permite desplegar en estado *Holoproyector N1*.
- » Permite desplegar en estado *Holoproyector N1* al situar la tropa en la mesa de juego.
- » En juego, permite el uso del estado *Holoproyector N1*.

Recuerda:

La presencia de tropas en estado Holoproyector N1 activo se considera *Información Privada*. Esto incluye sus Habilidades Especiales, además de las armas y piezas de Equipo que dispongan. Sin embargo, en estado Holoproyector N1 la Característica *Hackeable* se considera *Información Pública*, siempre y cuando se encuentre dentro de la *Zona de Hackeo* del enemigo.

Holoproyector N1 y armamento y Equipo Posicionable

Una tropa en estado Holoproyector N1 no podrá replicar aquellas armas o piezas de Equipo *Posicionables* que se manifiesten como Marcador o figura anexa (TinBots, FastPandas, SymbioMates, CrazyKoalas, Minas desplegadas por un *Minador*...) de las que dispusiera la *figura imitada*.

HOLOPROYECTOR N1 [ESTADO]

MARCADOR

Sin Marcador.

ACTIVACIÓN

- » Automático en el momento del despliegue de su portador.
- » Durante el *Turno Activo*, una tropa con *Holoproyector N1* puede recuperar el estado *Holoproyector N1* consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFFECTOS

- » En estado *Holoproyector N1*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino la figura de cualquier otra tropa (conocida como *figura imitada*) que cumpla los Requisitos de *Holoproyector N1*, declarando que porta las armas y Equipo que prefiera de las opciones disponibles en el *Perfil de Tropa* de dicha *figura imitada*.

No obstante, el jugador empleará el *Perfil de Tropa* real del portador de *Holoproyector N1*, tal y como aparece en su *Lista de Ejército*.

Es obligatorio que la tropa a la que se imita posea el mismo valor de *Silueta* que la tropa en este estado.

- » Para *Descubrir* a una tropa en estado *Holoproyector N1* se debe superar una Tirada de *Descubrir*.

En caso de éxito, se sustituye la *figura imitada* por la del auténtico poseedor de esta pieza de Equipo, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba la *figura imitada*.

- » Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- » El estado *Holoproyector N1* se cancela, reemplazando la figura a falsa por la real, siempre que:

- ⦿ La tropa en estado *Holoproyector N1* declare cualquier Habilidad que no sea *Movimiento Cauteloso* o cualquiera de aquellas *Habilidades Cortas de Movimiento* que no requieren realizar tirada (excepto *Alertar*).
- ⦿ La tropa en estado *Holoproyector N1* entre en **contacto peana con peana** con una figura a.
- ⦿ La tropa en estado *Holoproyector N1* sea *Descubierta*.
- ⦿ La tropa en estado *Holoproyector N1* reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/PB*, o un impacto *Crítico*.

☉ La tropa en estado *Holoprojector N1* pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado *¡¡Retirada!!!*

» Siempre que se cancela el estado *Holoprojector N1* **debe sustituirse la figura falsa por la real**, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba encarada la *figura imitada*, al fina de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.

Al sustituir la *figura imitada* por la real, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado *Holoprojector N1* se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado *Holoprojector N1* 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 HOLOPROYECTOR NIVEL 1 E INFORMACIÓN PRIVADA

Un Hafza en estado *Holoprojector N1* imitando a un *Lasiq* recibe un *Ataque CD* enemigo. Aunque sus *Habilidades Especiales*, además de las armas y piezas de Equipo se consideran *Información Privada*, el Hafza no puede aplicar la *Habilidad Especial CD: Mimetismo* del *Lasiq*. Por tanto, en la parte de Resolución de la Orden, cuando se aplican los *MOD*, el jugador deberá informar a su adversario de que no hay dicho *MOD*.

EJEMPLO DE HOLOPROYECTOR NIVEL 1 Y FIRETEAM

Un *Fireteam Core* de *Jenízaros* con un Hafza en estado *Holoprojector N1* declara una Orden de *Mover + Ataque CD*. El Hafza, que no es *Líder de Equipo*, mueve y apoya al *Líder de Equipo*, equivalente a una *Inacción*. Como esta *Habilidad Corta* de la Orden no requiere *Tirada*, el Hafza no se revela y continúa en estado *Holoprojector N1*.

Pero en la siguiente Orden, el *Líder de Equipo* del *Fireteam Core* declara *Esquivar*, con lo que todos los miembros del *Fireteam* realizan una *Tirada de FIS*. En este caso, el Hafza se revela automáticamente.

EJEMPLO DE HOLOPROYECTOR NIVEL 1 Y ARMAS POSICIONABLES

Durante la *Fase de Despliegue*, un Hafza en estado *Holoprojector N1* imita a un *Muyib Minador*. El jugador haq-qislamita sitúa en la mesa de juego una figura de *Muyib* en vez de la del Hafza. Sin embargo, no podrá situar el *Marcador de Camuflaje* de la *Mina* que la *Habilidad Especial Minador* permite situar en la *Fase de Despliegue*.

La tecnología básica del *Holoprojector* emite una imagen tridimensional capaz de cubrir por completo a su portador, pudiendo alterar su apariencia externa parcial o totalmente, según se prefiera, para hacer que se asemeje a otra tropa de su mismo ejército. A nivel táctico, es una de las herramientas favoritas de operaciones psicológicas, empleándose para confundir al enemigo y para elaborar maniobras de distracción.



HOLOPROYECTOR NIVEL 2 (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Esta pieza de Equipo permite a su portador generar dos réplicas pseudosólidas de sí mismo, llamadas *Holoecoc*, que imitarán todos sus movimientos para confundir al enemigo. *Holoprojector N2* permite a su usuario rodearse de señuelos holográficos que multiplican los blancos al enemigo.

¡IMPORTANTE!

Los poseedores de *Holoprojector N2* y superior disponen automáticamente de las *Habilidades Especiales Ataque Sorpresa* y *Disparo Sorpresa N1*.

HOLOPROYECTOR NIVEL 2 (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego.

EFFECTOS

- » Permite desplegar en estado *Holoeco* al situar la tropa en la mesa de juego.
- » En juego, permite el uso del estado *Holoeco*.

HOLOECO (ESTADO)

MARCADOR



ACTIVACIÓN

» Automático en el momento del despliegue de su portador, situando los tres *Holoecoc* de manera que cada uno de ellos cumpla con la regla de *Coherencia* respecto al menos de uno de los otros, pero respetando las condiciones generales del *Despliegue*.

» Si la tropa con *Holoprojector* se encuentra fuera de la *LDT* de sus adversarios, la activación es automática al inicio del *Turno Reactivo*, situando los otros dos *Holoecoc* en **contacto peana con peana** con ella.

» Durante el *Turno Activo*, una tropa con *Holoprojector N2* o superior puede recuperar el estado *Holoeco* consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas. El jugador situará los otros dos *Holoecoc* en **contacto peana con peana** con la tropa con *Holoprojector N2*.

EFFECTO

» En estado *Holoeco*, la tropa dispone de tres *Holoecoc*: el *Marcador de Holoeco 1*, el *Marcador de Holoeco 2*, y su propia figura a.

El jugador debe anotar en secreto cuál de los tres *Holoecoc* representa al portador real del *Holoprojector N2*, mientras que los otros son no son más que señuelos holográficos.

» El portador de *Holoprojector N2* y sus señuelos holográficos actúan al unísono, ejecutando exactamente la misma Orden declarada. Sin embargo, los señuelos holográficos, representados por el Marcador de Holoeco o por la tropa según haya decidido el jugador, no pueden interactuar con la escenografía, considerando cualquier declaración de *Activar* o *Alertar* como una **Inacción**.

» **Coherencia.** Los Holoecos deberán cumplir la regla de **Coherencia** respecto al menos de uno de los otros. Por tanto, un Holoeco deberá tener como mínimo a otro Holoeco dentro de su ZC.

Durante la *Fase de Despliegue*, tras situar a los Holoecos en la mesa, el jugador puede realizar una *Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue*.

Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, al activar una tropa en estado Holoeco, sea con Orden u ORA, el jugador deberá realizar una **Comprobación de Coherencia Inicial y Final**.

» Los Holoecos cuentan como tropas reales para proporcionar ORA, trazar *LDT*, y activar armas o equipo enemigo (como Minas, E/Maulers, etc.) pero, al actuar al unísono sólo otorgan 1 única ORA entre todos a cada enemigo en *LDT* o *ZC*.

» Para **Descubrir** a una tropa en estado *Holoeco* se debe superar una Tirada de *Descubrir*, ya sea sobre la figura o a cualquiera de los Marcadores de Holoeco.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado *Holoeco* puede utilizar la Habilidad Especial **Ataque Sorpresa**.

» En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado *Holoeco* puede utilizar la Habilidad Especial **Disparo Sorpresa N1** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los *MODs* de esta regla.

» El efecto del estado *Holoprojector N1* es combinable con el estado *Holoeco*.

Esto permite reemplazar la figura por otra del mismo ejército que tenga el mismo valor de *Siluetas*, y sustituir también los Marcadores de Holoeco por miniaturas, aunque éstas deberán representar al mismo tipo de tropa que la figura, y con las mismas opciones de armas y equipo, del mismo modo que hacen los Holoecos, o situar el Marcador de Holoeco a su lado para indicar su condición.

Si el jugador emplea figuras en vez de Marcadores de Holoeco entonces, **al comienzo de su Turno Activo**, o cada vez que vuelva a activar esta pieza de Equipo durante el *Turno Activo*, deberá situar un Marcador de Holoeco al lado de una de dichas figuras, aunque no es obligatorio que se trate del portador real del *Holoprojector N2*. De este modo, el adversario puede saber que se enfrenta a una tropa con Holoecos para poder retrasar su ORA. El jugador podrá retirar este Marcador al final de su *Turno Activo*.

» Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado *Holoeco* del verdadero portador de *Holoprojector N2* se cancela, retirando los señuelos holográficos y dejando la verdadera tropa en su posición real, siempre que:

- La tropa que posee *Holoprojector N2* declare cualquier Habilidad que no sea **Movimiento Cauteloso** o cualquiera de aquellas **Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*).
- La tropa que posee *Holoprojector N2*, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales

Ataque Sorpresa o Disparo Sorpresa.

- La tropa que posee *Holoprojector* entre en contacto peana con peana con una figura.
- La tropa que posee *Holoprojector N2* reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*.
- La tropa que posee *Holoprojector N2* pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado *¡¡¡Retirada!!!*
- La tropa que posee *Holoprojector N2* sea **Descubierta**.
- La tropa que posee *Holoprojector N2* no cumpla con la regla de **Coherencia** respecto a los demás Holoecos.

» Siempre que se cancela el estado *Holoeco* del verdadero portador de *Holoprojector* **deben retirarse todos sus señuelos holográficos** y si la tropa estaba oculta bajo un señuelo holográfico, reemplazarlo por la figura encarada en su misma dirección, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.

La excepción a esta regla se produce cuando la cancelación a causa de un fallo en la **Comprobación de Coherencia Inicial**, donde se retiran los señuelos holográficos y se reemplaza la figura inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» Un señuelo holográfico cancela su estado *Holoeco* siempre que:

- Sea **Descubierta** por el enemigo.
- Entre en contacto peana con peana con una figura.
- Reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*, sin haber sido *Descubierta* previamente.
- No cumpla con la regla de **Coherencia** respecto a los demás Holoecos.
- El verdadero portador de *Holoprojector* cancele su estado *Holoeco* por cualquier motivo de juego.

» Siempre que un señuelo holográfico cancele su estado *Holoeco* **debe retirarse el Marcador de Holoeco** de la mesa de juego, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.

La excepción a esta regla se produce la cancelación a causa de un fallo en la **Comprobación de Coherencia Inicial**, donde se retira el Holoeco inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» La cancelación del estado *Holoeco* se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado *Holoeco* declara una Orden de *Mover* + *Ataque CD* se considerará descubierta durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo

Recuerda:

La presencia de tropas en estado *Holoeco* activo se considera **Información Privada**. Esto incluye sus **Habilidades Especiales**, además de las armas y piezas de Equipo que dispongan. Sin embargo, en estado *Holoeco* la Característica *Hackeable* se considera **Información Pública**, siempre y cuando se encuentre dentro de la Zona de Hackeo del enemigo.

ORA ante un Marcador de Holoeco

Ante un Marcador de Holoeco, 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 Holoeco 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.

Holoecos, armamento, Equipo y estados

Una tropa en estado Holoeco no podrá replicar aquellas armas o piezas de Equipo **Posicionables** que se manifiesten como Marcador o figura anexa (TinBots, FastPandas, SymbioMates, Minas desplegadas por un *Minador*...) de las que dispusiera tanto ella misma como la *figura imitada*.

No obstante, el estado Holoeco sí replica los Marcadores de estado (Cuerpo a Tierra, Descargado...) que dispone el propio portador de *Holoprojector* Nivel 2.

Holoeco y Fireteam

Una tropa en estado Holoeco no puede formar parte de un *Fireteam*. Si un miembro de un *Fireteam* activa el estado Holoeco, dejará de formar parte del *Fireteam* inmediatamente.

EJEMPLO DE ESTADO HOLOECO

Durante su *Turno Reactivo*, los Fusileros Angus y Silva ven aproximarse a tres Lù Duàn iguales. En realidad se trata de un único Lù Duàn en *Turno Activo* con su *Holoprojector N2* activado. Confiando en su equipo, el Lù Duàn declara *Mover* para acercarse más a sus enemigos. Angus y Silva deciden retrasar sus ORAs hasta después de la declaración de la segunda Habilidad Corta del Remoto. El Lù Duàn declara la segunda Habilidad Corta de su Orden, *Disparo Sorpresa*, lo que lo revela automáticamente. El jugador retira los señuelos holográficos y sitúa la figura en la posición que tenía anotada. Ahora Angus y Silva declaran sus ORAs, *Ataque CD*, pero deberán aplicar el MOD de -3 de *Disparo Sorpresa*.

Si al concluir este enfrentamiento, el Lù Duàn sobrevive y localiza un lugar fuera de la *LDT* de todos sus enemigos, podrá activar de nuevo el estado Holoeco. Pero decide combinar los efectos de *Holoprojector N1* con sus Holoecos para confundir al enemigo. Tras consumir una Orden Completa, el jugador reemplaza el Lù Duàn por un Yáopú Pangguling, un Remoto con el mismo valor de Silueta que el Lù Duàn, sitúa los otros dos Holoecos en contacto con la peana del Pangguling, y anota cuál de los tres es el auténtico Remoto.

En cambio, supongamos que el Lù Duàn no hubiera activado el estado *Holoeco*. Entonces, al comienzo de su *Turno Reactivo*, durante la *Fase Táctica* de su adversario, el estado *Holoeco* se habría activado automáticamente, siempre y cuando se encontrara fuera de la *LDT* de todos sus enemigos.

EJEMPLO DE ESTADO HOLOECO Y FIGURAS

Si el jugador Yu Jing hubiera decidido sustituir los Marcadores de de Holoeco por figuras de Lù Duàn, entonces en vez de situar dos marcadores de Holoeco, situaría en la mesa dos figuras de Lù Duàn, además de la original. Al comienzo de su *Turno Activo*, el jugador deberá situar un Marcador de Holoeco al lado de una de las figuras de Lù Duàn.

En el momento en el que el Lù Duàn se revela declarando un *Disparo Sorpresa*, el jugador retira las figuras que se correspondían con señuelos holográficos dejando en la mesa la figura que representaba a la tropa real.

Más tarde, al comienzo de su *Turno Reactivo*, durante la *Fase Táctica* de su adversario, al activarse automáticamente estado *Holoeco*, el jugador situaría las dos figuras de Lù Duàn, en vez de los Marcadores de Holoeco, en contacto peana con peana con la figura original de Lù Duàn.

EJEMPLO DE HOLOPROYECTOR, ESTADO HOLOECO Y FIRETEAM

Durante la Fase de *Despliegue*, un jugador despliega una tropa en estado *Holoprojector N1* activo, de modo que sitúa una figura distinta en lugar de la correspondiente al portador del *Holoprojector*. Como esta tropa puede formar parte de cualquier *Fireteam Core* de este Sectorial, el jugador lo sitúa en el *Fireteam Core* de la tropa que imita, donde pasa desapercibido como el quinto miembro del *Fireteam*.

Sin embargo, durante la partida, en un momento en el que esta tropa se encuentra en estado *Cuerpo a Tierra* y fuera de la *LDT* de todos sus enemigos, consume una Orden Completa y activa el estado *Holoeco*. El jugador, que decide continuar con su engaño, sitúa dos figuras más como la imitada en contacto peana con peana con la original y anota cuál de las tres es la tropa verdadera. Estas dos nuevas tropas disponen de su correspondiente Marcador de *Cuerpo a Tierra*. Además, como se encuentra en *Turno Activo*, debe situar un Marcador de Holoeco al lado de una de las tres figuras. En esa Orden, el portador de *Holoprojector* deja de formar parte ya del *Fireteam Core*, que se ve reducido a cuatro. No obstante, ahora su adversario se encuentra con que en la mesa hay un total de siete figuras de la misma unidad.

EJEMPLO DE HOLOPROYECTOR Y HACKEO

La pérdida Interventora Morgana obtiene ORA al entrar en su *Zona de Control* el Marcador de Holoeco de un Yáoxiè Lù Duàn. Como esta tropa es un Remoto con la Característica *Hackeable*, Morgana, con malévola sonrisa, declara una ORA de *Hackeo* sobre ella. La Interventora obtiene un éxito en su Tirada para percatarse, con gran decepción, que sólo era un Holoeco y no el verdadero portador del *Holoprojector*. El Holoeco se disuelve en el aire, y se retira de la mesa de juego.

EJEMPLO DE HOLOPROYECTOR Y HACKEO. CARACTERÍSTICA HACKEABLE

La pérdida Interventora Morgana obtiene ORA cuando entra en su *Zona de Control* la figura de un Sargento de Orden. Morgana pregunta si esta tropa es *Hackeable* y para su sorpresa recibe un "sí" como respuesta. Por tanto, con maligna satisfacción declara una ORA de *Hackeo* sobre ella. La Interventora obtiene un éxito en su Tirada para percatarse, con gran decepción, que sólo se trataba de Holoeco. Sin embargo, ahora ya sabe que alguno de los otros Sargentos de Orden es, en realidad, un Caballero del Santo Sepulcro con *Holoprojector N2*. El juego acaba de comenzar.

HOLOPROYECTOR NIVEL 3 [HABILIDAD AUTOMÁTICA]

Holoprojector N3 funciona igual que el Nivel 2, pero sin aplicar la Etiqueta *Retrealimentación*.

HOLOPROYECTOR NIVEL 3

[HABILIDAD AUTOMÁTICA]

Opcional, Vulnerable a Fuego.

EFFECTOS

- » Este Nivel funciona exactamente igual que el anterior pero carece de la Etiqueta *Retrealimentación*, por lo que no se desconecta en caso de que su poseedor disponga de una pieza de Equipo, se le aplique un *Programa de Hackeo*, una regla especial de escenario... que posea esa misma Etiqueta.
- » Además, este Nivel permite que su portador pueda formar parte de un *Fireteam* aunque se encuentre en estado *Holoeco*.

EJEMPLO DE HOLOPROYECTOR N3, ESTADO HOLOECO Y FIRETEAM

Durante la *Fase de Despliegue*, un jugador de la Falange de Acero despliega a Patroclo en estado Holoeco activo, situando en la mesa tres figuras de Aquiles V2, para confundirlo con el verdadero Aquiles V2 que ya desplegó antes. A continuación, anota en secreto cuál de las tres figuras es el verdadero Patroclo. Como Patroclo dispone de un Holoprojector N3 y de la Habilidad Especial *Fireteam: Dúo*, el jugador sitúa al lado de cada una de las tres figuras Holoeco un Marcador de Líder Dúo. Al comienzo de su *Turno Activo*, el jugador deberá, además situar un Marcador de Holoeco al lado de una de las tres figuras.

Los niveles avanzados de Holoprojector son dispositivos emisores de señuelos holográficos que multiplican la imagen de su portador para causar confusión en el enemigo al aumentar el número de blancos potenciales, mejorando así las posibilidades de supervivencia del usuario. Estas versiones del Holoprojector controlan varios pequeños enjambres de nanobots que emiten una imagen tridimensional semicorpórea, denominada Holoeco, la cual reproduce con exactitud tanto el aspecto físico como los movimientos de su portador. Sin embargo, el alcance de los Holoprojectores es limitado, por lo que dichas réplicas holográficas siempre permanecerán cerca del usuario.

NANOPANTALLA [NANOSCREEN]

Dispositivo que genera una espesa pantalla de nanobots que proporciona Cobertura Parcial móvil a su usuario.

NANOPANTALLA

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

No Saqueable, Obligatorio, Vulnerable al Fuego.

EFFECTOS

- » El jugador situará un Marcador de Nanopantalla en contacto peana con peana con su poseedor al desplegar durante la *Fase de Despliegue*.
- » La Nanopantalla proporciona a su usuario **Cobertura Parcial** en 360°, beneficiándose éste de los MOD correspondientes.
- » Los MOD de *Cobertura Parcial* que proporciona la de Nanopantalla no se pueden sumar a ningún otro MOD de *Cobertura Parcial*.
- » Este dispositivo no puede ser empleado en CC.

Nanopantalla y Munición Especial Fuego

Si una tropa con Nanopantalla 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). Su jugador deberá retirar el Marcador de Nanopantalla y situar un Marcador de Quemado (BURNT) junto a su poseedor al final de esa misma Orden.

La densidad de la nube de nanobots que genera el dispositivo de Nanopantalla es capaz de detener cualquier ataque a distancia o balístico. La Nanopantalla es un dispositivo tecnológicamente altamente avanzado. El nivel de sofisticación requerido para alcanzar la capacidad de reacción de los diminutos nanobots ante las amenazas de alta velocidad de las que protegen a su portador es muy elevado. Sin embargo, el consumo energético que supone detener no uno, sino varios proyectiles al vuelo sugiere la presencia de nanobaterías de alto rendimiento, con capacidad de recarga mediante un transmisor inalámbrico, además del refuerzo de un sistema de aprovechamiento de energía ambiental. Todo ello indica el nivel tecnológico superior definible como *VudúTec*. La presencia en la Esfera de estos dispositivos sólo se podría explicar mediante ingeniería inversa a partir de material capturado.



NULIFICADOR [NULLIFIER]

Pieza de Equipo *Posicionable* y *Desechable* que consiste en un instrumento portátil de anulación de señales.

NULIFICADOR

[HABILIDAD CORTA/ORAA]

Ataque de Comunicaciones, Desechable (3), Equipo de Comunicaciones, Indiscriminado, Opcional, Posicionable, Zona de Control.

REQUISITOS

- » En **Turno Reactivo**, se requiere *LDT* con la tropa activa.

EFFECTOS

- » Consumiendo una *Habilidad Corta* o una *ORA*, la tropa sitúa un Marcador de Nulifi ador (NULLIFIER) en la mesa de juego. Esta maniobra se considera un *Ataque*.

En **Turno Activo**, la tropa podrá situar el Marcador de Nulifi ador (NULLIFIER) en contacto con su peana o en cualquier punto de su *Movimiento*, de haber declarado alguno. En **Turno Reactivo**, situará el Marcador de Nulifi ador (NULLIFIER) en contacto con su peana.

El jugador situará el Marcador de Nulifi ador (NULLIFIER) en la **Conclusión** de la Orden.

- » Una vez situado el Marcador sobre la mesa, el Nulifi ador se considerará activado pudiendo utilizarse en las Órdenes/ORAs subsiguientes.

- » El *Área de Efecto* de un Nulifi ador es el de su **Zona de Control** (radio de 20 cm).

- » Dentro del *Área de Efecto* de un Nulifi ador no se puede declarar el uso de **Programas de Hackeo**, **Armas Técnicas**, **Ataques de Comunicaciones** ni **Sepsitor**, aplicando el efecto de una *Inacción* en caso de hacerlo.

Además, aquellas tropas, armas o piezas de Equipo que se encuentren dentro de su *Área de Efecto* tampoco podrán ser objetivo del ataque de *Programas de Hackeo*, *Armas Técnicas*, *Ataques de Comunicaciones* ni *Sepsitor*.

- » Un Nulifi ador que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.

Nulificador y Elementos de Escenografía

El Nulifi ador no tiene efecto sobre Elementos de Escenografía o piezas de Equipo dispuestas en misiones y escenarios (*Consolas de Acceso*, *Balizas de Aterrizaje*, *Consolas SAR*, *Puertas de Acceso...*) que podrán seguir siendo activadas de la manera en que se indica en su descripción, a menos que las reglas del propio escenario o misión especifiquen lo contrario.

EJEMPLO DE JUEGO DE NULIFICADOR

En **Turno Reactivo**, un Sakiel equipado con Nulifi ador es atacado por un Caróntida con Sepsitor. Como *ORA*, el Sakiel declara que sitúa un Nulifi ador. Ninguno de los *Ataques* declarados por ambas tropas requiere de *Tirada* así que el Sakiel deberá realizar una *Tirada de PB* a causa del Sepsitor, y su jugador, al final de la Orden, situará un Marcador de Nulifi ador junto la peana del Sakiel.

Mientras el Marcador siga en la mesa de juego, el Caróntida no podrá emplear su Sepsitor dentro de la *Zona de Control* del Nulifi ador, aplicando el efecto de una *Inacción* en caso de declarar su uso.

NULIFICADOR

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

El Nulificador fue desarrollado por los ingenieros del Trinomio Tohaa como defensa de última instancia frente a la amenaza de la IE. La supremacía en cibercombate de los Aspectos de la Inteligencia Artificial alienígena, y en especial el peligro que supone el Sepsitor, obligaron a adoptar un sistema defensivo de actividad cero. El sistema de interferencia masiva del Nulificador supone un bloqueo total de comunicaciones, estableciendo un punto muerto para cualquier tipo de transmisión y de actividad electrónica dentro de su área de efecto. Sin embargo, la anexión del Triedro Sygmaa a la Civilización Hegemónica Ur ha propiciado la aparición de estos dispositivos entre las filas del Ejército Combinado.

SPOTTER

Sistema de asistencia remota al disparo que suelen portar unidades tipo *TinBot*.

SPOTTER

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

Ataque, Obligatorio.

EFFECTOS

- » El Spotter otorga automáticamente a la tropa con la que se encuentra asociado el *TinBot* un **Bono de +3** a las *Tiradas de CD* y de *VOL* cada vez que éste declare un **Ataque CD** o **Descubrir**.

El portador de un Spotter ayuda al tirador en tareas de detección, observación y asignación de objetivos cuando se encuentra desplegado sobre el terreno. El portador de un Spotter también supervisa el resultado del disparo, marcando los éxitos y proporcionando correcciones de puntería cuando se falla el tiro. El dispositivo Spotter lee las condiciones atmosféricas y gravitatorias usando tanto indicadores físicos como sistemas de sensorización. También proporciona al tirador cálculos precisos de distancia y ángulo además de indicaciones contra objetivos en movimiento.



SYMBIOBOMB

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

SYMBIOBOMB

[HABILIDAD CORTA/ORA]

Despliegue, No Saqueable, Opcional, Posicionable.

REQUISITOS

- » Sólo se pueden asignar SymbioBombs durante la *Fase de Despliegue*.
- » Un SymbioBomb sólo puede ser asignado por su propietario a tropas que posean la pieza de Equipo **Armadura Simbionte** y que se encuentren en la mesa de juego (descartando tropas con *Despliegue Aerotransportado*, *Despliegue Oculto...*).
- » Una tropa con *Armadura Simbionte* no puede recibir más de un único SymbioBomb.
- » Los SymbioBombs sólo se pueden emplear en estado *Armadura Simbionte Activa*. Si se pierde este estado, el SymbioBomb se retirará de la mesa de juego.

EFFECTOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, se asigna un SymbioBomb a una tropa que disponga de *Armadura Simbionte*, y se sitúa en contacto peana con peana con dicha tropa en la mesa de juego.
- » Consumiendo 1 Habilidad Corta permite a su usuario emplear una **Táctica Pheroware**.
- » El SymbioBomb se retirará de la mesa de juego al final de la Orden en la que ha sido activado.
- » Los SymbioBombs aplican las **Condiciones Generales de Juego** de los SymbioMates. (ver pág. 89).

SYMBIOBOMB: TÁCTICAS PHEROWARE

TÁCTICAS DE ATAQUE	TÁCTICAS DE APOYO
ENDGAME	ESFERA NIMBUS
ERASER	MIRRORBALL
HELLZONE	PRIMEROS AUXILIOS
PANDEMONIUM	REVITALIS

EJEMPLO DE JUEGO DE SYMBIOBOMB:

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

La Simbiotecnología desarrollada por los Tohaa les ha permitido diseñar criaturas simbióticas que sirven de plataforma singular para múltiples versiones de Pheroware. Sin embargo, la tensión que supone para estos pequeños y frágiles simbioses el activar cualquiera de las distintas versiones de Pheroware los convierte en recursos de un único uso. Para las tropas Tohaa, acostumbradas a usar y tirar herramientas simbióticas, el aspecto simpático y rechonchete de los SymbioBombs no es un obstáculo a la hora de hacerlos detonar. La versatilidad y efectividad de los SymbioBombs en combate se superpone a cualquier reparo que puedan tener en sacrificarlos a cambio de obtener una ventaja táctica.

SYMBIOMATE (EQUIPO AUTOMÁTICO)

El SymbioMate es una pieza de Equipo de un único uso que su propietario, aquel en cuyo Perfil de Tropa aparece listado, asigna a otra tropa de su mismo ejército, denominado usuario, para proporcionarle bonos o ventajas adicionales. Hay distintas variantes de SymbioMates.

SymbioMates: Condiciones Generales de Juego

- » El SymbioMate debe situarse y permanecer en contacto peana con peana con su usuario, la tropa a la que ha sido asignado, desplazándose junto con él.
- » A efectos de juego, un SymbioMate se considerará como un Marcador de estado y no como una figura.

SYMBIOMATE

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

Despliegue, No Saqueable, Opcional, Posicionable.

REQUISITOS

- » Sólo se pueden asignar SymbioMates durante la *Fase de Despliegue*.
- » Un SymbioMate sólo puede ser asignado por su propietario a tropas que posean la pieza de Equipo **Armadura Simbionte** y que se encuentren en la mesa de juego (descartando tropas con *Despliegue Aerotransportado*, *Despliegue Oculto...*).
- » Una tropa con *Armadura Simbionte* no puede recibir más de un único SymbioMate.
- » Los SymbioMates sólo se pueden emplear en estado *Armadura Simbionte Activa*. Si se pierde este estado, el SymbioMate se retirará de la mesa de juego.

EFFECTOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, se asigna un SymbioMate a una tropa que disponga de *Armadura Simbionte*, y se sitúa en contacto peana con peana con dicha tropa en la mesa de juego.
- » Si su usuario se encuentra en estado *Armadura Simbionte Activa* y recibe un *Ataque* exitoso y declara el uso de su SymbioMate, **no realizará Tirada de BLI, PB** o la que corresponda, sino que ignorará el *Daño* y los efectos de la munición o *Ataque* que se haya empleado, pero el SymbioMate se retirará de la mesa de juego al final de esa misma Orden. Cualquier otro *Ataque* exitoso que el usuario reciba en esa misma Orden será ignorado igualmente, junto con su *Daño* y efectos, sin efectuar Tirada de *BLI, PB* o la que corresponda.
- » Sin embargo, aunque el usuario emplee su SymbioMate, todos aquellos *Ataques* que hayan obtenido un resultado **Crítico** se aplicarán siempre.

El uso del SymbioMate también evita tener que realizar **Tirada de Agallas**.

- » El usuario deberá declarar el uso del SymbioMate **antes** de efectuar las Tiradas de *BLI/ PB*.

EJEMPLO 1 DE JUEGO DE SYMBIOMATE

Durante la *Fase de Despliegue*, el jugador Tohaa asigna los dos SymbioMates de su Especialista Kaeltar a un Gorgos y a un Sakiel, dos tropas que se despliegan con Armadura Simbionte Activa.

Durante la partida, en una misma Orden, el Gorgos recibe un impacto exitoso con Munición Normal, dos impactos exitosos con Munición Especial *Fuego*, un impacto con Munición Especial *Adhesiva*, un *Ataque* con *Observador de Artillería* y un *Ataque* con un *Programa de Hackeo*. No obstante, como dispone de un SymbioMate, decide emplearlo, por lo que ya no realiza ninguna Tirada de *BLI* por ninguno de los tres impactos, ni Tirada de *FIS* por la Munición *Adhesiva*, ni Tirada de *PB* por el *Ataque* de Hackeo. Al final de esa Orden, el jugador no situará Marcador de estado Marcado (TARGETED) y deberá retirar el SymbioMate.

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

En la *Ronda* siguiente, durante una acción heroica, el Sakiel recibe varios impactos exitosos, su jugador decide arriesgarse y reservar el SymbioMate para otro enfrentamiento. Pero falla las correspondientes Tiradas de *BLI* y pasa a estado *Muerto*. Al retirar la figura de la mesa, también se retira el SymbioMate.

EJEMPLO 2 DE JUEGO DE SYMBIOMATE

Supongamos ahora que durante la partida, el Gorgos recibe en la misma Orden, dos impactos exitosos con Munición Especial *AP*, un *Crítico* con Munición Normal, un *Crítico* con Munición Especial *Adhesiva* y un *Crítico* con *Observador de Artillería*. Como dispone de un SymbioMate, decide emplearlo, por lo que ya no realiza ninguna Tirada de *BLI* por ninguno de los dos impactos de Munición Especial *AP*. Sin embargo, deberá aplicar el *Crítico* de la Munición Normal y los efectos del *Crítico* con Munición *Adhesiva* y del *Crítico* con *Observador de Artillería*. Por tanto, al final de esa Orden, el jugador situará un Marcador de Herida, un Marcador de estado Marcado (TARGETED) junto con un Marcador de Inmovilizado-2 (IMM-2), y deberá retirar el SymbioMate.

Los SymbioMates son bioestructos que sirven de plataforma para una criatura simbiote que permite que otras tropas se beneficien de las capacidades de los Maestros en la *Disciplina Corahtar*. Altamente apreciados por todos aquellos que portan Armadura Simbionte, estas criaturas son el salvavidas ideal en cualquier situación de combate. Su sacrificio se valora en función de que salva la vida de su portador, así que pocas lágrimas se derramarán por ellos.

VISOR BIOMÉTRICO
(BIOMETRIC VISOR)

Esta pieza de Equipo ha sido desarrollada para paliar los efectos de las diferentes tecnologías de suplantación de identidad.

Desarrollados como elemento de seguridad, la proliferación de sistemas tácticos de ocultación y suplantación de identidad ha hecho de los visores biométricos una necesidad operativa para evitar la infiltración de agentes encubiertos. Estos visores emplean diferentes tecnologías de reconocimiento físico como método de identificación de sus objetivos. Equipados con escáneres biométricos múltiples que examinan diferentes particularidades físicas, los visores biométricos cuentan, además, con acceso a una amplia base de datos repleta de patrones de reconocimiento facial, de voz, postural, metabólico y conductual.

VISOR BIOMÉTRICO NIVEL 1

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

Obligatorio

EFECTOS

- » Ignora el MOD de -6 a VOL impuesto por el estado *Suplantación-1*.
- » En *Combate CC* contra un enemigo que se encuentre en estado *Suplantación* (IMP-1 o IMP-2) u *Holoeco*, el poseedor de Visor Biométrico ignora el MOD de -6 a su Tirada que impone la Habilidad Especial *Ataque Sorpresa*.
- » Si se enfrenta a un enemigo en *LDT* que se encuentre en estado *Suplantación* (IMP-1 o IMP-2) u *Holoeco*, el poseedor de Visor Biométrico ignora el MOD negativo que impone a su Tirada la Habilidad Especial *Disparo Sorpresa*.

VISOR BIOMÉTRICO NIVEL 2

[EQUIPO AUTOMÁTICO]

Obligatorio

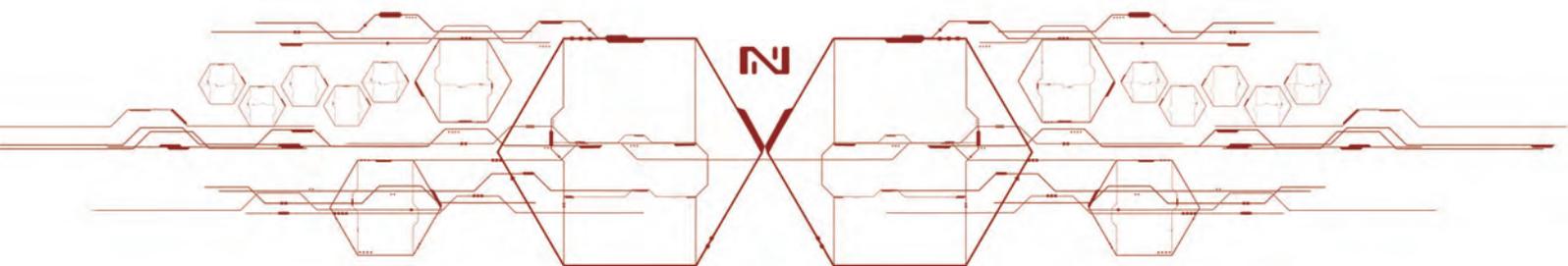
EFECTOS

- » Además de los Efectos del Nivel anterior, aplica un MOD de +3 a VOL a cualquier Tirada de *Descubrir* contra una tropa enemiga que se encuentre en estado *Suplantación* (IMP-1 o IMP-2), *Holoeco* u *Holoprojector*.





REGLAS AVANZADAS



COMBATE AVANZADO: HACKEAR

REGLAS DE HACKEO

En Infinity, las tareas de infoguerra y de cibercombate, definido como *Hackeo*, recaen en los *Hackers*, que son aquellas tropas equipadas con *Dispositivos de Hacker*, que emplean diferentes tipos de *Programas de Hackeo* para actuar en el campo de batalla.

Además de los distintos *Dispositivos de Hacker* de Infinity N3, se incluyen ahora tres nuevos modelos de esta pieza de Equipo. El *Dispositivo de Hacker Asesino*, una pieza especializada de equipo de infoguerra, con *Programas de Hackeo* específicos, y también el *Dispositivo de Hacker Blanco*, una versión defensiva más avanzada.

Otra novedad de esta expansión del reglamento es el *Dispositivo de Hacker EVO*, que dispone de una serie de *Programas de Hackeo* especiales y que incluso pueden cargar *Programas UPGRADE*.

TIPOS DE PROGRAMAS DE HACKEO

En esta expansión de las reglas de Infinity N3 se incluye un nuevo tipo de Programa de Hackeo:

- » Programas de Utilidades-EVO (GADGET-EVO). Esta es una clasificación nueva y diferente que agrupa programas de apoyo específicos de los Dispositivos de Hacker EVO.

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. 75) además del *Tipo de Programa* al que pertenecen junto con su Nivel.

RECUERDA:

El objetivo de un Programa de Hackeo puede declarar **Reset** para evitar el Ataque.

HACKING DEVICE



RASOOL RS DAMEER (ÁRABE: PENSAMIENTO SECRETO).

PROGRAMAS DE HACKEO [SWORD-2]

PAH: REDRUM

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque, SWORD-2.

REQUISITOS

- » El objetivo ha de ser un *Hacker* enemigo.

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, 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 de su adversario.
- » Un éxito supone que el objetivo debe realizar dos Tiradas de PB contra Daño 16, tal y como especifica a la **Munición Especial DT** (ver Infinity N3) que aplica este Programa de Hackeo.

El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de *Heridas/ Estructura* por cada Tirada de PB que resulte fallida.

- » Un **Crítico** con Redrum causa a su objetivo la pérdida directa de un punto del Atributo *Heridas/ EST* y obliga, además, a efectuar una Tirada de PB.

- » El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

PAH: SKULLBUSTER

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque, SWORD-2.

REQUISITOS

- » El objetivo ha de ser un *Hacker* enemigo.

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, este programa permite realizar dos Tiradas de VOL+3 a repartir entre uno o varios objetivos.
- » Cada 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 Infinity N3)

El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de *Heridas/ Estructura* por cada Tirada de PB que resulte fallida.

- » Un **Crítico** con Skullbuster causa a su objetivo la pérdida directa de un punto del Atributo *Heridas/ EST*, sin derecho a efectuar Tirada de PB.

- » El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

PAH: TRINITY

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque, SWORD-2.**REQUISITOS**

- » El objetivo ha de ser un *Hacker* enemigo.

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, este programa permite realizar tres Tiradas de VOL a repartir entre uno o varios objetivos.
 - » Cada éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de PB contra Daño 16 **aplicando los Efectos de la Munición Especial Shock**.
- El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de *Heridas/ Estructura* por cada Tirada de PB que resulte fallida.
- » Un **Crítico** con Trinity causa a su objetivo la pérdida directa de un punto del Atributo *Heridas/ EST*, aplicando los Efectos de la Munición Especial *Shock*, y sin derecho a efectuar Tirada de PB.
 - » El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*

PROGRAMAS DE HACKEO (GADGET-EVO)**CALEIDOSCOPIO [SUPPORTWARE]**

(ORDEN COMPLETA)

GADGET-EVO.**REQUISITOS**

- » Sólo *Hackers* de la misma *Lista de Ejército* pueden ser objetivo de este programa.
- » El jugador no puede disponer de más de un único programa de Supportware con la Etiqueta GADGET-EVO activo.

EFFECTOS

- » Caleidoscopio permite que **todos los Hackers** de la misma *Lista de Ejército* que sufran un **Ataque de Hackeo** impongan un **MOD de -3 a la Tirada de VOL** de su adversario.
- Este MOD de -3 a VOL no es acumulable con los MOD de Firewall.
- » El objetivo sólo puede beneficiarse de los Efectos de un único Programa GADGET. El jugador indicará cuál de ellos aplicará en cada momento.
 - » Al activar este programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware Caleidoscopio (SUP: KALEIDOSCOPE) al lado de la tropa que ha declarado su uso.
 - » El efecto de Caleidoscopio 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.

EJEMPLO DE APLICACIÓN DE CALEIDOSCOPIO

Un jugador que con uno de sus *Hackers* ha activado el Supportware *Fairy Dust* (ver Infinity N3) declara ahora con otro de sus *Hackers* la activación del Supportware Caleidoscopio. Como dispone de una tropa que además de ser una IP (beneficiaria de *Fairy Dust*) también es *Hacker* (y, por tanto, beneficiaria de Caleidoscopio), el jugador deberá declarar cuál de ambos Supportware aplica esta tropa en cada Orden/ORA mientras dichos Programas se encuentren activos

SUPPORTWARE. IMPORTANTE:

- » Cada *Hacker* puede disponer de un único programa de Supportware activo a la vez.
- » 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 estado *Aislado, Inutilizado o Nulo*.
- » Un **jugador** no puede disponer de más de un único programa de Supportware con la Etiqueta GADGET-EVO activo a la vez.
- » Una tropa sólo puede aplicar los efectos de un único Supportware a la vez.

OVERCLOCK [SUPPORTWARE]

(ORDEN COMPLETA)

GADGET-EVO**REQUISITOS**

- » Todos aquellos REM de la *Lista de Ejército* del *Hacker* que dispongan de la pieza de Equipo **Repetidor** pueden ser objetivo de este *Programa de Hackeo*.
- » El jugador no puede disponer de más de un único programa de Supportware con la Etiqueta GADGET-EVO activo.

EFFECTOS

- » Overclock permite que todos los REM de la *Lista de Ejército* del *Hacker* que dispongan de la pieza de Equipo **Repetidor** dispongan de R 2 en ORA.
- El Efecto de este *Programa de Hackeo* no es obligatorio.
- » El objetivo sólo puede beneficiarse de los Efectos de un único Programa GADGET. El jugador indicará cuál de ellos aplicará en cada momento.
 - » Al activar este programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware (SUP: OVERCLOCK) al lado del *Hacker*.
 - » El efecto de Overclock 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.

EJEMPLO DE APLICACIÓN DE OVERCLOCK

Un jugador que con uno de sus *Hackers* ha activado el Supportware *Disparo Asistido* (ver Infinity N3) declara ahora con otro de sus *Hackers* la activación del Supportware *Overclock*. Como dispone de una tropa que además de ser un REM (beneficiaria de *Disparo Asistido*) también dispone de la pieza de Equipo *Repetidor* (y, por tanto, beneficiaria de *Overclock*), el jugador deberá declarar cuál de ambos Supportware aplica esta tropa en cada Orden/ORO mientras dichos Programas se encuentren activos.

REBOOT [SUPPORTWARE]

(ORDEN COMPLETA)

GADGET-EVO

REQUISITOS

- » Sólo *Hackers*, IP, REM y TAG pertenecientes a la misma *Lista de Ejército* pueden ser objetivo de este programa.
- » El jugador no puede disponer de más de un único programa de Supportware con la Etiqueta GADGET-EVO activo.

EFFECTOS

» Reboot permite que todos los **Hackers, IP, REM y TAG** de la *Lista de Ejército* impongan un **MOD de -3 a la VOL** de su adversario cada vez que declaren un **Reset** en una Tirada Enfrentada.

Este MOD de -3 a VOL no es acumulable con los MOD de Firewall.

- » El objetivo sólo puede beneficiarse de los Efectos de un único Programa GADGET. El jugador indicará cuál de ellos aplicará en cada momento.
- » Al activar este programa, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware Reboot (SUP: REBOOT) al lado del *Hacker*.
- » El efecto de Reboot 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.

TEAMPRO [SUPPORTWARE]

(ORDEN COMPLETA)

GADGET-EVO

REQUISITOS

- » Sólo *Fireteams* de la misma *Lista de Ejército* pueden ser objetivo de este programa.
- » El jugador no puede disponer de más de un único programa de Supportware con la Etiqueta GADGET-EVO activo.

EFFECTOS

» En caso de que el *Líder de Equipo* de un *Fireteam* de su misma *Lista de Ejército* pase a un estado considerado **Nulo** o **Aislado**, TeamPro permite que cualquier otro miembro del *Fireteam* se convierta en el **nuevo Líder de Equipo**, situando el Marcador Líder de Equipo situando el Marcador Líder de Equipo (TEAM LEADER) junto a él.

Aunque el *Líder de Equipo* original se recupere de su estado **Nulo** o **Aislado**, la tropa designada gracias a TeamPro continuará siendo el *Líder de Equipo* hasta su jugador decida lo contrario.

» Además, TeamPro permite el uso de **Fireteam: Dúo** en *Ejércitos Genéricos*.

Esta ventaja sólo se aplica en aquellas unidades que dispongan de una entrada de tropa con la Habilidad Especial *Fireteam: Dúo*.

El jugador aplicará la regla de *Creación de un Fireteam* de manera habitual. Sin embargo, todos los *Fireteam: Dúo* de su *Ejército Genérico* se cancelarán automáticamente al final de la Orden en la que este Programa GADGET se cancele.

» El objetivo sólo puede beneficiarse de los Efectos de un único Programa GADGET. El jugador indicará cuál de ellos aplicará en cada momento.

» Al activar este Programa de Hackeo, sin necesidad de realizar una Tirada, el jugador situará un Marcador de Supportware TeamPro (SUP: TEAMPRO) numerado al lado del *Hacker*.

» Una vez activado, este programa tiene un alcance que abarca toda la mesa de juego.



PROGRAMAS DE HACKEO (UPGRADE)

EXILIO [INFOWAR]

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque de Comunicaciones, UPGRADE

REQUISITOS

- » El objetivo sólo puede ser una tropa enemiga que forme parte de cualquier tipo de un *Fireteam*.

EFFECTOS

- » 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.

Como efecto añadido, se produce automáticamente una **Cancelación del Fireteam** aunque el objetivo no sea el Líder de Equipo, por lo que su jugador deberá retirar el Marcador de Líder de Equipo que corresponda.

- » Un **Crítico** con Exilio hace que su objetivo entre directamente en estado *Aislado*, sin derecho a realizar Tirada de PB. Además, se produce automáticamente la cancelación del Fireteam.

- » 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*.

GOODNIGHT [INFOWAR]

(HABILIDAD CORTA)

Ataque, UPGRADE.

REQUISITOS

- » El objetivo ha de ser una tropa enemiga con la Habilidad Especial **Presencia Remota** que se encuentre en estado **Inconsciente**.

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, este programa permite realizar dos Tiradas de VOL+3 a repartir entre uno o varios objetivos.

- » Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de PB contra *Daño* 16 pero **aplicando los Efectos de la Munición Especial Breaker**, que reduce el valor de PB a la mitad (ver Infinity N3).

En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces pasará automáticamente de estado **Inconsciente** a estado **Muerto**, retirando la figu a de la mesa de juego.

- » Un **Crítico** con Goodnight hace que su objetivo entre directamente en estado **Muerta**, sin derecho a realizar Tirada de PB.

- » El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

MAESTRO [PAH]

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque, UPGRADE.

REQUISITOS

- » El objetivo ha de ser un *Hacker* enemigo.

EFFECTOS

- » En *Turno Activo*, este programa permite realizar dos Tiradas de VOL+3 a repartir entre uno o varios objetivos.

- » 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* 14 pero **aplicando los Efectos de la Munición Especial Breaker**, que reduce el valor de PB a la mitad (ver Infinity N3).

En caso de que el objetivo falle dicha tirada, entonces perderá todos los puntos de su valor de su Atributo *Heridas/ EST* pasando a estado **Inconsciente**, o equivalente, y situando a su lado un Marcador de Inconsciente (UNCONSCIOUS), en contacto peana con peana.

Éxitos sucesivos con este mismo Programa de Hackeo en la misma o siguientes Órdenes no tienen efecto, a menos que el objetivo se haya recuperado de su estado **Inconsciente**.

- » Un **Crítico** con Maestro hace que su objetivo entre directamente en estado **Inconsciente**, sin derecho a realizar Tirada de PB.

- » El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.



RELÁMPAGO [PAH]

(HABILIDAD CORTA/ORA)

Ataque, UPGRADE.

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.
- » En caso de Tirada Enfrentada, este programa impone un MOD de -6 al Atributo de su adversario.
- » Un éxito supone que el objetivo debe realizar una Tirada de PB contra *Daño* 15 pero **aplicando los Efectos de la Munición Especial Breaker**, que reduce el valor de PB a la mitad (ver Infinity N3).

El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de *Heridas/Estructura* por cada Tirada de PB que resulte fallida.

- » Un **Crítico** con Relámpago causa a su objetivo la pérdida directa de un punto del Atributo *Heridas/EST*.

- » El alcance de este programa es el de *Zona de Hackeo*.

ROMPEHIELOS [INFOWAR]

(HABILIDAD 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

- » En *Turno Activo*, 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* 12, pero **reduciendo el valor de PB del objetivo a 0**.

En caso de que el objetivo falle la tirada, entonces pasará a estado **Inmovilizado-1**, situando a su lado un Marcador de Inmovilizado-1 (IMM-1).

- » Un **Crítico** con Rompehuelos hace que su objetivo entre directamente en estado **Inmovilizado-1**, sin derecho a realizar Tirada de PB.

- » 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*.



HACKEO: EQUIPO

DISPOSITIVO DE HACKER ASESI- NO (KILLER HACKING DEVICE)

Esta es la versión ofensiva del Dispositivo de Hacker, una pieza de Equipo diseñada exclusivamente para realizar ciberataques contra otros Hackers.

PROPIEDADES

Equipo de Comunicaciones.

EFFECTOS

- » Permite emplear Programas SWORD Nivel 2.
- » Permite utilizar el Programa UPGRADE Toolbox: Cybermask.
- » Ignora siempre los MODs de **Firewall**, incluso los de los Dísps. de Hacker Defensivo y Blanco.
- » 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 Asesino de la *Lista de Ejército* del Ejército Combinado poseen esta Categoría Especial.

Además, permite utilizar el Programa UPGRADE PAH: Maestro.

Aquellos hackers especializados en el uso del dispositivo de Hacker Asesino les gusta llamarse pistoleros de la red, un apodo chulesco para un trabajo despreciable que, incluso en el ámbito militar, se considera casi un asesinato. Este dispositivo es la herramienta de infoguerra definitiva para cazar a otros hackers y ser capturado con uno de ellos, al igual que le ocurre a los francotiradores, es arriesgarse a una ejecución sumaria inmediata, sin juicio ni discusión previa.

DISPOSITIVO DE HACKER BLAN- CO (WHITE HACKING DEVICE)

Versión avanzada del Dispositivo de Hacker Defensivo, una pieza de Equipo concebida como elemento de apoyo a la fuerza de combate.

PROPIEDADES

Equipo de Comunicaciones.

EFFECTO

- » 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 REM en su *Lista de Ejército*.
- » El Dispositivo de Hacker Blanco permite emplear el **Sistema de Ciberalerta**, una serie de Bonos automáticos:
 - ⦿ Ante cualquier tipo de **Disparo Sorpresa** declarado contra el poseedor de este Dispositivo de Hackeo

dentro de su *Zona de Hackeo*, éste ignorará el MOD a la Tirada que imponen los distintos Niveles de dicha Habilidad Especial.

- ⦿ En *Turno Reactivo*, este Dispositivo de Hackeo 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 Hackeo.

La segunda generación de dispositivos de hackeo defensivo recibió la denominación comercial de "Plus". Sin embargo, a los propios hackers este nombre les resultaba demasiado largo y rimbombante, así que pronto lo bautizaron como "Dispositivo de Hacker Blanco". Este apodo proviene de la jerga de los muy viejos tiempos de la historia de la piratería de datos. Ya en sus inicios se estableció que los expertos en ciberseguridad y los hackers que actúan en un sistema con permiso se denominaban "Sombreros Blancos", frente a los hackers no autorizados y hostiles que se conocían como "Sombreros Negros". Estos términos derivan de las antiguas películas del Oeste, en las que los buenos solían llevar sombreros blancos, frente a los malos que llevaban sombreros negros. De tal modo, este modelo de dispositivo es la señal de identidad de los hackers guardianes, los que mantienen a salvo a sus compañeros de los ciberataques del enemigo.

DISPOSITIVO DE HACKER EVO (EVO HACKING DEVICE)

Sistema de potenciación de la capacidad de Comunicaciones y Hackeo de la fuerza de combate. La presencia de un Hacker EVO aumenta la capacidad de actuación operativa de las unidades sobre el terreno.

PROPIEDADES

Equipo de Comunicaciones.

EFFECTOS

- » Permite emplear los programas SWORD Nivel 1, SHIELD Nivel 2 y todos los Programas GADGET.
- » Además, permite utilizar los siguientes Programas GADGET-EVO:
 - GADGET-EVO. Supportware: Caleidoscopio.
 - GADGET-EVO. Supportware: Overclock.
 - GADGET-EVO. Supportware: Reboot.
 - GADGET-EVO. Supportware: TeamPro.
- » Permite al jugador alinear REMs en su *Lista de Ejército*.
- » Dispositivo de Hacker EVO permite emplear **Sistemas de Apoyo Táctico**, una serie de Bonos automáticos no autoexcluyentes:

- ⦿ Dispositivo de Hacker EVO permite el uso de *Programas de Hackeo* en **Orden Coordinada**.

No es obligatorio que en una *Orden Coordinada* todos los Hackers empleen el mismo Programa de Hackeo.

- ⦿ Esta pieza de Equipo permite emplear un *Token de Mando* para repetir una única Tirada de VOL fallida (sea Normal o Enfrentada) al declarar el uso de un Programa de Hackeo. El jugador repetirá un único dado sin importar el valor de *Ráfaga* que tenga el Programa de Hackeo.

- Si dispone del segundo *Turno de Jugador*, Dispositivo de Hacker EVO permite consumir un Token de Mando para desplegar a la tropa que dispone de esta pieza de Equipo con un Programa GADGET-EVO Supportware activo.

El jugador situará el Marcador de Supportware correspondiente al desplegar en la mesa al poseedor de Dispositivo de Hacker EVO.

Esta acción no se considera un *Uso Estratégico del Token de Mando*.

- Esta pieza de Equipo proporciona de manera automática a cualquier tropa aliada de su *Grupo de Combate* que disponga de la Habilidad Especial **Sat-lock** un Bono que anula el **MOD** de -6 a la Tirada de **VOL** de esta Habilidad Especial.

- Dispositivo de Hacker EVO proporciona de manera automática un Bono de +3 a la Tirada de **FIS** de la Habilidad Especial **Despliegue Aerotransportado**. Este Bono no es acumulativo con el programa de *Supportware Salto Controlado* ni con el Bono de otro Dispositivo de Hacker EVO adicional.

Esta pieza de equipo permite a las Tropas EVO que operan a larga distancia o desde la órbita planetaria proporcionar apoyo activo a los Hackers tácticos desplegados en la zona de combate. El dispositivo de enlace del EVO mantiene canales de comunicación abiertos entre los diversos remotos de monitorización y los NichosAxta de las tropas EVO situadas en órbita o en zonas alejadas en retaguardia. De tal modo, toda la potencia de esta avanzada tecnología y la Habilidad de los EVO se pone al servicio directo de los Hackers en combate.

REGLAS DE CIVILES

CIVILES EN INFINITY

Las operaciones encubiertas que son el sello característico de Infinity suelen ser de tipo quirúrgico, muy precisas, y acostumbran a ejecutarse en momentos en los que no haya testigos, para mantener su carácter secreto.

No obstante, de vez en cuando, la consecución de los objetivos de alguna misión puede implicar a personal civil. En tal circunstancia, las tropas pueden interactuar con los civiles, sincronizándose con ellos y realizando lo que se denomina un *CivEvac*.

Es importante señalar también que las reglas de enfrentamiento determinan que se respete la integridad física de los no combatientes.

EFFECTOS

- Se considera que un Civil es un elemento de juego con *Perfil de Tropa*, que no pertenece a la *Lista de Ejército* de ninguno de los jugadores.

Por tanto, no pueden formar parte de ningún *Grupo de Combate* y tampoco aportan Orden a la *Reserva de Órdenes* de los jugadores.

- Los Civiles se consideran **Neutrales**, a menos que haya una Habilidad Especial, pieza de Equipo, condición o Regla Especial de Escenario que especifique ot a cosa.

- Los Civiles **no bloquean la LDT**.

- Los Civiles **no** son susceptibles de ser objetivo de *Ataques*. Por tanto, si al declarar un *Ataque* con un Arma de Plantilla, se encontrara un *Civil* 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 *Civiles* 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.

No obstante, si alguno de los dos jugadores causa daño (dejando en estado *Nulo*) a un Civil 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.

- Los Civiles no activan ni pueden sufrir *Ataques* de Armas o Equipo Posicionable, que los considerarán como si fueran tropas aliadas.

En caso de afectar a un Civil, los *Ataques* automáticos como los provocados por Habilidades como **Explotar** se considerarán nulos.

Recuerda

Al ser elementos **Neutrales**, las tropas en contacto **peana con peana** con un **Civil** no se consideran **Trabadas** (ver Infinity N3)

ISC: CIVILIANS

CIVILES									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	6	5	10	11	0	0	1	2	
Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C					
CIVIL	-	-	-	2					

SINCRONIZAR CIVIL

Esta Habilidad Común permite a una figu a controlar el movimiento de un *Civil* en juego.

SINCRONIZAR CIVIL

(HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO)

Opcional.

REQUISITOS

- » Sólo figu as y no Marcadores pueden ejecutar esta Habilidad Común. Cualquier Marcador que declare Sincronizar Civil se revelará automáticamente.
- » La figu a debe encontrarse o alcanzar el contacto peana con peana con el *Civil* objetivo.
- » El *Civil* objetivo no puede encontrarse en estado *CivEvac* con una figu a enemiga.
- » No podrán declarar esta Habilidad Común ninguna de aquellas figu as que se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:
 - ⦿ Figuras que ya dispongan de dos *Civiles* en estado *CivEvac*.
 - ⦿ Figuras que posean la Característica de *Furia Impetuoso* o *Impetuoso Extremo*, o que dispongan de la Característica de *Furia Frenesí* y se encuentren en estado *Impetuoso*.
 - ⦿ Figuras que dispongan de la Habilidad Especial *G: Servidor* o *G: Sincronizado*.
 - ⦿ Figuras cuyo Tipo de Tropa sea *REM*.
 - ⦿ Figuras ejecutando una Orden Coordinada, o que formen parte de cualquier tipo de *Fireteam*.

EFFECTOS

- » Si la tropa supera una Tirada de **VOL** el *Civil* objetivo pasa a estado *CivEvac* (ver estado *CivEvac*, página 99).
- » En caso de no superar la Tirada, el *Civil* se moverá cinco centímetros en una dirección aleatoria. Para determinar la dirección del movimiento, se situará una Plantilla Circular centrada en el *Civil*, con el número uno apuntando hacia el centro de la mesa, y se efectuará una Tirada d20. El resultado señalará la dirección en la que se mueve el *Civil*. Este movimiento aplica las *Condiciones Generales de Movimiento* (ver Infinity N3).
- » Si el *Civil* se considera **Hostil**, a causa de las condiciones de juego o de alguna Regla Especial de Escenario que especifique, entonces es necesario superar una Tirada de **VOL-3** para poder realizar esta Habilidad Común.

Un *Civil Hostil* se identifica mediante un Marcador de Hostil (HOSTILE).

CIVEVAC

MARCADOR

Ninguno.

ACTIVACIÓN

- » Una tropa en contacto peana con peana con un *Civil* declara la Habilidad Común *Sincronizar Civil*, consume una Habilidad Corta de Movimiento y supera la tirada correspondiente. A esta figu a se le denomina **Controlador**, y es la *Tropa de Referencia* a efectos de *Coherencia*.

EFFECTOS

- » Se considera que un *Civil* en estado *CivEvac* dispone de la Habilidad Especial **G: Sincronizado** (ver pág. 31).

Por tanto, el *Civil* se activa con la misma Orden que la de su *Controlador*, ejecutando las mismas Habilidades que éste haya declarado, y generando una única **ORA** a cada enemigo en *LDT* o *ZC*. Sin embargo, este estado tiene ciertas particularidades listadas a continuación.

- » Un *Civil* que se encuentre en este estado **no puede ejecutar ningún tipo de Ataque**, ni las Habilidades Comunes **Activar**, **Descubrir** ni **Movimiento Cauteloso**.

- » En caso de que el *Controlador* haya declarado una Habilidad que el *Civil* en estado *CivEvac* no pueda ejecutar, entonces éste la sustituirá por una **Inacción**.

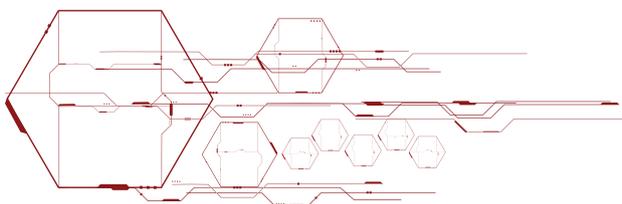
- » **Coherencia**. Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, al activar un *Civil* en estado *CivEvac*, sea con Orden u *ORA*, el jugador deberá realizar una **Comprobación de Coherencia Inicial** respecto a su *Controlador*.

Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, al finalizar la Orden u *ORA*, el jugador deberá realizar una **Comprobación de Coherencia Final** respecto a su *Controlador*.

- » Un *Civil* en este estado no aporta *MOD* en *CC*.

- » El estado *CivEvac* no aporta la Habilidad Especial *G: Presencia Remota*.

- » La activación del estado *CivEvac* anula el estado *Inmovilizado-2* (IMM-2) causado por la cancelación previa de este mismo estado.



CANCELACIÓN

» Este estado se cancela automáticamente e inmediatamente en caso de que el *Civil* en estado *CivEvac* falle una *Comprobación de Coherencia* respecto a su *Controlador*, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» El estado *CivEvac* se cancela automáticamente al final de la Orden en la que su *Controlador* pasa a estado *Aislado*, *Inmovilizado (IMM-1 o IMM-2)* o *Nulo* o cualquier otro estado que así lo indique.

» Este estado también se cancela automáticamente al final de la Orden en la que su *Controlador* pasa a un estado en que la figura se sustituye por un *Marcador (Camuflaje, TO, Suplantación, Holoeco...)*.

» El *Controlador* puede cancelar voluntariamente el estado *CivEvac* consumiendo una *Habilidad Corta* de la Orden.

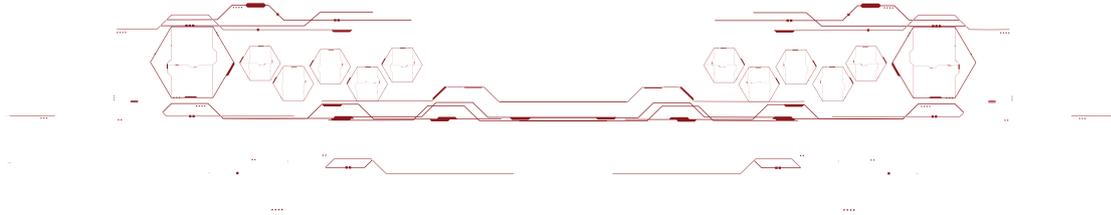
» La cancelación de este estado provoca que el *Civil* pase a estado *Inmovilizado-2 (IMM-2)*. El estado *Inmovilizado-2* de un *Civil* no se cancelará hasta que el estado *CivEvac* sea restaurado.

EJEMPLO. ATAQUE A UN CIVIL

Una tropa realiza dos *Ataques CD* con un *Lanzacohetes Pesado (R2)* en *Modo Expansivo*. Al situar la *Plantilla Circular*, el jugador comprueba que uno de ellos afecta a un *Civil*, por tanto el *Ataque* es nulo. Sin embargo el otro *Ataque CD* no afecta a *Civil* alguno y se resuelve de manera normal.

EJEMPLO. ATAQUE AUTOMÁTICO A UN CIVIL

Un *Civil* se encuentra próximo a un *Gaki*, una tropa que posee la *Habilidad Especial Explotar N1*. El *Gaki* falla una *Tirada de BLI*, con lo que pasa a estado *Inconsciente*, activándose su *Habilidad Especial*. Al situar la *Plantilla Circular* el jugador comprueba que también afecta al *Civil*, por tanto, el *Ataque* con la *Plantilla Circular* se considera nulo, las tropas enemigas pueden declarar sus *ORAs* y el *Gaki* pasa a estado *Muerto* al final de la Orden.





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.

Los estados aquí presentados se suman a la lista de estados del Reglamento Básico de Infinity N3

ALBEDO ACTIVO

MARCADOR



ACTIVACIÓN

Automático en el momento del despliegue de su portador.

EFFECTOS

- » Una tropa en estado *Albedo Activo* se considera como si se encontrara en el interior de una **Zona de Ruido Blanco**, aplicando los Efectos de este tipo de Terreno Especial (ver Infinity N3).

Sin embargo, el efecto de la *Zona de Ruido Blanco* no afecta a su portador.

- » Este estado tiene una duración limitada de dos **Turnos** y una vez cancelado no puede volver a activarse.

CANCELACIÓN

- » El estado *Albedo Activo* se cancela al final del segundo **Turno** tras su activación en la *Fase de Despliegue*.
- » Este estado también se cancela si el portador se ve afectado por Munición Especial *Fuego*, pasando a estado *Quemado*.

ARMADURA SIMBIOTE ACTIVA

MARCADOR

Ninguno.

ACTIVACIÓN

Automático en la *Fase de Despliegue*.

EFFECTOS

- » En estado *Armadura Simbionte Activa* la tropa emplea el Perfil de Tropa "Armadura Simbionte Activa" que se indica en la Lista de Ejército.
- » El estado *Armadura Simbionte Activa* es notablemente vulnerable a la Munición Especial *Fuego*.

En este estado, fallar una Tirada de *BLI* a causa de un impacto con Munición especial *Fuego* supone la pérdida automática de **todos los puntos del Atributo Heridas/EST** del Perfil Armadura Simbionte Activa. Todos aquellos puntos del Atributo *Heridas/ EST* que pierda a mayores en esa misma Orden se restarán del Perfil Armadura a Simbionte Inactiva.

En el momento de realizar las Tiradas de *BLI/ PB*, deberán realizarse **siempre primero aquellas debidas a Munición Especial Fuego** para facilitar la secuencia de tiradas y efectos.

CANCELACIÓN

- » El estado *Armadura Simbionte Activa* se cancela al final de la Orden en la que la tropa pierde tantos puntos o más que los que indica el Atributo *Heridas/ EST* de su Perfil de Armadura.
- » Todos aquellos puntos que sobrepasen el valor del Atributo *Heridas/ EST* del Perfil de Armadura Simbionte Activa se restarán del Perfil Armadura Simbionte Inactiva, al final de dicha Orden.
- » Una vez este estado es cancelado, el jugador situará un Marcador de Armadura Simbionte Inactiva (Symbiont Armor: Inactive) al lado de la tropa que podrá continuar en juego con el Perfil de Armadura a Simbionte Inactiva.
- » Consumiendo una Habilidad Corta de la Orden, el portador de esta pieza de Equipo puede cancelar voluntariamente el estado *Armadura Simbionte Activa* para cancelar a su vez los estados *Aislado*, *Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2) o *Marcado*.

ATURDIDO

MARCADOR



ACTIVACIÓN

- » La tropa sufre un *Ataque* exitoso con una *Munición Especial* o *Programa de Hacking* que provoca este estado (Munición Especial *Aturdidora*, por ejemplo).
- » La tropa sufre el efecto exitoso de un elemento de escenografía o de una condición o Regla Especial de Escenario que especifique que provoca este estado.

EFECTO

- » Una tropa en estado Aturdido **no puede declarar Ataques**.
- » Además, una tropa en estado Aturdido debe aplicar un *MOD* de -3 a cualquier Tirada que realice, excepto las de **BLI/ PB**.
- » Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- » El estado Aturdido se cancela automáticamente al término del mismo *Turno de Jugador* en el que se ha establecido.



CASEVAC

MARCADOR



ACTIVACIÓN

- » Una tropa entra en contacto peana con peana con una tropa aliada en estado *Aturdido*, *Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2) o *Inconsciente*, declara *Casevac* y consume una *Habilidad Corta* de la Orden.

Una tropa sólo podrá activar el estado *Casevac* si dispone de un Atributo de **FIS igual o superior** al de la tropa con la que pretende cargar.

EFECTO

- » En estado *Casevac* se activan ambas tropas con una *única Orden* u *ORA*.

En este estado, el jugador moverá a ambas tropas simultáneamente en contacto peana con peana.

- » En estado *Casevac*, la tropa transportada (en estado *Aturdido*, *Inmovilizado* o *Inconsciente*) no puede declarar Órdenes ni *ORA*. Órdenes y *ORA* serán siempre declaradas y ejecutadas por la **tropa** que carga con ellas.

- » En este estado, ambas tropas generan una **única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en *LDT* o en *ZC*.

- » Si se efectúa un *Ataque* con un Arma de Plantilla contra una tropa en estado *Casevac* o contra la tropa por ésta transportada, se aplicará la misma regla que *Armas de Plantilla sobre un Combate CC* (ver *Infinity N3*)

- » En estado *Casevac* la tropa transportada no bloquea la *LDT*.

- » En estado *Casevac*, la tropa transportada no aporta el *MOD* de +1 a *R* en caso de *Combate CC*.

- » A menos que las condiciones del escenario indiquen lo contrario, en estado *Casevac* no se puede transportar más de una **tropa** en estado *Aturdido*, *Inmovilizado* o *Inconsciente*.

CANCELACIÓN

- » El estado *Casevac* se cancela automáticamente si la **tropa** que activó este estado declara cualquier Orden o *Habilidad* que no sea una *Habilidad Corta* de **Movimiento**, **Encarrar**, **Esquivar**, **Movimiento Cauteloso**, **Reset**, **Saltar** o **Trepar**.

- » Este estado también se cancela automáticamente si la tropa que declaró *Casevac* consume una Orden *Impetuosa*.

- » De igual modo, el estado *Casevac* se cancela cuando la tropa que declaró *Casevac* pasa a estado *Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2), *Nulo* o a otro estado que así lo indique.

- » Este estado también se cancela automáticamente si la tropa que declaró *Casevac* pasa a un estado en que la figura se sustituye por un Marcador (*Camuflaje*, *TO*, *Suplantación*, *Holoco...*).

» El estado *Casevac* se cancela automáticamente si la tropa transportada se recupera de su estado *Aturdido*, *Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2) o *Inconsciente*.

» La tropa que declaró *Casevac* puede cancelar voluntariamente este estado consumiendo una Habilidad Corta de la Orden.

» Los jugadores retirarán el Marcador de *Casevac* de la mesa de juego al final de la Orden en que dicho estado fue cancelado.

Casevac, Equipo y Elementos de Escenografía

El estado *Casevac* se puede aplicar al transporte de piezas de Equipo o de Elementos de Escenografía, según indiquen las Reglas Especiales del Escenario, o por mutuo acuerdo entre los jugadores.

Casevac y tropas con Moto

Las tropas que posean la pieza de Equipo *Moto*, o un equivalente, sólo podrán ser transportadas sin ella, por tanto al activar este estado se situará un Marcador de *Moto* al lado del portador.

CIVEVAC

MARCADOR

Ninguno.

ACTIVACIÓN

» • Una tropa en contacto peana con peana con un *Civil* declara la Habilidad Común *Sincronizar Civil*, consume una Habilidad Corta de Movimiento y supera la tirada correspondiente (ver *Reglas de Civiles*, pág. 99). A esta figura se le denomina **Controlador**, y es la *Tropa de Referencia* a efectos de *Coherencia*.

EFFECTOS

» Se considera que un *Civil* en estado *CivEvac* dispone de la Habilidad Especial **G: Sincronizado** (ver pág. 31).

Por tanto, el *Civil* se activa con la misma Orden que la de su *Controlador*, ejecutando las mismas Habilidades que éste haya declarado, y generando **una única ORA** a cada enemigo en *LDT* o *ZC*. Sin embargo, este estado tiene ciertas particularidades listadas a continuación.

» Un *Civil* que se encuentre en este estado **no puede ejecutar ningún tipo de Ataque**, ni las Habilidades Comunes **Activar**, **Descubrir** ni **Movimiento Cauteloso**.

» En caso de que el *Controlador* haya declarado una Habilidad que el *Civil* en estado *CivEvac* no pueda ejecutar, entonces éste la sustituirá por una **Inacción**.

» **Coherencia**. Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, al activar un *Civil* en estado *CivEvac*, sea con Orden u ORA, el jugador deberá realizar una **Comprobación de Coherencia Inicial** respecto a su *Controlador*.

Tanto en *Turno Activo* como en *Turno Reactivo*, al finalizar la Orden u ORA, el jugador deberá realizar una **Comprobación de**

Coherencia Final respecto a su *Controlador*.

» Un *Civil* en este estado no aporta **MOD** en **CC**.

» El estado *CivEvac* no aporta la Habilidad Especial **G: Presencia Remota**.

» La activación del estado *CivEvac* anula el estado *Inmovilizado-2* (IMM-2) causado la por cancelación previa de este mismo estado.

CANCELACIÓN

» Este estado se cancela automática e inmediatamente en caso de que el *Civil* en estado *CivEvac* falle una **Comprobación de Coherencia** respecto a su *Controlador*, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» El estado *CivEvac* se cancela automáticamente al final de la Orden en la que su *Controlador* pasa estado *Aislado*, *Inmovilizado* (IMM-1 o IMM-2) o *Nulo* o cualquier otro estado que así lo indique.

» Este estado también se cancela automáticamente al final de la Orden en la que su *Controlador* pasa a un estado en que la figura se sustituye por un Marcador (*Camuflaje*, *TO*, *Suplantación*, *Holoeco*...).

» El *Controlador* puede cancelar voluntariamente el estado *CivEvac* consumiendo una Habilidad Corta de la Orden.

» La cancelación de este estado provoca que el *Civil* pase a estado **Inmovilizado-2** (IMM-2). El estado *Inmovilizado-2* de un *Civil* no se cancelará hasta que el estado *CivEvac* sea restaurado.

DESCONECTADO

MARCADOR



ACTIVACIÓN

» El *Controlador* de esta tropa se encuentra en estado *Aislado* o *Nulo*.

» La tropa incumple la regla de *Coherencia* respecto a su *Controlador*.

» 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.

EFFECTO

» Una tropa en estado *Desconectado* **no puede declarar Órdenes ni ORA**.

» En estado *Desconectado* las *Habilidades Especiales Automáticas* y las piezas de *Equipo Automáticas* dejan de tener efecto.

» Una tropa en este estado debe ser considerada como una baja a efectos de contabilización de tropas supervivientes para el recuento de **¡¡¡Retirada!!!**

» Una tropa en estado Desconectado **no puede ser contabilizada por su jugador en el recuento de Puntos de Victoria** al final de la partida.

CANCELACIÓN

» El estado Desconectado se cancela automáticamente si el Controlador de esta tropa se recupera del estado que haya causado la activación del estado Desconectado.

» Si este estado ha sido causado por haber incumplido la regla de **Coherencia** respecto a su Controlador, entonces se cancelará automáticamente al final de la Orden en que la tropa en estado Desconectado vuelva a encontrarse dentro de la **Zona de Coherencia** de su Controlador.

» Si el estado Desconectado ha sido provocado por un **Ataque**, un elemento de escenografía o de una condición o Regla Especial de Escenario aplicada sobre esta tropa, entonces 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).

HOLOECO

MARCADOR



ACTIVACIÓN

» Automático en el momento del despliegue de su portador, situando los tres Holoecos de manera que cada uno de ellos cumpla con la regla de **Coherencia** respecto al menos de uno de los otros, pero respetando las condiciones generales del **Despliegue**.

» Si la tropa con **Holoprojector** se encuentra **fuera de la LDT** de sus adversarios, la activación es automática al inicio del **Turno Reactivo**, situando los otros dos Holoecos **en contacto peana con peana** con ella.

» Durante el **Turno Activo**, una tropa con **Holoprojector N2** o superior puede recuperar el estado **Holoeco** consumiendo 1 Orden Completa fuera de la **LDT** de tropas enemigas. El jugador situará los otros dos Holoecos en **contacto peana con peana** con la tropa con **Holoprojector N2**.

EFEECTO

» En estado **Holoeco**, la tropa dispone de tres Holoecos: el Marcador de Holoeco 1, el Marcador de Holoeco 2, y su propia figura.

El jugador debe anotar en secreto cuál de los tres Holoecos representa al portador real del **Holoprojector N2**, mientras que los otros son no son más que señuelos holográficos.

» El portador de **Holoprojector N2** y sus señuelos holográficos actúan al unísono, ejecutando exactamente la misma Orden declarada. Sin embargo, los señuelos holográficos, representados por el Marcador de Holoeco o por la tropa según haya decidido el jugador, no pueden interactuar con la escenografía, considerando cualquier declaración de Activar o Alertar como una **Inacción**.

» **Coherencia**. Los Holoecos deberán cumplir la regla de **Coherencia** respecto al menos de uno de los otros. Por tanto, un Holoeco deberá tener como mínimo a otro Holoeco dentro de su ZC.

Durante la **Fase de Despliegue**, tras situar a los **Holoecos** en la mesa, el jugador puede realizar una **Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue**.

Tanto en **Turno Activo** como en **Turno Reactivo**, al activar una tropa en estado Holoeco, sea con Orden u ORA, el jugador deberá realizar una **Comprobación de Coherencia Inicial y Final**.

» Los Holoecos cuentan como tropas reales para proporcionar ORA, trazar **LDT**, y activar armas o equipo enemigo (como Minas, E/Maulers, etc.) pero, al actuar al unísono sólo otorgan **1 Única ORA** entre todos a cada enemigo en **LDT** o **ZC**.

» Para **Descubrir** a una tropa en estado **Holoeco** se debe superar una Tirada de **Descubrir**, ya sea sobre la figura o cualquiera de los Marcadores de Holoeco.

» En **Turno Activo**, y sólo en **Turno Activo**, una tropa en estado **Holoeco** puede utilizar la Habilidad Especial **Ataque Sorpresa**.

» En **Turno Activo**, y sólo en **Turno Activo**, una tropa en estado **Holoeco** puede utilizar la Habilidad Especial **Disparo Sorpresa N1** para declarar un **Ataque CD** o un **Ataque de Hackeo** aplicando los **MODs** de esta regla.

» El efecto del estado **Holoprojector N1** es combinable con el estado **Holoeco**.

Esto permite reemplazar la figura por otra del mismo ejército que tenga el mismo valor de **Siluetas**, y sustituir también los Marcadores de Holoeco por miniaturas, aunque éstas deberán representar al mismo tipo de tropa que la figura, y con las mismas opciones de armas y equipo, del mismo modo que hacen los Holoecos, o situar el Marcador de Holoeco a su lado para indicar su condición.

Si el jugador emplea figuras en vez de Marcadores de Holoeco entonces, **al comienzo de su Turno Activo**, o cada vez que vuelva a activar esta pieza de Equipo durante el **Turno Activo**, deberá situar un Marcador de Holoeco al lado de una de dichas figuras, aunque no es obligatorio que se trate del portador real del **Holoprojector N2**. De este modo, el adversario puede saber que se enfrenta a una tropa con Holoecos para poder retrasar su ORA. El jugador podrá retirar este Marcador al final de su **Turno Activo**.

» Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

» El estado **Holoeco** del verdadero portador de **Holoprojector N2** se cancela, retirando los señuelos holográficos y dejando la verdadera tropa en su posición real, siempre que:

- La tropa que posee **Holoprojector N2** declare cualquier Habilidad que no sea **Movimiento Cauteloso** o cualquiera de aquellas **Habilidades Cortas de Movimiento** que no requieren realizar tirada (excepto **Alertar**).

⦿ La tropa que posee *Holoprojector N2*, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales **Ataque Sorpresa** o **Disparo Sorpresa**.

⦿ La tropa que posee *Holoprojector* entre en **contacto peana con peana** con una figura a.

⦿ La tropa que posee *Holoprojector N2* reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*.

⦿ La tropa que posee *Holoprojector N2* pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado *¡¡¡Retirada!!!*

⦿ La tropa que posee *Holoprojector N2* sea **Descubierta**.

⦿ La tropa que posee *Holoprojector N2* no cumpla con la regla de *Coherencia* respecto a los demás *Holoecos*.

» Siempre que se cancela el estado *Holoeco* del verdadero portador de *Holoprojector* **deben retirarse todos sus señuelos holográficos** y si la tropa estaba oculta bajo un señuelo holográfico, reemplazarlo por la figura encarada en su misma dirección, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.

La excepción a esta regla se produce la cancelación a causa de un fallo en la **Comprobación de Coherencia Inicial**, donde se retiran los señuelos holográficos y se reemplaza la figura inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» Un señuelo holográfico cancela su estado *Holoeco* siempre que:

- ⦿ Sea **Descubierta** por el enemigo.
- ⦿ Entre en contacto peana con peana con una figura a.
- ⦿ 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 Plántilla* cuyo objetivo fuera otra tropa, etc.).
- ⦿ No cumpla con la regla de **Coherencia** respecto a los demás *Holoecos*.
- ⦿ El verdadero portador de *Holoprojector* cancele su estado *Holoeco* por cualquier motivo de juego.

» Siempre que un señuelo holográfico cancele su estado *Holoeco* **debe retirarse el Holoeco** de la mesa de juego, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.

La excepción a esta regla se produce la cancelación a causa de un fallo en la **Comprobación de Coherencia Inicial**, donde se retira el *Holoeco* inmediatamente, antes de efectuar ninguna medición de movimiento, en caso de haber declarado alguno.

» La cancelación del estado *Holoeco* se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado *Holoeco* declara una Orden de *Mover + Ataque CD* se considerará descubierta durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo

HOLOPROYECTOR N1

MARCADOR

Ninguno.

ACTIVACIÓN

- » Automático en el momento del despliegue de su portador.
- » Durante el *Turno Activo*, una tropa con *Holoprojector N1* puede recuperar el estado *Holoprojector N1* consumiendo 1 Orden Completa fuera de la *LDT* de tropas enemigas.

EFFECTOS

- » En estado *Holoprojector N1*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino la figura a de cualquier otra tropa (conocida como *figura imitada*) que cumpla los Requisitos de *Holoprojector N1*, declarando que porta las armas y Equipo que prefiere a de las opciones disponibles en el *Perfil de Tropa* de dicha *figura imitada*.

No obstante, el jugador empleará el *Perfil de Tropa* real del portador de *Holoprojector N1*, tal y como aparece en su *Lista de Ejército*.

Es obligatorio que la tropa a la que se imita posea el **mismo valor de Silueta** que la tropa en este estado.

- » Para *Descubrir* a una tropa en estado *Holoprojector N1* se debe superar una Tirada de **Descubrir**.

En caso de éxito, se sustituye la *figura imitada* por la del auténtico poseedor de esta pieza de Equipo, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba encarada la *figura imitada*.

- » Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- » El estado *Holoprojector N1* se cancela, reemplazando la figura a falsa por la real, siempre que:

- ⦿ La tropa en estado *Holoprojector N1* declare cualquier Habilidad que no sea **Movimiento Cauteloso** o **cualquiera de aquellas Habilidades Cortas de Movimiento que no requieren realizar tirada** (excepto *Alertar*).
- ⦿ La tropa en estado *Holoprojector N1* entre en **contacto peana con peana** con una figura a.
- ⦿ La tropa en estado *Holoprojector N1* sea **Descubierta**.
- ⦿ La tropa en estado *Holoprojector N1* reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*.
- ⦿ La tropa en estado *Holoprojector N1* pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado *¡¡¡Retirada!!!*

» Siempre que se cancela el estado *Holoprojector N1* **debe sustituirse la figura falsa por la real**, encarada hacia el mismo punto donde se encontraba encarada la *figura imitada*, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.

Al sustituir la *figura imitada* por la real, el jugador deberá proporcionar a su adversario toda la *Información Pública* relativa a dicha tropa, si así éste se lo requiriera.

» La cancelación del estado *Holoprojector N1* se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado *Holoprojector N1* declara una Orden de *Mover + Ataque CD* se considerará descubierto durante todo su Movimiento, aunque el *Ataque CD* se efectúe al final del mismo

POZO DE TIRADOR

MARCADOR



ACTIVACIÓN

- » Automática en la *Fase de Despliegue* para todas aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Zapador*.
- » Durante el *Turno Activo*, una tropa con la Habilidad Especial *Zapador* puede recuperar el estado *Pozo de Tirador* consumiendo 1 Orden Completa y situando el Marcador Pozo de Tirador (FOXHOLE) a su lado.

EFECTOS

- » Se considera que una tropa en estado Pozo de Tirador dispone de las siguientes propiedades:
 - Posee un valor de **Silueta 3**.
 - Se halla en contacto en 360° con una **Cobertura Parcial**, por lo que se beneficia de los **MOD** correspondientes, desde cualquier dirección o ángulo que se trace la **LdT**.

• Dispone de la Habilidad Especial **CO: Mimetismo** y **V: Coraje**.

» El estado Pozo de Tirador es una posición fija y no permite a la tropa efectuar ningún tipo de desplazamiento. Por tanto, no podrá *Asomarse*, *Mover*, realizar *Movimiento Cauteloso*, *Saltar*, *Trepar*, *Trabar*... No obstante, puede declarar *Encarar* o *Esquivar*. Sin embargo, durante el *Turno Reactivo*, las tropas en este estado no pueden desplazarse, únicamente esquivar el *Ataque*.

CANCELACIÓN

- » El estado Pozo de Tirador se cancela automáticamente si la tropa pasa a estado *Cuerpo a Tierra*.
- » 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**.
- » Al cancelar el estado Pozo de Tirador se pierden todas las ventajas que éste ofrece, se retira el Marcador y la tropa recupera el valor de *Silueta* que indica su Perfil de Tropa.

Recuerda

Es obligatorio que el espacio en el cual se pretende situar el Pozo de Tirador tenga una anchura igual o superior al de la peana de la Plantilla de Silueta de este estado.



CUBIERTA DE INGENIERÍA

VERSIÓN LIBRO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » **Tener Conectadas el mismo número de Consolas** que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador *Controla* al menos 1 *Consola*).
- » **Tener Conectadas más Consolas** que el adversario al final de la partida (5 *Puntos de Objetivo*).
- » Haber **Asegurado** la *Sala Objetivo* al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene **2 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo por cada uno)**.

FUERZAS

BANDO A: 300 puntos.

BANDO B: 300 puntos.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en el interior ni contacto peana con peana con la *Sala Objetivo* ni con las *Consolas*.

Espacio Interior. Este escenario transcurre en un interior, por tanto, no se permite el uso de los Niveles 3, 4 y 5 de la Habilidad Especial *Despliegue Aerotransportado*. Las *Balizas IA* deberán situarse en el borde de la mesa, fuera de las *Zonas de Despliegue*, sin necesidad de realizar tirada. Espacio Interior no afecta a las demás Habilidades Especiales de Despliegue.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 cm x 1,20 cm

SALA OBJETIVO

La *Sala Objetivo* 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*, la *Operations Room* de *Plastcraft* o la *Panic Room* de *Customeeple*.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Sala Objetivo* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos.

El interior de la *Sala Objetivo* se considera **Zona de Saturación**.

La *Sala Objetivo* dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la *Sala Objetivo* se encuentran cerradas.

Las *Puertas de la Sala Objetivo* deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de *S* de 2 o inferior.

ABRIR PUERTAS SALA OBJETIVO

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- » La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Puerta*.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de **VOL** se abren automáticamente **todas** las *Puertas de la Sala Objetivo*. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

ASEGURAR LA SALA OBJETIVO

Se considera que la *Sala Objetivo* ha sido *Asegurada* por un jugador si es el único que dispone de alguna tropa en su interior que **no** se encuentre en estado *Nulo*.

CONSOLAS

Hay **4 Consolas**, en mitades distintas de la mesa, cada uno a 20 cm de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Además, hay 1 *Consola* situada en el centro de la *Sala Objetivo*.

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*).

CONECTAR CONSOLA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.**REQUISITOS**

- » Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- » La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Puerta*.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de **VOL** se considera que la *Consola* ha sido *Conectada* por la *Tropa Especialista*.

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

- » Un jugador puede Conectar una *Consola* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.

- » Los jugadores pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) o Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Consolas* que han *Conectado*. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

Recuerda

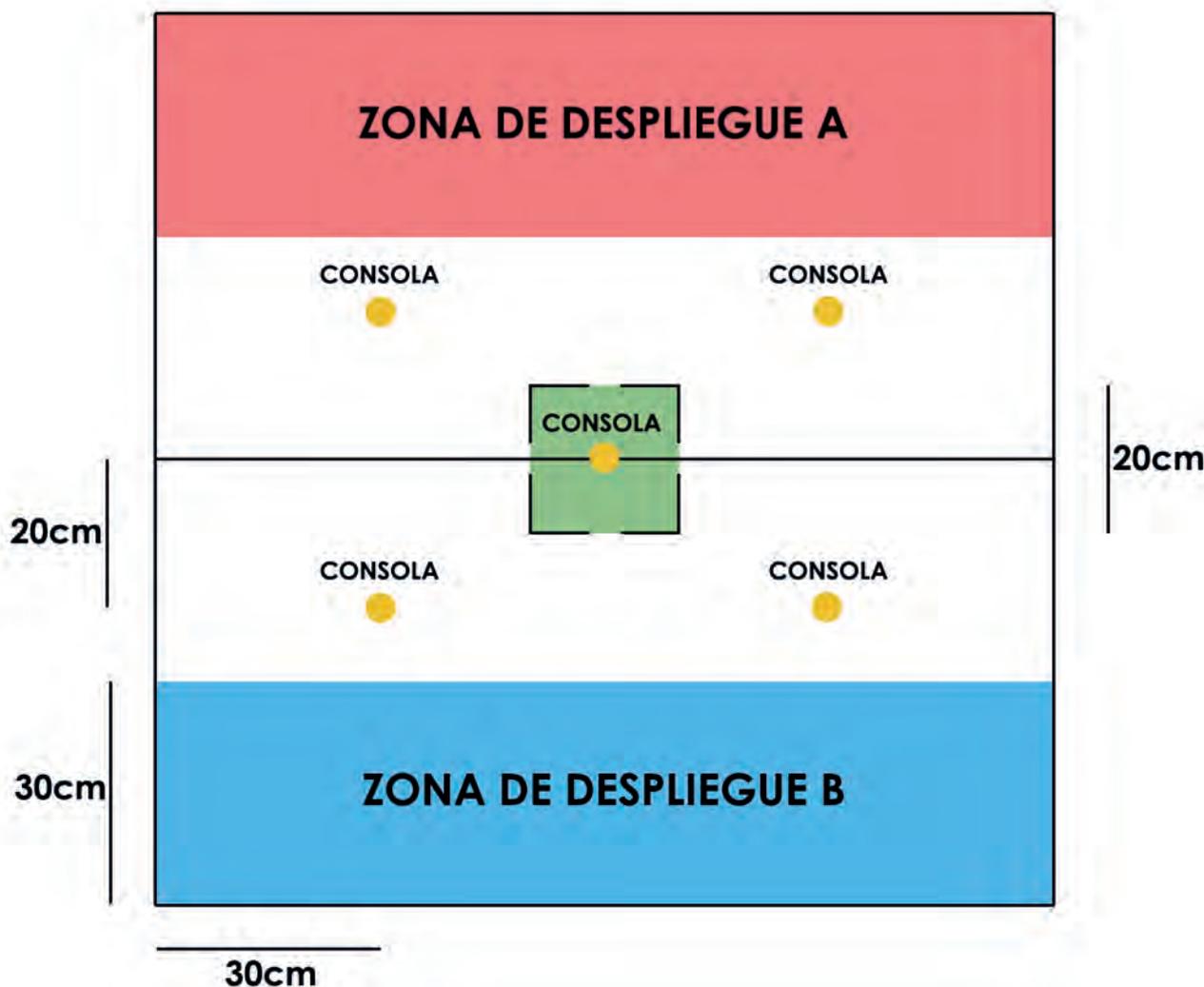
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial Operativo Especialista podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

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 *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** Turno de Jugador.

CUBIERTA DE INGENIERÍA

RESCATE

VERSIÓN LIBRO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Tener **más Civiles** en estado **CivEvac** en la **Zona de Exclusión** que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Tener **el mismo número** de **Civiles** en estado **CivEvac** en la **Zona Muerta** propia que el adversario en la suya al final de la partida (2 Puntos de Objetivo, sólo si el jugador sólo si el jugador dispone de **al menos 1 Civil** en dicho estado en la **Zona Muerta**).
- » Tener **más Civiles** en estado **CivEvac** en la **Zona Muerta** propia que el adversario en la suya al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Tener **más Civiles** en estado **CivEvac** en la **Zona de Despliegue** propia que el adversario en la suya al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado** (2 Puntos de Objetivo).

FUERZAS

BANDO A: 300 puntos.

BANDO B: 300 puntos.

DESPLIEGUE

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 Avanzado**, **Despliegue Mecanizado**, **Infiltración**, **Suplantación...** para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran **Dispersión**.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con un **Civil**.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 cm x 1,20 cm

ZONA DE EXCLUSIÓN

La **Zona de Exclusión** debe considerarse **Zona de Saturación** y **Terrreno Difícil**. Tropas con la **Habilidad Especial Terreno** (cualquier tipo) o **Multiterreno** podrán aplicarla para evitar los efectos del **Terrreno Difícil**.

ZONAS MUERTAS

Hay un total de dos **Zona Muertas** en el campo de batalla. La **Zona Muerta** de cada mitad de la mesa es el área de 10 cm de profundidad comprendida entre la **Zona de Despliegue** y la **Zona de Exclusión** (ver mapa).

La **Zona Muerta** propia de cada jugador es aquella que se encuentra en la mitad de la mesa donde se halla su **Zona de Despliegue**.

CIVILES

Hay un total de ocho **Civiles**, correspondiéndole cuatro a cada jugador.

Cada jugador situará a sus cuatro **Civiles** dentro de la **Zona de Exclusión**, con la peana en contacto con el límite de la **Zona Muerta** de la mitad de la mesa **del adversario**. Dos de ellos estarán situados a lo largo de dicho límite a 30 cm y 50 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 30 cm y 50 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Los **Civiles** no pueden situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y deben encontrarse en un punto accesible de la mesa. La situación de la escenografía en la mesa debe facilitar esto.

Los jugadores sólo podrán **Sincronizar** a sus propios **Civiles**.

En este escenario, cada **Tropa Especialista** puede disponer de hasta **dos Civiles** en estado **CivEvac** al mismo tiempo. Las demás tropas capaces de declarar **Sincronizar Civil** no podrán disponer de más de **un Civil** en estado **CivEvac**.

Para representar a los **Civiles** 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... Los jugadores también podrán emplear los **Marcadores de Jugador** (PLAYER A y PLAYER B) para representar a sus respectivos **Civiles**.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo **Hackers**, **Ingenieros**, **Médicos**, **Observadores de Artillería**, **Sanitarios** y figuras con **Cadena de Mando** se consideran **Tropas Especialistas**.

Los **Hackers Médicos** e **Ingenieros** no pueden cumplir las funciones de **Tropa Especialista** a través de figuras con **Repetidor** ni de **G: Servidor**.

Recuerda

Aquellas tropas que dispongan de la **Habilidad Especial Operativo Especialista** podrán cumplir las distintas funciones que tienen las **Tropas Especialistas** en esta misión.

Una **Tropa Especialista** con un **Marcador** de estado **Inutilizado** (DIS) podrá igualmente cumplir los **Objetivos** del escenario.

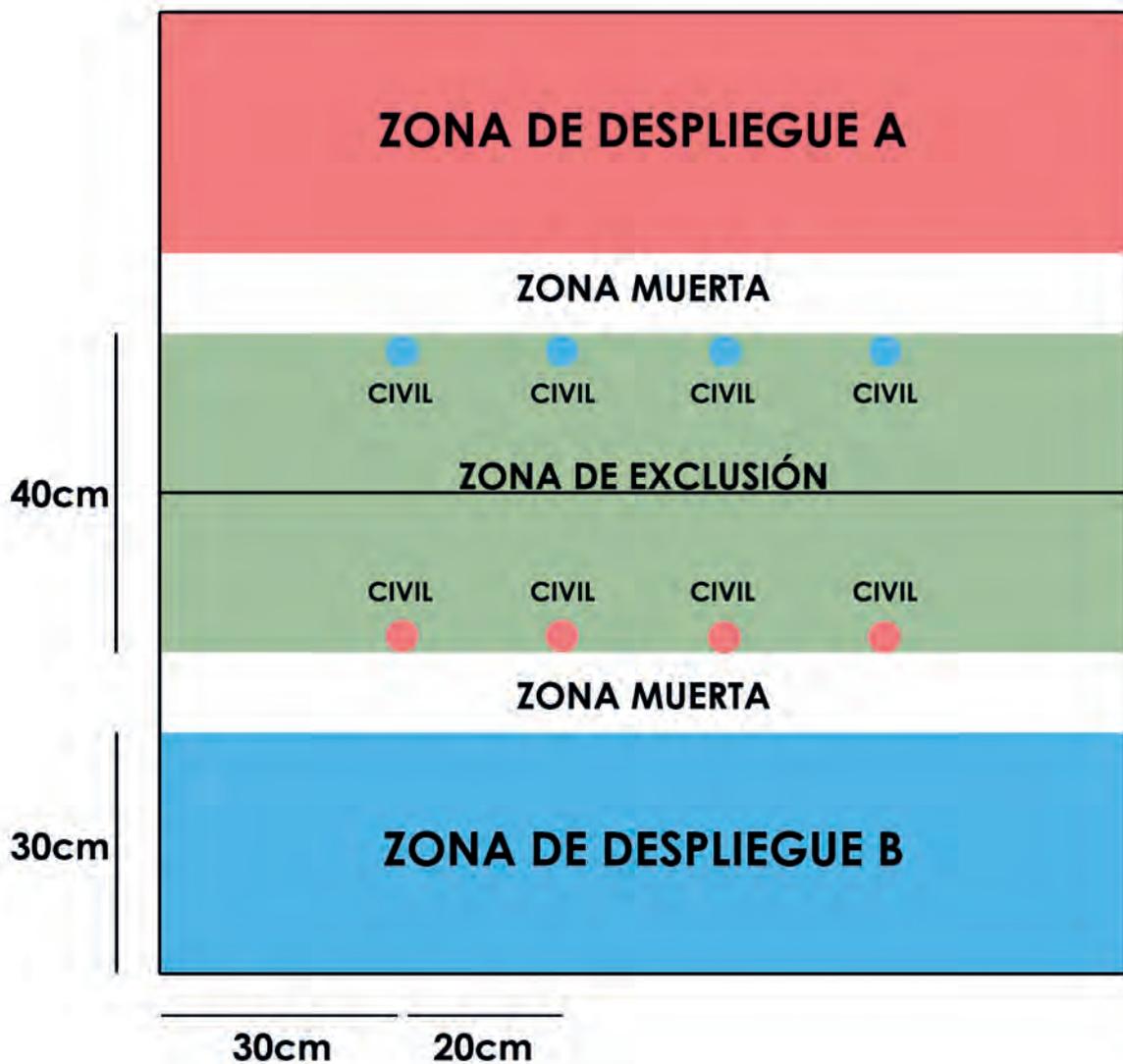
FIN DE MISIÓN

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**.



RESCATE



TRES EN RAYA

VERSIÓN LIBRO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Ser el **único jugador** que tiene *Conectadas tres Antenas* al final de la partida, pero formando una línea recta y continuada en la mesa de juego (4 Puntos de Objetivo).
- » Ambos jugadores tienen *Conectadas tres Antenas* al final de la partida, pero formando una línea recta y continuada en la mesa de juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Tener *Conectadas más Antenas* al final de la partida que el enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- » Tener *Conectada al menos una Antena* de las situadas en la mitad de la mesa del enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo en total).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado** (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS

BANDO A: 300 puntos.

BANDO B: 300 puntos.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Antenas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 cm x 1,20 cm

CONECTAR LAS ANTENAS

Hay un total de **9 Antenas**. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, con otras dos situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que las seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstas se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Las dos restantes se encuentran a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las *Antenas* deberán representarse mediante Marcadores de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsaw o la Sat Station Antenna de Customeeple).

CONECTAR ANTENAS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- » La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Antena*.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de **VOL** se considera que la *Antena* ha sido *Conectada* por el jugador.

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

- » Un jugador puede *Conectar* una *Antena* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.

- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Antenas* conectadas. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda

Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de estado *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

BONO DE REPETIDOR EVO

Si el jugador dispone de, al menos, una tropa con *Repetidor EVO* en un estado que no sea *Nulo* en la mesa de juego, entonces, dispondrá de un **MOD de +3** para las Tiradas de **VOL** necesarias para *Conectar* las *Antenas*.

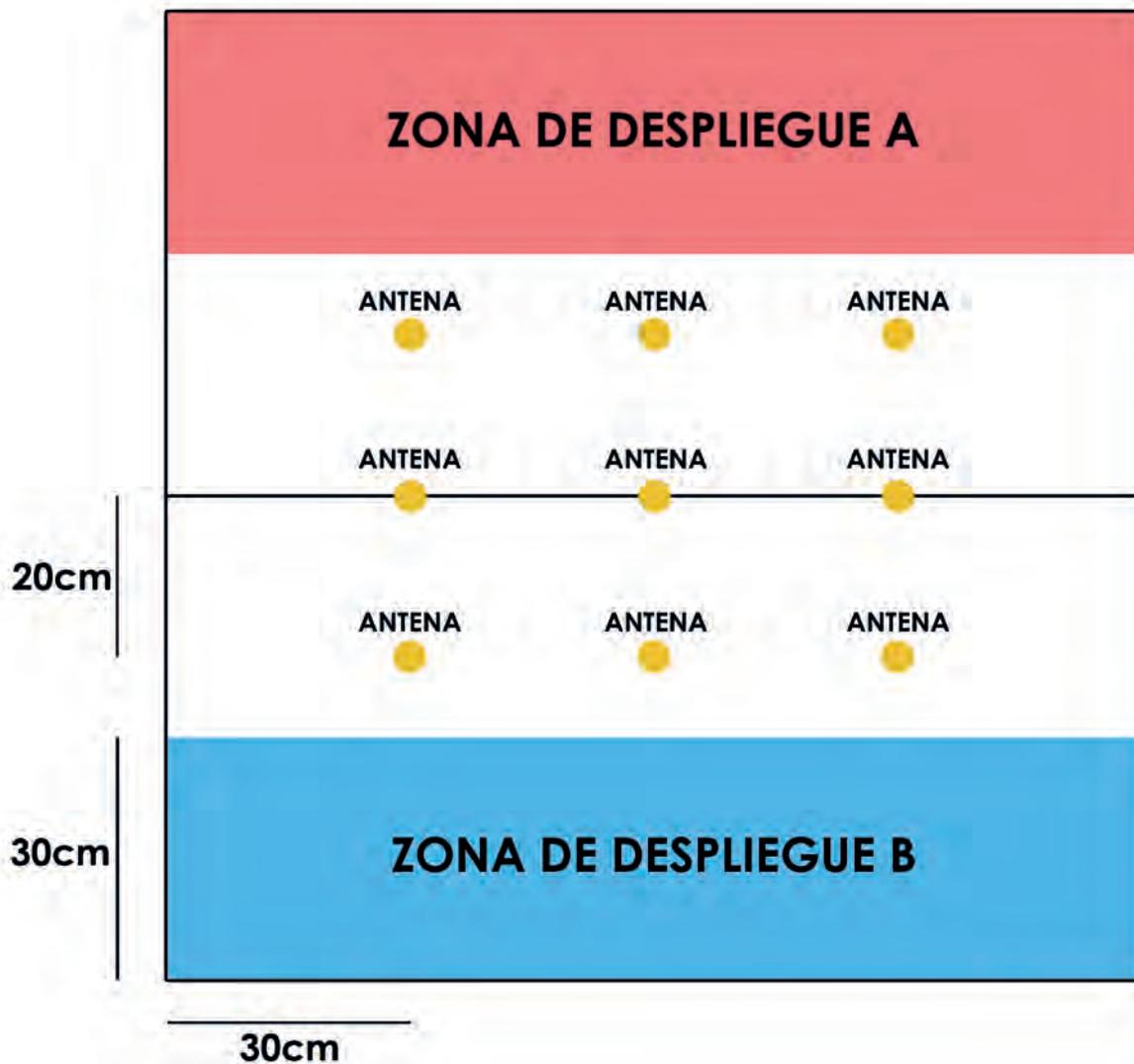
FIN DE MISIÓN

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*.



TRES EN RAYA



TIROTEO

VERSIÓN LIBRO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar **más** Tropas Especialistas que el adversario (1 Punto de Objetivo).
- » Eliminar **más** Tenientes que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar **más** Puntos de Ejército que el adversario (4 Puntos de Objetivo).
- » Haber obtenido **más** armas o equipo de las *Panoplias* que el enemigo al final de la partida (1 Punto 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

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* de 40 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 cm x 1,20 cm

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerta*, 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!!!*

ZONA DESIGNADA DE ATERRIZAJE

Toda la mesa de juego se considera *Zona Designada de Aterrizaje*. Cualquier tropa con la Habilidad Especial Despliegue Aerotransportado obtiene un *MOD* de +3 a su Tirada de *FIS* para su despliegue. Cualquier otro *MOD* a esta Tirada derivado de cualquier otra regla se aplicará de la forma habitual.

Además, las tropas con cualquier Nivel de esta Habilidad Especial ignoran la prohibición de despliegue en el interior de la *Zona de Despliegue* enemiga.

PANOPLIAS

Hay **tres** *Panoplias* situadas en la línea central de la mesa. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, y las otras dos a 30 cm de los bordes (ver plano).

Cada *Panoplia* deberá representarse con un Marcador de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Info Hubs de Micro Art Studio).

USAR PANOPLIA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Panoplia*.

EFFECTOS

» Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad *Logística* de una *Panoplia*:

- Superando una Tirada de *VOL* podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. 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, consume una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.

» Superando una Tirada de *VOL* las *Tropas Especialistas* pueden realizar dos tiradas en la *Tabla de Botín*, pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda

Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

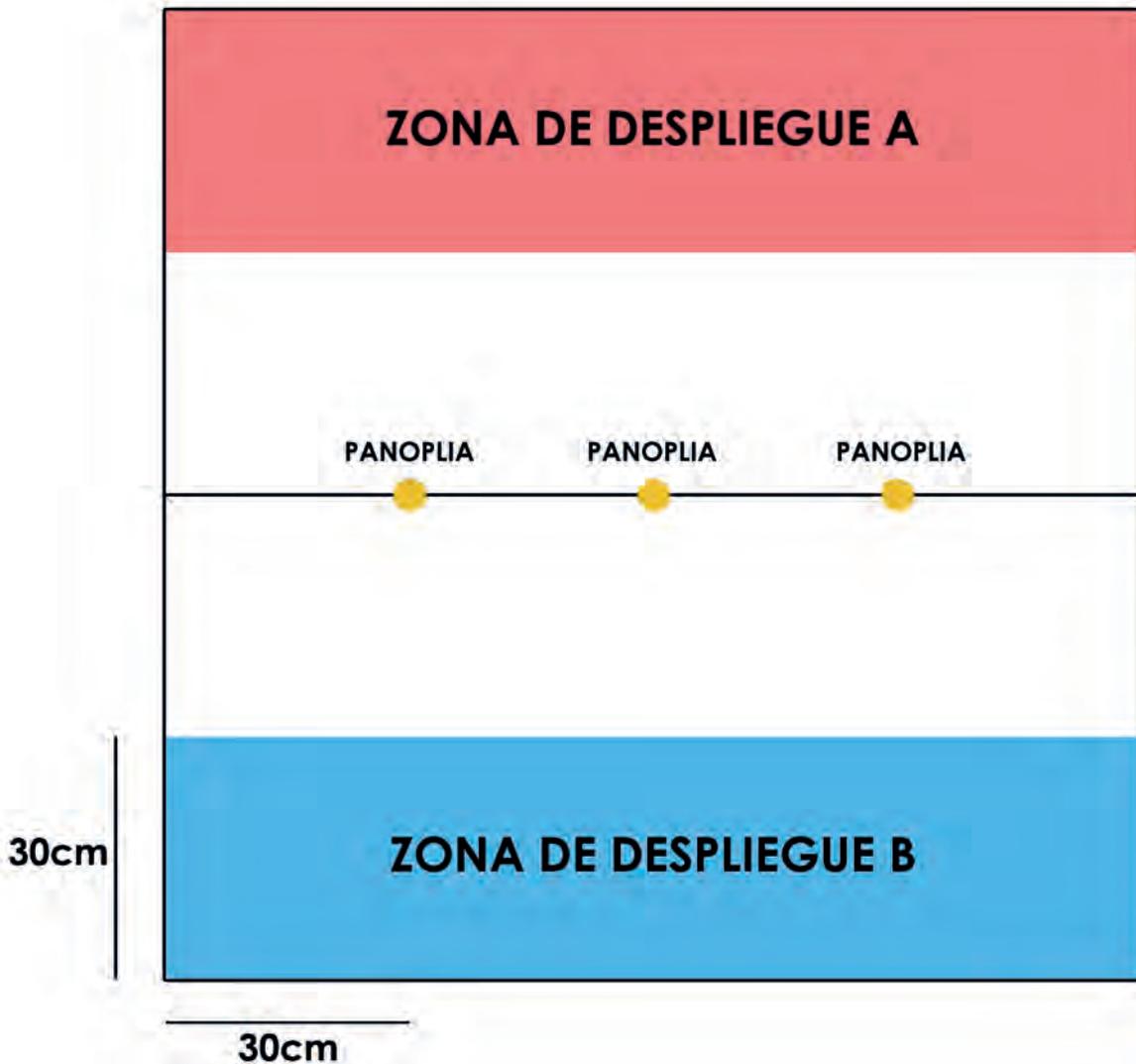
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.



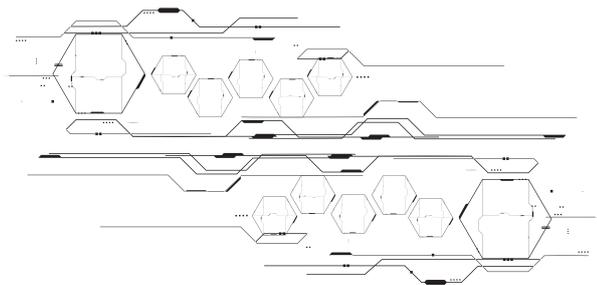
TIROTEO



COMBATE

TABLA DE REFERENCIA DE ACTIVACIONES MÚLTIPLES

	Mismo Grupo de Combate	ORDEN: Todos ejecutan la misma	ORA: Todos ejecutan la misma	Bonos CC: +1 R/+1 FIS	Marcador de Líder	Zona de Control	Único en mesa
Antípoda	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	No
Fireteam Core	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
F: Dúo	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	No
F: Enomotarca	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	No
F: Haris	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
F: Tríada	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	No
G: Servidor	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	No	No	No
G: Sincronizado	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	No	SÍ	No
Orden Coordinada	SÍ	SÍ	--	SÍ	SÍ	No	SÍ



ORDEN DE FIRETEAM: COMBINACIONES DE HABILIDADES

-Habilidad de Movimiento

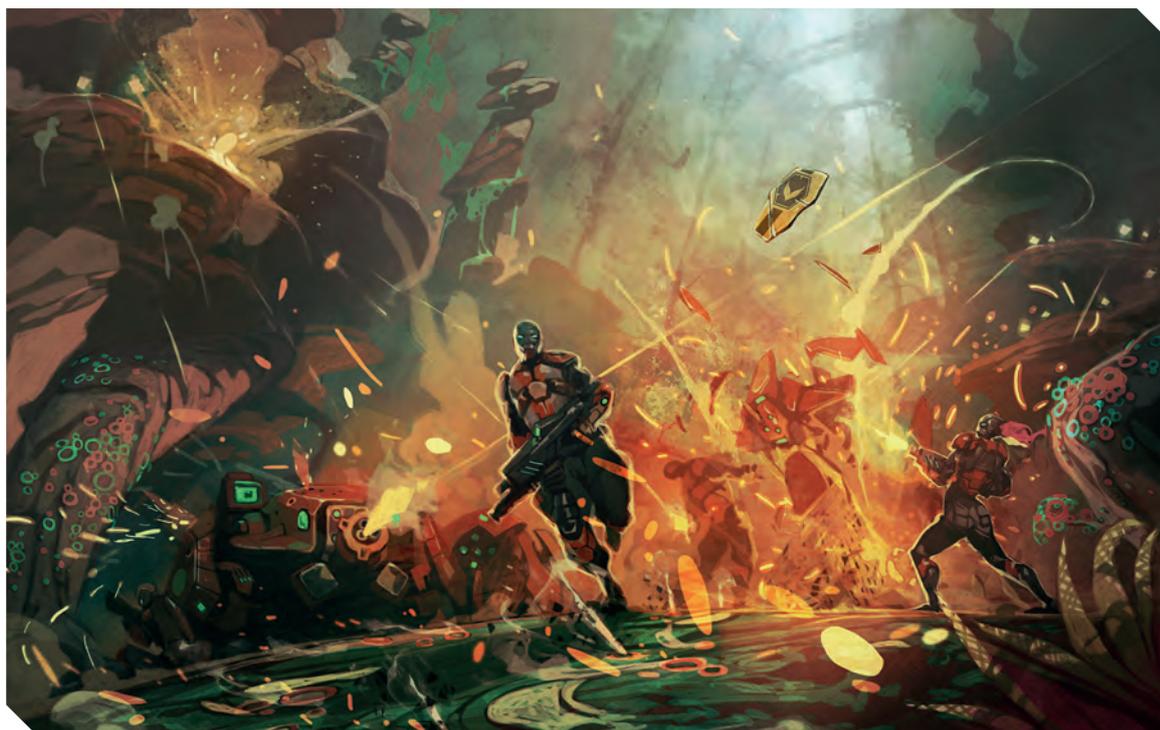
-Habilidad de Movimiento + Habilidad de Movimiento

-Habilidad de Movimiento + Habilidad de Evasión /
Habilidad de Evasión + Habilidad de Movimiento

-Habilidad de Movimiento + Habilidad de Apoyo / Habilidad de Apoyo + Habilidad de Movimiento

-Habilidad de Evasión

-Habilidad de Apoyo



CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

GUARDIÁN						
Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	0	-3	+1	0	--	--
2	+3	0	+1	0	--	--
3	0	-3	+2	0	--	--
4	0	0	+3	0	--	--

GUERRERO NATO						
Modo de Combate CC	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
A	0	0	0	0	--	*
B	+3	0	+1	0	--	--

NOTA *: En la Tirada Enfrentada de CC, este Modo de Combate anula todas las Habilidades Especiales de CC que posean sus adversarios (excepto Embestida, este mismo Modo de Combate A y aquellas que, en su descripción, indiquen lo contrario) cuando declaren un Ataque CC contra su poseedor.

Sin embargo, no anula Habilidades Especiales asociadas a dichas Habilidades Especiales de CC como V: Coraje o Sigilo, en caso de Artes Marciales o Protheion, por ejemplo.

i-KOHL						
Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	0	-3	0	0	--	*
2	0	-6	0	0	--	*
3	0	-9	0	0	--	*

NOTA *: Puede aplicarse incluso al declarar *Esquivar* o *Trabar*.

PROTHEION						
Nivel	MOD Ataque	MOD Adversario	MOD Daño	MOD Ráfaga	Tipo de Daño	Especial
1	+3	0	+1	0	FIS	*
2	0	-3	+1	0	FIS	*
3	0	0	+3	0	FIS	*
4	0	0	0	+1	FIS	*
5	+3	-3	0	0	FIS	*

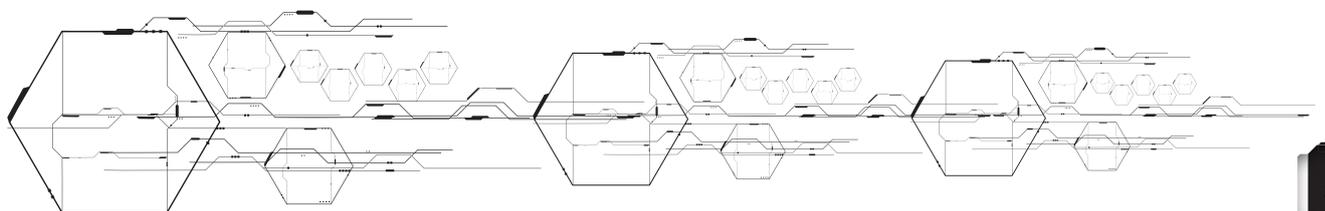
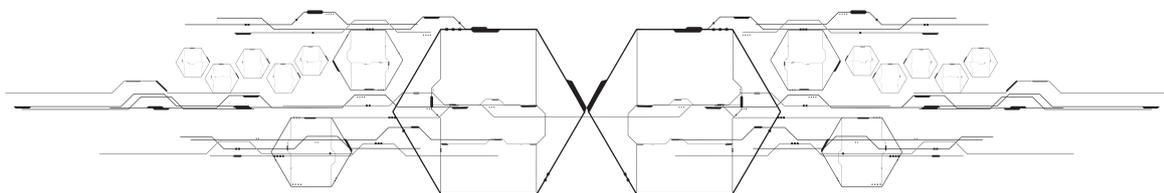


TABLA DE TÁCTICAS PHEROWARE

Tipo de Táctica	Nombre	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Hab.	Especial
ATAQUE	Endgame	0	0	14	2	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	Zona de Control. Pérdida de 1 punto de Heridas.
ATAQUE	Eraser	0	-3	13	2	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	Zona de Control. Mun. Esp. DT. Estado: Aislado
ATAQUE	Hellzone	+3	0	13	2	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	Zona de Control. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
ATAQUE	Pandemonium	0	-3	14	3	Tropa con Atributo Heridas	Hab. Corta/ORA	2 Turnos. Zona de Control. Mun. Esp. Breaker. Estado: Aturdido
APOYO	Esfera Nímbus	0	0	--	1	--	Hab. Corta/ORA	Turno. Zona de Control. Reflectante: Plantilla Circular con Munición Nímbus.
APOYO	Mirrorball	0	0	--	1	--	Hab. Corta/ORA	Turno. Retroalimentación. Zona de Control. Reflectante: Plan illa Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
APOYO	Revitalis	0	0	--	1	Tropa en estado Armadura Símionte Activa.	Hab. Corta/ORA	Permite recuperar 1 punto del Atributo Heridas del Perfil Armadura Símionte Activa.
APOYO	Primeros Auxilios	0	0	--	1	Tropa con Armadura Símionte en estado Inconsciente.	Hab. Corta/ORA	Zona de Control. Cancela estado Inconsciente.

METAQUÍMICA N2

1-4	Blíndaje Natural (+1 a BLI) + Bioinmunidad
5-8	V:Tenaz + Inmunidad Total
9-12	Movimiento Superior (MOV: 15-10) + Súper-Salto
13-16	Movimiento Superior (MOV: 20-10) + Trepar Plus
17-20	Súper-Físicas (+3 FIS) + Regeneración



ARMAMENTO Y EQUIPO

FIN DE PARTIDA: ¡¡¡RETIRADA!!!	
Total de Puntos de Ejército con Plus de Bagaje	Valor de Puntos supervivientes (25% de la Lista de Ejército)
360	Igual o inferior a 90 Puntos
340	Igual o inferior a 85 Puntos
320	Igual o inferior a 80 Puntos

NULIFICADOR			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

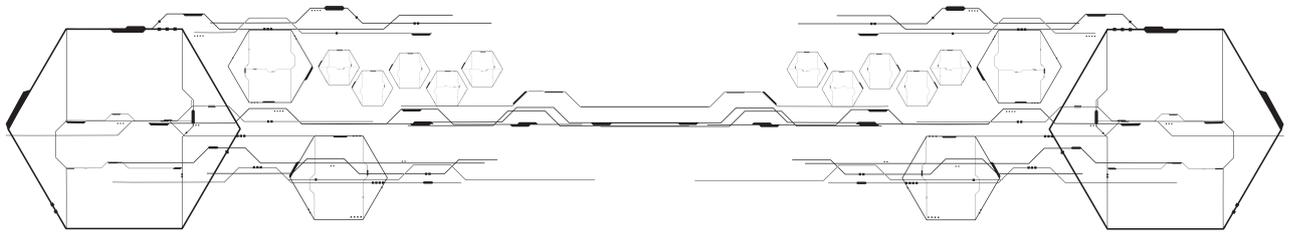
SYMBIOBOMB: TÁCTICAS PHEROWARE	
TÁCTICAS DE ATAQUE	TÁCTICAS DE APOYO
ENDGAME	ESFERA NIMBUS
ERASER	MIRROBALL
HELLZONE	REVITALIS
PANDEMONIUM	PRIMEROS AUXILIOS

MADTRAP			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1
<i>Habilidades Especiales: Perimetral, Súper-Salto</i>			

MINA VIRAL			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

SIMBIOBICHO			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1
<i>Habilidades Especiales: Perimetral, Súper-Salto</i>			

TABLA RÁPIDA DE MUNICIÓN ATURDIDORA Y E/M2	
ATRIBUTO DE PB	VALOR APLICADO CON MUN. ESP. ATURDIDORA O E/M2
0	0
3	2
6	3
9	5



REGLAS AVANZADAS

CIVIL								
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10-10	6	5	10	11	0	0	1	2
Irregular, No Impetuoso, Petaca CIVIL Arma CD: --- ; Arma CC: --- ; CAP: --- ; C: ---								

DISPOSITIVO DE HACKER ASESINO								
Tipo de Programa	Categoría y Nombre del Programa	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Orden	Especial
SWORD-2	PAH: Redrum	0	-3	16	2	Hacker	Hab. Corta/ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	PAH: Skullbuster	+3	0	16	2	Hacker	Hab. Corta/ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	PAH: Trinity	0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Toolbox: Cybermask	0	0	--	1	--	Orden Completa	Retroalimentación. Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE (IE)	PAH: Maestro	+3	-3	14	2	Hacker	Hab. Corta/ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Inconsciente.

DISPOSITIVO DE HACKER EVO

Tipo de Programa	Categoría y Nombre del Programa	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Orden	Especial
WORD-1	PAH: Brain Blast	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SHIELD-1	Comm-sat: U-Turn	--	-3	--	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con la Propiedad Guiado.
SHIELD-1	Infowar: Exorcismo	0	-3	18	2	TAG Poseído	Habilidad Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-2	PD: Rompeolas	0	-6	--	1	Hacker	Hab. Corta/ORA	Anula Ataque PAH.
GADGET-1	Supportware: Fairy Dust	--	--	--	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODS de Firewall.
GADGET-1	Supportware: Salto Controlado	--	--	--	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-1	Toolbox: Ganzúa	0	0	--	1	--	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-2	Supportware: Disparo Asistido	--	--	--	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Supportware: Reacción Mejorada	--	--	--	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
GADGET-EVO	Supportware: Caleidoscopio	--	--	--	1	Hacker	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo impone un MOD de -3 a VOL.
GADGET-EVO	Supportware: Overclock	--	--	--	1	REM con Repetidor	Orden Completa	2 Turnos. Todos los objetivos obtienen R 2 en ORA.
GADGET-EVO	Supportware: Reboot	--	--	--	1	TAG, IP, REM, Hacker	Orden Completa	2 Turnos. En Tírada Enfrentada impone un MOD de -3 a VOL al declarar Reset.
GADGET-EVO	Supportware: TeamPro	--	--	--	1	Fireteams	Orden Completa	2 Turnos. Permite nombrar nuevo Líder de Equipo y el uso de Fireteam: Dúo en Ejércitos Genéricos

TABLA DE CRÍTICOS DE HACKEO

TIPO DE PROGRAMA	PROGRAMA	EFEECTO CRÍTICO
CLAW-1	BLACKOUT	Objetivo en estado <i>Inutilizado</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
CLAW-1	GOTCHA!	Objetivo en estado <i>Inmovilizado-1</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
CLAW-1	OVERLORD	Objetivo en estado <i>Poseído</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
CLAW-1	SPOTLIGHT	Objetivo en estado <i>Marcado</i> directamente.
CLAW-2	EXPULSIÓN	Objetivo debe situar la figura del <i>Piloto</i> en contacto peana con peana con el TAG, sin derecho a realizar Tirada de PB.
CLAW-2	OBLIVION	Objetivo en estado <i>Aislado</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
CLAW-3	BASILISCO	Objetivo en estado <i>Inmovilizado-1</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
CLAW-3	CARBONITA	Objetivo en estado <i>Inmovilizado-1</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
CLAW-3	CONTROL TOTAL	Objetivo en estado <i>Poseído</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
SWORD-1	BRAIN BLAST	El objetivo pierde 1 punto de su Atributo de <i>Heridas/ Estructura</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
SWORD-2	REDRUM	El objetivo pierde directamente 1 punto de su Atributo de <i>Heridas/ Estructura</i> , sin derecho a realizar Tirada de PB y, además, debe efectuar 1 Tirada de PB
SWORD-2	SKULLBUSTER	El objetivo pierde 1 punto de su Atributo de <i>Heridas/ Estructura</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
SWORD-2	TRINITY	El objetivo pierde 1 punto de su Atributo de <i>Heridas/ Estructura</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
SHIELD-1	EXORCISMO	Se cancela directamente el estado <i>Poseído</i> del objetivo, sin derecho a que pueda realizar Tirada de PB.
SHIELD-1	HACKEAR AEROTRANSPORTES	La tropa con DA: <i>Salto de Combate</i> deberá aplicar la regla de <i>Dispersión</i> .
SHIELD-2	ROMPEOLAS	Anula el <i>Ataque de Hackeo</i> y evita el <i>Daño</i> y los efectos especiales de dicho <i>Ataque</i> .
SHIELD-3	COUNTERSTRIKE	Evita el <i>Daño</i> y los efectos especiales del <i>Ataque de Hackeo</i> declarado contra él y, además, se los devuelve al <i>Hacker</i> atacante, el cual sufrirá el efecto <i>Crítico</i> del <i>Programa de Hackeo</i> empleado, siempre y cuando sea aplicable.
SHIELD-3	ZERO PAIN	Anula el <i>Ataque de Hackeo</i> y evita el <i>Daño</i> y los efectos especiales de dicho <i>Ataque</i> .
GADGET-1	GANZÚA	El <i>Hacker</i> activará, desactivará, abrirá o cerrará el elemento de <i>Escenografía Hackeable</i> .
UPGRADE	CYBERMASK	El <i>Hacker</i> pasa automáticamente a estado <i>Suplantación-2</i> .
UPGRADE	EXILIO	Objetivo en estado <i>Aislado</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB. Además, se produce automáticamente la cancelación del <i>Fireteam</i> .
UPGRADE	GOODNIGHT	Objetivo en estado <i>Muerto</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
UPGRADE	MAESTRO	Objetivo en estado <i>Inconsciente</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
UPGRADE	RELÁMPAGO	El objetivo pierde directamente 1 punto de su Atributo de <i>Heridas/ Estructura</i> , sin derecho a realizar Tirada de PB.
UPGRADE	ROMPEHIELOS	Objetivo en estado <i>Inmovilizado-1</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
UPGRADE	RUIDO BLANCO	El <i>Hacker</i> sitúa una <i>Plantilla Circular de Ruido Blanco</i> en el interior de su <i>Zona de Hackeo</i> .
UPGRADE	STOP!	Objetivo en estado <i>Inmovilizado-1</i> directamente, sin derecho a realizar Tirada de PB.
UPGRADE	SUCKER PUNCH	El objetivo pierde directamente 1 punto de su Atributo de <i>Heridas/ Estructura</i> , sin derecho a realizar Tirada de PB y, además, debe efectuar 1 Tirada de PB.

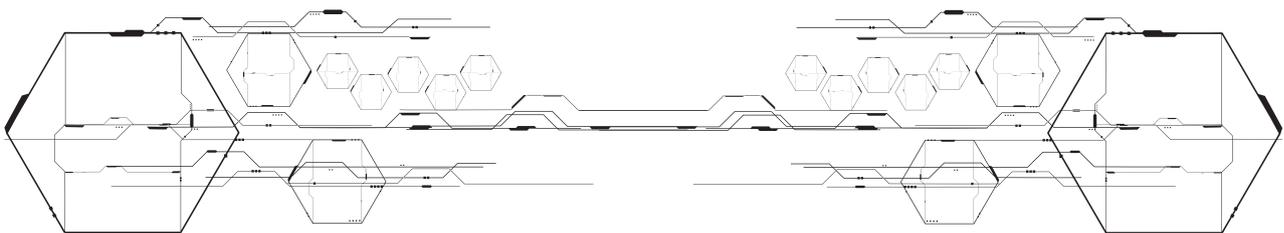
TABLA DE DISP. DE HACKER EVO

DISPOSITIVO DE HACKER EVO	SWORD Nivel 1, SHIELD Nivel 2 y todos los Programas GADGET.
	GADGET-EVO Supportwares: Caleidoscopio, Overclock, Reboot, TeamPro,
	Permite al jugador alinear REMs en su Lista de Ejército.
SISTEMAS DE APOYO TÁCTICO	Permite el uso de Programas de Hackeo en Orden Coordinada.
	Si dispone del segundo Turno de Jugador puede consumir un Token de Mando para desplegar con un Programa GADGET-EVO Supportware activo.
	Permite emplear un Token de Mando para repetir una Tírada de VOL fallida al declarar un Programa de Hackeo.
	Anula el MOD de -6 a la Tírada de VOL de Sat-lock.
	Bono de +3 a la Tírada de FIS de Despliegue Aerotransportado.

TABLA DE PROGRAMAS DE HACKEO

SWORD-2	Redrum	0	-3	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Skullbuster	+3	0	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Trinity	0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
GADGET-EVO	Supportware: Caleidoscopio	--	--	--	1	Hacker	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo impone un MOD de -3 a VOL.
GADGET-EVO	Supportware: Overclock	--	--	--	1	REM con Repetidor	Orden Completa	2 Turnos. Todos los objetivos obtienen R 2 en ORA.
GADGET-EVO	Supportware: Reboot	--	--	--	1	TAG, IP, REM, Hacker	Orden Completa	2 Turnos. En Tírada Enfrentada impone un MOD de -3 a VOL al declarar Reset.
GADGET-EVO	Supportware: TeamPro	--	--	--	1	Fireteams	Orden Completa	Permite nombrar nuevo Líder de Equipo y el uso de Fireteam: Dúo en Ejércitos Genéricos
UPGRADE	Exilio	--	--	16	1	Miembro de un Fireteam	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado. Cancelación de Fireteam.
UPGRADE	Goodnight	+3	--	16	2	Presencia Remota en estado Inconsciente	Hab. Corta	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Muerto.
UPGRADE	Maestro	+3	-3	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Inconsciente.
UPGRADE	Relámpago	0	-6	15	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Rompehielos	0	0	12	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Reduce el PB a 0. Estado: IMM-1.

DISPOSITIVO DE HACKER BLANCO								
Tipo de Programa	Categoría y Nombre del Programa	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Orden	Especial
SHIELD-1	Comm-Sat: Hackear Aerotransportes	-6	--	--	1	--	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	Comm-sat: U-Turn	--	-3	--	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	-3 a CD a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-1	Infowar: Exorcismo	0	-3	18	2	TAG Poseído	Habilidad Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-2	PD: Rompeolas	0	-6	--	1	Hacker	Hab. Corta/ORA	Anula Ataque PAH.
SHIELD-3	PD: Counterstrike	-3	-3	--	1	Hacker	Hab. Corta/ORA	Devuelve Ataque PAH al adversario.
SHIELD-3	PD: Zero Pain	0	0	--	2*	Hacker	Hab. Corta/ORA	Anula Ataque PAH. R2 en ORA.
GADGET-1	Supportware: Fairy Dust	--	--	--	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODS de Firewall.
GADGET-1	Supportware: Salto Controlado	--	--	--	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-1	Toolbox: Ganzúa	0	0	--	1	--	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.



CORVUS BELLI
iNFiNiTY
HUMAN SPHERE
N3