





# INTRODUCCIÓN

Ya has jugado las cinco misiones de Operation: Icestorm, pero ¿qué es lo siguiente?

Antes de enfrentarse al reglamento completo de Infinity, que puede resultar muy amplio para una primera lectura, es recomendable jugar las diferentes misiones de este pack, que dividen el reglas básicas de Infinity en varias secciones más asequibles, añadiendo nuevas reglas en cada una.

### ¿CÓMO ESTÁN ESTRUCTURADAS LAS REGLAS DE N3 Y LA WIKI DE INFINITY?

El reglamento y la wiki siguen la misma estructura básica:

- » La Introducción contiene las definiciones básicas de términos de juego y una es similar a la Misión 1 de Operation: Icestorm.
- » Las Reglas Básicas contienen Línea de Tiro, mediciones, Tiradas, perfiles de tropa, la Secuencia de Orden, etc.
- » Combate, como se puede imaginar, incluye disparo, cuerpo a cuerpo y daño.
- » Características y Habilidades incluye las diferentes características que puedan tener las tropas como, por ejemplo, si corren hacia el enemigo de manera *Impetuosa, Habilidades Comunes* que pueden ejecutar todas las tropas y *Habilidades Especiales*, que son específicas de algunas tropas.
- » Armamento y Equipo, que cubre exactamente lo que se espera de este capítulo, y donde se encuentran tanto las armas como los diversos tipos de munición.
- » Final del Juego incluye las diversas maneras en las que se puede concluir una partida de Infinity.
- » Reglas Avanzadas cubre reglas opcionales que son más complejas, como Hackeo, Terreno Especial y Tokens de Mando.
- » Los Apéndices incluyen los Estados de Juego y algunas guías básicas para preparar una mesa de juego.

### FORMATO DE LAS REGLAS DE INFINITY

### FORMATO Y CUADROS DE HABILIDADES

Hay diferentes tipos de Habilidades, pero todas presentan el mismo formato. Equipo Especial y Armas que puedan declararse como una Habilidad también presentan este mismo formato.

#### **NOMBRE DE LA HABILIDAD**

tipo de habilidad

Las Etiquetas listadas aquí proporcionan información sobre la Habilidad.

### **REQUISITOS**

 Cualquier condición que deba cumplirse para poder realizar la Habilidad se menciona aquí.  Donde haya varios Requisitos deberán cumplirse todos ellos, a menos que la Habilidad indique lo contrario.

#### **EFECTOS**

- Los Efectos de la Habilidad se indican aquí.
- Por lo general, en varias líneas.

## Habilidades que no indiquen ORA no pueden utilizarse en reacción, por ejemplo, *Salto de Combate*.

### ESTADOS

N3 175-185

Este capítulo describe las distintas condiciones en las que se puede encontrar una tropa durante la partida, como caer *Inconsciente* o *Muerto*, hallarse *Trabado* en Combate CC, o escondido como un Marcador en estado *Camuflado*.

Cada Estado consta de cinco partes:

**Etiqueta**. Algunos estados tienen la etiqueta *Nulo*, lo que implica que la tropa no proporciona ninguna Orden y por lo general se cuenta como una baja al final de la partida.

*Marcador*. Si hay algún tipo de Marcador relacionado con este estado, se indica aquí.

**Activación**. Señala las situaciones de activan el estado. Por ejemplo, *Inconsciente* se activa cuando la tropa ve reducido a cero sus puntos de *Heridas* o de *Estructura*.

*Efectos*. Al igual que con una Habilidad, se indican aquí los efectos del estado. Tomando *Inconsciente* como ejemplo de nuevo, la tropa pasará a *Cuerpo a Tierra*, si pudiera, dejaría de generar Órdenes y casi todo su equipo y Armamento se desconectaría.

Cancelación. Indica cómo salir del estado. Para el caso de Inconsciente, esto incluye a otra tropa empleando de manera exitosa la Habilidad Especial Médico en una tropa que disponga del Atributo Heridas (pero si falla, ¡tendrás que consultar el estado Muerto!) o sufrir más Daño (consulta del estado Muerto de nuevo).

### TIPOS DE HABILIDADES EN UNA ORDEN

N3 p28

Operation: Icestorm presenta un número limitado de combinaciones de Habilidades que una tropa puede declarar en su Orden. Sin embargo, en una partida completa, hay una mayor variedad, limitándose por tipos de Habilidades más que por Habilidades específicas.

Por tanto, una Orden puede estar formada por:

- » Dos Habilidades Cortas de Movimiento (por ejemplo: Mover-Mover o Mover-Descubrir),
- » Una Habilidad Corta de Movimiento y una Habilidad Corta (Mover-Ataque CD, Descubrir-Ataque CD, Mover-Esquivar),
- » Una única Habilidad de Orden Completa (Salto de Combate, Saltar, Trepar).

Lo que no se puede hacer es combinar dos Habilidades Cortas en una Orden, como por ejemplo, Ataque CD-Ataque CD, o Ataque CD-Esquivar.

#### HABILIDADES Y ORAS

Todas las *Habilidades* que indiquen *ORA* en su tipo de Habilidad pueden emplearse también en reacción. Por ejemplo, *Descubrir* es tanto una *Habilidad Corta de Movimiento* y una *Habilidad* de *ORA*, mientras que *Ataque CD* es tanto una *Habilidad Corta* como una *Habilidad de ORA*.

#### HABILIDADES AUTOMÁTICAS Y HABILIDADES DE DESPLIEGUE

Además de las anteriores, hay dos tipos más de Habilidades:

Habilidades Automáticas. Son habilidades pasivas que no suelen declararse como parte de una Orden, ya que están siempre activas. Por ejemplo, el Camuflaje TO del Spektr que aplica al atacante un MOD de -6 y, además, les permite desplegar en estado de Marcador de Camuflaje TO.

Habilidades de Despliegue. Éstas pueden ser activas o pasivas. Así, la Habilidad de Infitración del Spektr es una Habilidad pasiva que se emplea durante el Despliegue, mientras que el Salto de Combate del Akal, Comando Sij (en realidad, Despliegue Aerotransportado Nivel 4: Salto de Combate) es una habilidad activa que se emplea cuando la tropa entra en la mesa de juego.

# MISIÓN 6: RECUPERAR I+D

En esta misión se presentan las versiones completas de varias reglas que se simplificaron para Operation: Icestorm, y añaden una amplia variedad de acciones que tus tropas pueden realizar. Estas reglas también introducen el concepto de *Información Pública y Privada*. Existen un gran número de reglas nuevas y ampliadas en esta misión, por lo que no son usadas tropas nuevas.

### <u>SECUENCIA DE GASTO DE ÓRDENES</u>

N3 pág. 30 Órdenes y Reserva de Órdenes.

N3 pág. 32 Secuencia de gasto de una Orden.

Una de las secciones fundamentales de Infinity es la **Secuencia de Gasto de una Orden**. Aunque no es compleja en sí misma, es más completa que la secuencia presentada en Operation: Icestorm de: Mueve, determina si hay reacciones, declara la Segunda Habilidad, tira los dados.

¡Una vez hayas leído la secuencia de la página 32 un par de veces, existen algunas cuestiones importantes que debes recordar!

- » Todas las acciones aparte del Movimiento se resuelven en el Paso de Resolución después de que se hayan declarado las Habilidades y ORA.
- » Las Habilidades y ORA se resuelven todas al mismo tiempo.
- » Puedes disparar y recibir disparos en cualquier punto a lo largo de tu movimiento

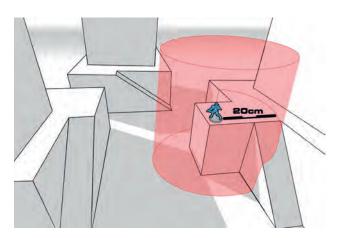
No pienses entonces que la representación de un *Movimiento* + *Ataque CD* es la de una tropa moviéndose hasta una posición de tiro para solo entonces apuntar, sino en que avanza mientras dispara en su movimiento.

Consejos tácticos del sargento JW –uno de los usos más comunes de esta secuencia es echar un vistazo por una esquina y volver atrás a la cobertura con una acción de Mover, ver que declara el enemigo como reacción, y entonces declarar un Ataque CD con la segunda Habilidad de la Orden, incluso aunque la tropa finalice su movimiento fuera de la Línea de Tiro. Esto significa que tu tropa estará a salvo fuera de la Línea de Tiro en el Turno Reactivo, y si cae inconsciente debido a las ORA enemigas, estará en una posición mucho más segura para que tu Médico o ParaMédico consiga alcanzarla.

Si te encuentras con dificultades en el proceso, siempre vale la pena volver a *Secuencia de gasto de una Orden* de nuevo, y recordar el hecho de que todas las acciones de la Orden tienen lugar al mismo tiempo.

### ZONA DE CONTROL

N3 pág. 20, Zona de Control



Existe un nuevo término relacionado con la *Secuencia de gasto de una Orden*, **Zona de Control**. Este término representa el haber escuchado tropas enemigas cerca y ser capaz de *Encarar* hacia el sonido. Esta situación es particularmente útil cuando alguien está intentando acercarse furtivamente por detrás de tu tropa.

### **COBERTURA**

N3 pág. 36, Cobertura

En el reglamento completo, para poder aplicar los bonos de *Cobertura Parcial*, la *Silueta* de la tropa debe estar cubierta al menos en un tercio, por el elemento de escenografía con el que se encuentra en contacto. Estar en *Cobertura* no sólo le proporciona un MOD de +3 al Atributo de *BLI* del objetivo, sino que también modifica su *PB* si el arma del atacante obliga una tirada de *PB* en vez de una tirada de *BLI*.

### **DESPLIEGUE**

N3 pág. 27, Iniciativa y Despliegue

En el reglamento completo se permite a cada jugador guardar una tropa (llamada comúnmente "la reserva") que se desplegará después de que la mayor parte de las fuerzas de su oponente hayan sido desplegadas.

### **MOVIMIENTO**

### MOVIMIENTO Y EL ESTADO CUERPO A TIERRA

N3 pág. 61, Habilidad Corta de Movimiento, Reglas generales de Movimiento.

N3 pág. 186, Estado Cuerpo a Tierra.

La Habilidad Común Mover tiene algunas restricciones adicionales, principalmente que la peana de la tropa ha de encontrarse totalmente en contacto con la superficie sobre la que se está moviendo (no se permite el movimiento por el borde de un techo) y que el espacio por el cual se pretende Mover tenga una anchura igual o superior al de la peana de la tropa.

Las Reglas Generales de Movimiento añaden reglas adicionales que se aplican a todo movimiento. Algo que es completamente nuevo después de Icestorm es la habilidad de entrar o salir gratuitamente del estado Cuerpo a Tierra al inicio del movimiento. Cuerpo a Tierra es un Estado, o condición en la que la tropa se puede encontrar; Inconsciente sería un buen ejemplo. Una tropa que se encuentra Cuerpo a Tierra reduce a la mitad su valor de MOV, y tiene un valor de Silueta (S) de 0, el equivalente a la altura de una peana.

Consejos Tácticos del sargento JW –Esta situación hace posible el arrastrarse a lo largo de una pared o parapeto sin ser visto, y también permite a la tropa reclamar Cobertura Parcial cuando se encuentre en una posición más elevada que su enemigo. Ten en cuenta que las tropas que caigan Inconscientes entrarán también en el estado de Cuerpo a Tierra, por lo que una tropa de pie detrás de un muro o parapeto caerá al suelo, permitiendo a un Médico o Sanitario arrastrarse con seguridad hasta él para intentar curarlo.

### **ACTIVAR**

N3 pág. 52

Ésta es una Habilidad Común usada para abrir y cerrar puertas etc. Como una Habilidad Corta de Movimiento, puede combinarse con otra Habilidad Corta de Movimiento o Habilidades Cortas tales como un *Ataque CD*.

#### MOVIMIENTO CAUTELOSO

N3 pág. 63

Esta Habilidad representa a una tropa moviéndose furtivamente a través de espacios angostos cuando la atención del enemigo se encuentra en otro lado, permitiendo a la tropa moverse desde fuera de la *LDT* a otra zona fuera de la *LDT*, sin generar ninguna reacción en el camino. Sin embargo, debes tener cuidado: si juzgas mal las distancias porque si finalizas tu movimiento a la vista, todos recibirán sus *ORA* y lo harán en tiradas no enfrentadas...

#### **SALTAR Y TREPAR**

N3 pág. 64, Saltar

N3 pág. 67, Trepar

N3 pág. 45, Daño por Caídas

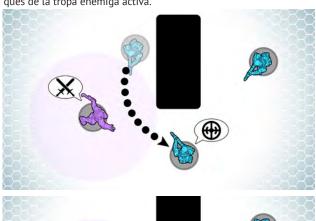
Estas son Habilidades de Movimiento de Órdenes Completas que permiten incrementar el movimiento en el campo de batalla. Las dos Habilidades permiten mover su primer valor de MOV sin necesidad de realizar ninguna tirada, ya sea **Trepando** una superficie vertical, o **Saltando** a través de espacios o sobre obstáculos, pero como ambas son Habilidades de *Orden Completa*, cualquier tropa enemiga obtendrá una reacción sin oposición.

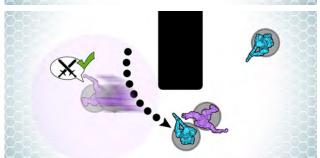
Ten en cuenta que *Trepar* tiene la desventaja de que la tropa no podrá hacer nada más mientras se encuentra trepando por el muro, y si juzgas equivocadamente la distancia en un *Salto*, acabaras recibiendo *Daño por Caída*.

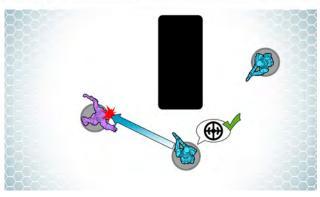
#### **TRABAR**

N3 pág. 65

**Trabar** es un tipo de *Esquiva* que permite a la tropa reactiva intentar moverse y entrar en contacto peana con peana con una tropa enemiga activa. Esta situación puede ser muy útil para que tus tropas de combate cuerpo a cuerpo salten al combate cuando alguien pase cerca, aunque tiene una dura penalización por malinterpretar las distancias; si la tropa activa no se encuentra al alcance, ni siquiera obtendrás tu tirada de FIS para defender a tu tropa contra los ataques de la tropa enemiga activa.







### INACCIÓN

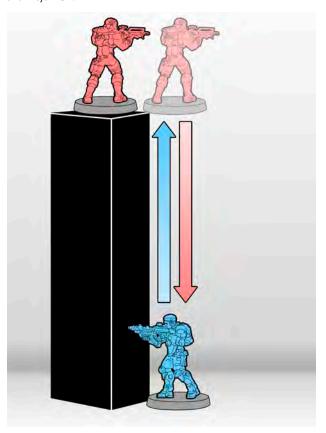
N3 pág. 61

La Inacción es una Habilidad Corta de Movimiento, que se usa normalmente para activar a una tropa y así poder ver qué ORA declara el enemigo. Es también la Orden por defecto usada en las Habilidades que fallan sus Requisitos, por ejemplo, si intentas declarar una acción de Trabar pero la tropa activa se encuentra demasiado lejos.

#### **ASOMARSE**

N3 pág. 53

Ésta es otra Habilidad de Orden Completa, en este caso combina efectivamente un *Mover* con un *Ataque CD*. Tal y como indica su nombre, permite temporalmente a una tropa asomarse por un balcón, parapeto, borde de un techo o por fuera de una ventana para obtener una mejor *LDT*.



### **COMBATE**

### ATAQUE CD, COBERTURA

N3 pág. 35-37 Combate a Distancia

El *Combate a Distancia* está presentado aquí, con un detalle mucho mayor, sobre todo en *Cobertura Parcial* y *Cobertura Total*.

Las reglas para Armas de Plantilla se encuentran también en la sección de Combate a Distancia, pero éstas se añadirán en la Misión 8.

### NUEVA REGLA: TIRADA DE AGALLAS

N3 pág. 45-46, Tirada de Agallas

Una regla básica adicional no incluida en Icestorm es la **Tirada de Agallas**.

Una tropa que reciba un disparo y sobreviva debe superar una Tirada de *VOL* para permanecer en su posición, mientras que un fallo significa que se replegará a una Cobertura mejor, o a *Cuerpo a Tierra*.

Esto significa que, a unidades resistentes que se encuentren en Cobertura, se las puede forzar a replegarse si reciben un impacto, incluso si no llegan a ser heridas.

### FUEGO DE SUPRESIÓN

N3 pág. 60

Ésta es una Habilidad Común especifica de un arma, que representa a una tropa con un arma automática haciendo caer una lluvia de plomo e intentando mantener la cabeza del enemigo agachada. Como una Orden Completa, pone a la tropa en el Estado de Juego de Fuego de Supresión. La tropa no llega a disparar durante la Orden, así que asegúrate de que se encuentra en una buena posición defensiva.

### ESTADO DE FUEGO DE SUPRESIÓN

N3 pág. 60

Una tropa en este  $\it Estado$  obtiene  $\it R\'afaga$  3 en  $\it ORA$ , mucho mejor que la  $\it R\'afaga$  1 habitual, pero existen dos efectos adicionales:

- » Los valores de alcance del arma son reemplazados por los valores de alcance del Fuego de Supresión de +0 entre 0-40 cm y -3 entre 40-60 cm. No existe valor de alcance más allá de 60 cm.
- » Cualquier Tirada Enfrentada contra una tropa en el Estado de Fuego de Supresión (tales como Ataque CD, Esquiva o Ataque CC) sufren un MOD de −3. Este MOD se apila con otros MOD tales como Cobertura Parcial o Camuflaje TO con lo que puede ser difícil evitar a alguien haciendo Fuego de Supresión en un área.

Para las fuerzas en esta misión, los Fusiles, Fusiles Combi, Fusiles Breaker, Fusiles Combi Breaker y Ametralladora tienen la Propiedad Fuego de Supresión, permitiendo a su portador entrar en Estado de Fuego de Supresión.

Consejos Tácticos del sargento JW –El Fuego de Supresión es muy efectivo defendiendo un área, pero debido a su alcance máximo de 60 cm, necesitas tener cuidado con el posicionamiento cuando declaras otra Habilidad (como Esquivar) puesto que cancelará el Estado de Fuego de Supresión. También necesitarás tener cuidado cuando entres en este estado, ya que te podrán disparar sin que puedas oponerte en caso de que te encuentres a la vista...

#### **ESQUIVAR**

N3 pág. 58

Ten en cuenta que la Habilidad de **Esquivar** puede ser usada incluso cuando no eres atacado, momento en el cual se volverá una *Tirada Normal* en vez de una *Tirada Enfrentada*.

### **IMPORTANTE**

Esquivar es una Habilidad Corta, no una Habilidad Corta de Movimiento por lo que no puede combinarse con otra Habilidad Corta como un *Ataque CD*. Sólo proporciona movimiento en el Turno Reactivo, pero nunca en el Turno Activo.

### **DESCUBRIR**

N3 pág. 56

Todos los *MOD* para *Ataques CD* también se aplican a **Descubrir**, incluidos los *MOD* por alcance. Por ejemplo, un marcador de *Camuflaje TO* en una *Cobertura Parcial* a una distancia de entre 20-80 cm con un Valor de alcance de +0 aplicará un *MOD* de –9 a cualquiera que declare *Descubrir* contra él.

### **ENCARAR, ALERTAR Y IALARMA!**

N3 pág. 58, Encarar

N3 pág. 53, Alertar

N3 pág. 47, ¡Alarma!

El encaramiento en la misión número 4 de lcestorm es una combinación de varias reglas de Infinity.

**Encarar** es una *Habilidad* de *ORA* que permite a una tropa reactiva intentar girarse si la tropa activa se encuentra dentro de su *Zona de Control*. Es como una versión limitada de *Esquivar* a *FIS-3* que permite evitar ataques enemigos, pero en la que el éxito le permite a la tropa darse la vuelta en vez de mover 5 cm.

**Alertar** es una *Habilidad* relacionada con la *ORA* que permite a una de tus tropas con LDT gritar una advertencia al resto de tus fuerzas, permitiéndoles a todas declarar *Encarar* en *ORA* incluso si la tropa activa se encuentra fuera de su *Zona de Control*.

¡Alarma! Es una regla general para tropas que no emplearon Órdenes u *ORA* durante la secuencia de esa Orden, permitiéndoles girarse gratuitamente al final de dicha Orden si alguien dentro de su Zona de Control (incluidas ellas mismas) fueron objetivo de un *Ataque*. Ten en cuenta que el *Ataque* no necesita impactar para desencadenar la regla de ¡Alarma!

Consejos Tácticos del sargento JW –elegir cuándo declarar un Encarar en ORA o cuándo depender de la regla de ¡Alarma! es un arte en sí mismo. La tirada de FIS-3 te proporciona una defensa contra el fuego enemigo, pero por lo general, el adversario superará tu tirada, lo que te dejará mirando al lado equivocado incluso si sobrevives. Por otro lado, si no reaccionas en absoluto, puedes girarte gratuitamente, pero sólo si logras sobrevivir.

## ATAQUE INTUITIVO, ATAQUE ESPECULATIVO Y RESEL

N3 pág. 54, Ataque Especulativo

N3 pág. 55, Ataque Intuitivo

N3 pág. 63, Reset

Las *Habilidades Comunes* de **Ataque Intuitivo** y **Ataque Especulativo** son específicas de ciertas armas. *Ataque Intuitivo* se presenta en la Misión 8, sin embargo, no hay ninguna arma en Operación: Icestorm capaz de realizar este tipo de Ataque.

**Reset** es el equivalente de *Esquivar* contra Ataques de Hackeo y Comunicaciones, y no se usa en ninguna de las Misiones Beyond Icestorm.

### NUEVA REGLA: INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA

N3 pág. 9

Cierta información sobre tus tropas es conocida por ambos jugadores, y algunas cosas solo son conocidas por ti. Por ejemplo, la identidad de tu *Teniente* es **Información Privada**, así como si hay algo escondido en un marcador de *Camuflaje* o en un marcador de *Camuflaje TO* o la presencia de algunas tropas en *Camuflaje TO* en *Despliegue Oculto* (ver misión 9) o que se encuentran fuera de la mesa de juego debido a *Despliegue Aerotransportado*.

Otra información sobre las tropas es **Información Pública** y es conocida por ambos jugadores. Tu oponente siempre debería saber que armamentos y habilidades tiene una tropa, siempre y cuando no estén ocultos bajo un marcador tales como Camuflaje o Camuflaje TO.

### DETALLES DE LA MISIÓN

Esta misión es idéntica a la Misión 5 en Operation: Icestorm.

#### **FUERZAS**

Bando A (Pan<br/>Oceanía): 3 Fusileros, 1 Comando Akal, 1 Nisse, 1 Tropa Orco y 1 Padre-Caballero.

Bando B (Nómadas): 3 Alguaciles de Corregidor, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada y 1 Reverenda Sanadora.

Tenientes – Antes de la partida, designa secretamente cual de tus tropas es el Teniente. Para las fuerzas panoceánicas pueden ser seleccionables tanto el Padre-Caballero como uno de los Fusileros. En cuanto a la fuerza Nómada, se puede seleccionar el Mobile Brigada o uno de los Alguaciles.

#### Recuerda:

¡Consumir la Orden del Teniente le permite a tu oponente saber cuál es su identidad!

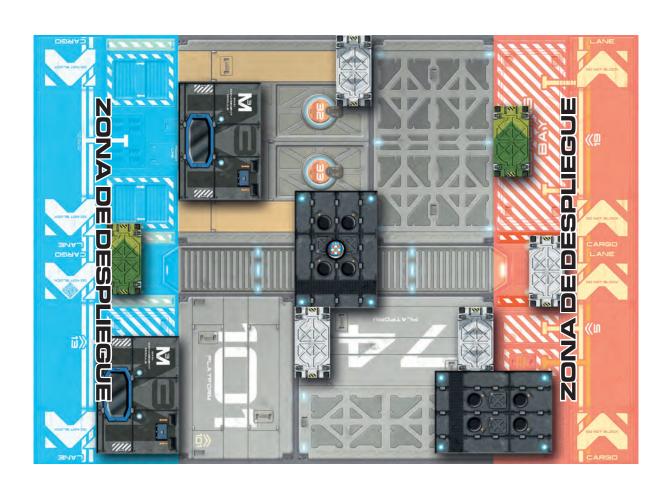
Consejos Tácticos del sargento JW –Puedes elegir esconder a tu Teniente entre las tropas básicas y no beneficiarte de la Orden Especial del Teniente, o elegir una opción más agresiva y usar una tropa de élite como Teniente, haciendo uso de su Orden adicional "gratuita" cada Turno, con el riesgo de entrar en Perdida de Teniente si éste es abatido...

#### CONDICIONES DE FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la tercera *Ronda de Juego* o cuando uno de los jugadores no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador con más *Puntos de Objetivos*.







# MISION 7: DOMINACIÓN DE ÁREA

Esta misión añade nuevos detalles a las armas y a los tipos de Municiones Especiales usados por tus tropas. Se debe tener en cuenta que las armas de Plantilla se añadirán en la Misión 8.

La misión también introduce dos nuevas tropas, el Neoterra Bolt Sanitario y la temible tropa de Salto Hellcat, y la idea de controlar diferentes áreas de la mesa al final del juego.

### **ARMAS Y MUNICIONES**

Icestorm limita a las tropas a una pequeña selección de armas. El catálogo completo de armas y municiones en Infinity es mucho más amplia

### PROPIEDADES Y PERFILES DE ARMAS

N3 pág. 111, Perfil de Arma, Propiedades

N3 pág. 268, Tabla de Armas

Las Propiedades son la incorporación principal a los perfiles de las armas en el juego completo. Estas palabras clave muestran las capacidades y efectos adicionales que tiene un arma. Por ejemplo, las Pistolas tienen la *Propiedad CC*, que significa que se pueden utilizar cuando se declara un *Ataque de CC*.

Algunas armas también disponen de múltiples modos de disparo, permitiendo al portador elegir entre diferentes tipos de efectos cada vez que se activan con una *Orden* u *ORA*.

### **MUNICIONES ESPECIALES**

N3 pág. 113 en adelante

En Icestorm ya se mostró la munición *Normal* (usada tanto en Fusiles, Fusiles Combi, Escopetas Ligeras, Ametralladora etc.), sin embargo, en Infinity hay una amplia variedad de Municiones Especiales que se presentan a continuación.

### MUNICIÓN ESPECIAL AP

N3 pág. 114

La Munición Especial AP reduce el valor de BLI del objetivo a la mitad, redondeando hacia arriba. Los MOD por  $Cobertura\ Parcial\ no$  se ven afectados por la Munición Especial AP. Por tanto, una tropa con un  $BLI\ 3$  en  $Cobertura\ Parcial\ ve\ reducido\ su\ <math>BLI\ a\ 2$ , sumando 3 por la  $Cobertura\ Parcial\ para\ obtener\ un\ total\ de\ <math>BLI\ 5$ .

#### MUNICIÓN ESPECIAL ATURDIDORA

Human Sphere N3 pág. 52

La Munición Especial Aturdidora incapacita temporalmente al objetivo, infligiendo dos Tiradas de PB por impacto. En caso de fallar una Tirada de PB, el objetivo entra en el Estado Aturdido.

### ESTADO ATURDIDO

Human Sphere N3 pág. 103

Las tropas **Aturdidas** no pueden declarar ningún **Ataque**, ya sea **Ataque CD** o **CC**, y otras **Tiradas** que realicen sufren un MOD -3 adicional para representar su desorientación. El **Estado Aturdido** se cancela automáticamente al final del **Turno** actual del **Jugador**.

### MUNICIÓN ESPECIAL BREAKER

N3 pág. 114

La munición Breaker obliga al objetivo a realizar una Tirada de *PB* en vez de *BLI*, pero reduciendo a la mitad el valor de *PB* del objetivo, y siempre redondeando hacia arriba.

Los efectos de la munición Breaker se aplican solo al valor de *PB* el objetivo, pero no a los *MOD* de *Cobertura Parcial*, que no se ven alterados.

### MUNICIÓN ESPECIAL DA

N3 pág. 115

La munición Doble Acción obliga al objetivo a realizar dos Tiradas de BLI por impacto.

### MUNICIÓN ESPECIAL E/M

N3 pág. 115

La munición E/M afecta a los sistemas tecnológicos, obligando al objetivo a realizar una Tirada de *PB* en vez de *BLI*, pero reduciendo a la mitad el valor de *PB* del objetivo, y siempre redondeando hacia arriba. En caso de fallar la Tirada de *PB* el objetivo pasa a estado *Aislado*. Si el objetivo fuera la Mobile Brigada, además entrará en estado *Inmovilizado-2* también.

#### ESTADO AISLADO

N3 pág. 183

Una tropa en estado *Aislado* no puede recibir *Órdenes Regulares*, y en el siguiente *Recuento de Órdenes*, se convertirá en *Irregular*.

### ESTADO INMOVILIZADO-2 (IMM-2)

N3 pág. 190

Una tropa en estado *IMM-2* tiene un número restringido de habilidades disponibles. Para esta misión, éstas se limitan a las Habilidades *Alertar* y *Descubrir*.

### MUNICIÓN ESPECIAL EXP

N3 pág. 116

La munición Explosiva obliga al objetivo a realizar tres Tiradas de *BLI* por impacto.

### MUNICIÓN ESPECIAL SHOCK

N3 pág. 121

Si un objetivo con un solo punto de *Heridas*, como un Fusilero o un Alguacil, falla su tirada de *BLI* contra munición *Shock*, pasa directamente al *Estado Muerto*, en vez de al *Estado Inconsciente*, haciendo imposible curarlos.

### **ARMAMENTO AMPLIADO**

### **CUCHILLO**

Esta arma ya aparecía en Icestorm, pero de una manera simplificada, que ahora ampliamos. Los cuchillos tienen munición *Shock* y la *Propiedad Silencioso* (y se encuentran normalmente en tropas con *Camuflaje, Camuflaje TO* o *Artes Marciales*), permitiendo a su portador moverse furtivamente detrás de alguien y abatirlo sin alertar a tropas cercanas. Ver N3 pág. 113 *Silencioso* y pág. 108 *Sigilo*.

Silencioso y Ataque CC. El Ataque CC contra un objetivo se resuelve de manera normal, con los contendientes usando un Ataque CC estándar o una Esquiva, con la salvedad de que cualquier tropa que se encuentre dentro de la ZC y sin LDT no obtendrá ORA (o ser capaz de usar la regla de ¡Alarma!) a menos que el objetivo sobreviva. Ésta es una excepción a la Secuencia de Gasto de una Orden, puesto que la ORA ocurre después del combate Cuerpo a Cuerpo.



#### **FUSIL COMBI**

Esta arma tiene la *Propiedad Fuego de Supresión*, permitiendo al portador entrar en *Fuego de Supresión*.



### ARMAS Y EQUIPO ADICIONALES

### ARMA CC DA

N3 pág. 123

Arma de Combate CC que aplica Munición Especial DA.

### ARMA CC E/M

N3 pág. 123

Arma de Combate CC que aplica Munición Especial E/M. Cada impacto exitoso de un Arma CC E/M obliga al objetivo a realizar una Tirada de BLI y, además, una Tirada de PB con el valor de PB reducido a la mitad, aplicando Munición Especial E/M.

### ARMA CC EXP

N3 pág. 123

Arma de Combate CC que aplica Munición Especial *EXP*.

### ESCOPETA DE ABORDAJE

N3 pág. 127

Más pesada que una *Escopeta Ligera*, la *Escopeta de Abordaje* tiene Daño 14 y dos Modos de de Disparo. El Modo *AP* usa Munición Especial *AP*, mientras que el Modo *Expansivo* usa munición Normal y tiene la *Propiedad Arma de Plantilla Terminal (Lagrima Pequeña*), lo que hace de la *Escopeta de Abordaje* un arma muy adaptable.

### **ESCOPETA LIGERA**

N3 pág. 127

Las Escopetas son armas excelentes para el combate cerrado. En la Misión 8 la *Escopeta Ligera* obtendrá el efecto Plantilla.

#### FUSIL DE F. DE FRANCOTIRADOR MULTI

N3 pág. 131

Los *Fusiles de F. de Francot*irador MULTI pueden disparar con *Ráfaga* 2 munición *DA*, *Ráfaga* 2 munición *AP* o *Ráfaga* 1 con munición *Aturdidora*.

Consejos Tácticos del sargento JW – Las municiones Especiales Aturdidora y DA son opciones populares para disparos en ORA, puesto que la munición DA tiene una buena probabilidad de abatir a la tropa activa, y la munición Aturdidora de hacer lo mismo aun con el más duro de los atacantes.

El Fusil de F. de Francotirador MULTI no tiene la Propiedad Fuego de Supresión.



### FUSIL MULTI

N3 pág. 130

Una versión más avanzada de los Fusiles Combi. Al igual que estos, los Fusiles MULTI poseen la *Propiedad Fuego de Supresión*. Esta arma puede disparar con *Ráfaga* 3 Munición Especial *AP* o Munición Especial *Shock*, o con *Ráfaga* 1 Munición Especial *Aturdidora* o



### **MEDIKIT**

N3 pág.140

El *MediKit* permite a su usuario curar tropas sin necesidad de poseer la Habilidad Especial *Médico*. En vez de efectuar una Tirada de *VOL*, se debe realizar una Tirada de *FIS-3*, usando el valor del Atributo de *FIS* del objetivo. Además, los *MediKits* también pueden usarse a distancia, como si fueran un Arma CD, disparándole al objetivo.

### **PISTOLA**

N3 pág. 138

Prácticamente todas las tropas portan algún tipo de *Pistola* como arma de cinto. Las *Pistolas* no tienen la *Propiedad Fuego de Supresión*, pero si la *Propiedad CC*.

Consejos Tácticos del sargento JW -Las Pistolas no son potentes al disparar, pero tienen un MOD +3 dentro de un alcance de 20 cm, lo que las hace buenas armas de cinto para tropas con armamento de larga distancia como los Fusiles de Francotirador.

#### PISTOLA BREAKER

N3 pág. 138

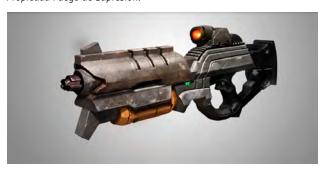
La Pistola Breaker carga Munición Especial *Breaker* en vez de munición Normal.



### **SPITFIRE**

N3 pág. 139

El Spitfire es una arma de alcance medio y gran cadencia con la *Propiedad Fuego de Supresión*.



### ARMAS PARA LAS UNIDADES DE PANOCEANÍA

#### **FUSILEROS**

Fusil Combi, Pistola, Cuchillo.

Recuerda que el Fusil Combi puede usarse en Fuego de Supresión.

#### COMANDO AKAL

Fusil Combi, Pistola, Arma CC E/M.

Recuerda que el Fusil Combi puede usarse en Fuego de Supresión.

#### NISSE

Fusil de F. de Francotirador MULTI, Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo.

#### TROPA ORCO

Fusil MULTI, Pistola, Cuchillo.

Recuerda que el Fusil MULTI puede usarse en Fuego de Supresión.

#### PADRE-CABALLERO

Escopeta de Abordaje, Pistola Breaker, Arma CC DA.

En la Misión 8 la Escopeta de Abordaje obtendrá el efecto Plantilla.

### ARMAS PARA LAS UNIDADES NÓMADAS

#### ALGUACILES DE CORREGIDOR

Fusil Combi, Pistola, Cuchillo.

Recuerda que el Fusil Combi puede usarse en Fuego de Supresión.

#### **SPEKTR**

Fusil Combi, Pistola, Cuchillo.

Recuerda que el Fusil Combi puede usarse en Fuego de Supresión.

#### **GRENZER**

Fusil de F. de Francotirador MULTI, Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo.

### **MOBILE BRIGADA**

Fusil MULTI, Pistola, Cuchillo.

Recuerda que el Fusil MULTI puede usarse *en Fuego de Supresión*.

### REVERENDA SANADORA

Fusil Combi, Pistola Breaker, Arma CC EXP, MediKit.

Recuerda que el Fusil Combi puede usarse en Fuego de Supresión.

### NUEVAS REGLAS DE UNIDADES

#### **NEOTERRA BOLT**

Bioinmunidad (N3 pág. 69). Hace a la tropa más resistente a las municiones Especiales Shock y Viral.

**Veterano N1** (N3 pág. 102) si el ejército del poseedor de esta Habilidad Especial entra en *Pérdida de Teniente*, su poseedor permanecerá *Regular*.

Escopeta Ligera (N3 pág. 127).

MediKit (N3 pág. 145).

#### HELLCAT

*Salto de Combate* funciona igual que para el Comando Akal. En la Misión 9, el Hellcat obtendrá Salto de Combate Superior.

**Spitfire** (N3 pág. 132).

### DETALLES DE LA MISIÓN

### **OBJETIVOS PRINCIPALES**

- » Al final del juego, Dominar el Sector más lejano de tu propia Zona de Despliegue (4 Puntos de Objetivo).
- » Al final del juego, Dominar el Sector Central (3 Puntos de Objetivo).
- » Al final del juego, *Dominar* el Sector más cercano a tu Zona de Desplieque (1 *Punto de Objetivo*).

#### **OBJETIVOS SECUNDARIOS**

- » Eliminar el mismo número de tropas enemigas que el adversario (1 *Punto de Objetivo*).
- » Eliminar más tropas enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivo).

#### **FUERZAS**

Bando A (PanOceanía): 3 Fusileros, 1 Comando Akal, 1 Nisse, 1 Tropa Orco, 1 Padre-Caballero y 1 Neoterra Bolt.

Bando B (Nómadas): 3 Alguaciles de Corregidor, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada, 1 Reverenda Sanadora y 1 Hellcat.

Tenientes – Antes de la partida, designa secretamente cual de tus tropas es el Teniente. Para las fuerzas panoceánicas pueden ser seleccionables tanto el Padre-Caballero como uno de los Fusileros. En cuanto a la fuerza Nómada, se puede seleccionar el Mobile Brigada o uno de los Alquaciles.

#### REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

**Sectores**. Al final del juego, pero no antes, se ha de dividir el área comprendida entre las dos *Zonas de Despliegue* en tres *Sectores* de igual tamaño, tal como se observa en el mapa.

**Dominar un Sector**. Un *Sector* se considera *Dominado* por un jugador si éste dispone de más tropas que su adversario dentro de él. Tropas en un *Estado Nulo (Inconsciente, Muerto...)* no cuentan.

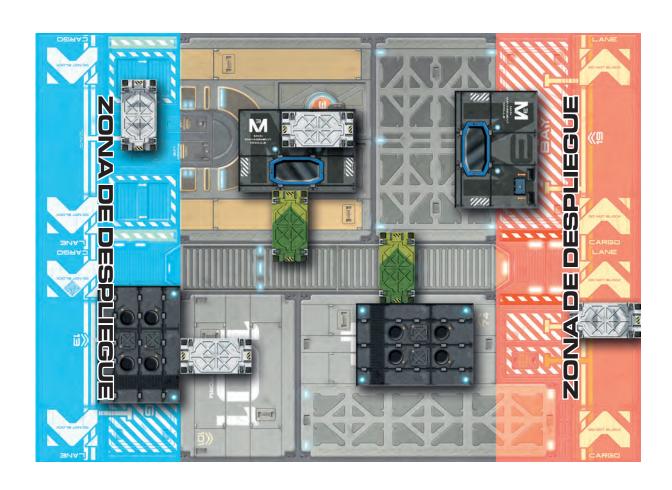
Una tropa se halla dentro de un *Sector* cuando al menos la mitad de su peana se encuentra dentro.

### CONDICIONES DEL FINAL DEL JUEGO

El juego termina al final de la tercera *Ronda de Juego* o cuando uno de los jugadores ya no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más *Puntos de Objetivos*.







## MISIÓN 8: CAPTURAR EL TERRENO ELEVADO

Esta misión introduce las Armas de Plantilla y la Habilidad Común Ataque Intuitivo.

Esta misión también introduce dos tropas nuevas, el Kamau con Ametralladora y el Intruder Francotirador.

Los objetivos de la misión son también muy diferentes, introduciendo puntuaciones al final de cada Ronda de Juego para dominar los tejados.

### ARMAS DE PLANTILLA

N3 pág. 37- pág. 41

Las Armas de Plantilla tienen varias excepciones a las reglas habituales de Combate a Distancia, que no estaban contempladas en Operation Icestorm.

He aquí un resumen de algunas de las implicaciones en el juego.

Antes de nada, las Plantillas se dividen en dos tipos:

- » Las Armas de Plantilla Directa, las cuales representan Lanzallamas y armas similares tales como los Chain Rifles, en las que se usa normalmente una Plantilla Directa de Lágrima extendiéndose desde la silueta del atacante u otras veces con una Plantilla Directa Circular centrada en el tirador.
- » Las *Armas de Plantilla Terminal* cubren todas las armas que infligen algún tipo de explosión en el punto de impacto, incluyendo *Lanzamisiles*, *Escopetas*, *Granadas*, etc.

#### ARMAS DE PLANTILLA

- » La Plantilla (o Plantillas) se coloca en la mesa cuando se declara un Ataque y no es necesario efectuar un Ataque CD con éxito para situarla.
- » Debido a que solo es posible atacar a tropas enemigas, cualquier Plantilla en contacto con una tropa aliada o Neutral (incluso una Inconsciente) se cancela automáticamente. Esto incluye disparar a un combate Cuerpo a Cuerpo, puesto que la Plantilla afectará a todas las tropas participantes en dicho combate.
- » La Cobertura Total (aunque no tropas involucradas, nubes de humo etc.) limitará el área de una Plantilla.
- » Los MOD de BLI/PB debido a Cobertura Parcial son ignorados.

Es realmente importante colocar la Plantilla tan pronto como se declara el Ataque, no sólo para comprobar si la Plantilla se cancela debido a tropas amigas, sino también porque cualquier tropa afectada por la Plantilla podrá declarar una Esquiva, incluso si no tiene LDT con el tirador o no se encuentra en ZC. Sin embargo, existe un MOD-3 a la Tirada de FIS si esa tropa no puede ver a la tropa activa.

Hay que recordar que cualquier tropa de ambos bandos bloquea la LDT, por lo que, si existen varias tropas en línea detrás de una esquina, éstas pueden recibir impactos aunque no haya LDT mientras que la tropa que se encuentra delante, de primera, bloquea la LDT de las tropas que se hallan detrás suya.

### ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA

Presta atención al diagrama en las páginas 38 y 39 de N3 para ver quién se ve afectado por la Plantilla de Lágrima de un *Arma de Plantilla Directa*.

Los ejemplos incluyen el *Nanopulser* de la *Reverenda Sanadora* y el *Lanzallamas Ligero* de la Mobile Brigada.

Las *Armas de Plantilla Directa* no realizan tirada de impactar, sino que impactan automáticamente a cualquiera en su *Área de Efecto* que no haya tenido éxito en su tirada de *Esquiva* o *Encarar*.

Consejos Tácticos del sargento JW -el impacto automático de un Arma de Plantilla Directa es un arma de doble filo, por un lado, no necesitas vencer a tu oponente en una Tirada Enfrentada, por el otro lado si tu enemigo decide sufrir el impacto y dispararte, tampoco dispondrás de la protección de la Tirada Enfrentada.

Se ha de tener en cuenta que, aunque no es posible atacar a un Marcador de *Camuflaje* o *Camuflaje TO* sin *Descubrirlo* antes, si estos se encuentran cerca de un objetivo valido serán impactados por la Plantilla a menos que *Esquiven*, y que tanto *Esquivar* como ser impactados los revelará, en cualquier caso. Los portadores de *Armas de Plantilla Directa* también pueden usar la *Habilidad Común Ataque Intuitivo* para intentar atacar a Marcadores de *Camuflaje* y *Camuflaje TO* sin revelar.

Consejos Tácticos del sargento JW –recuerda que las tropas en estado de Marcador a las que normalmente no se les puede atacar (Camuflaje, Camuflaje TO...) se revelan en todo el transcurso de movimiento si disparan, o si su peana entra en contacto con otra, etc. por lo que pueden ser impactadas automáticamente por un Arma de Plantilla Directa. Este hecho hace que las tropas con Armas de Plantilla Directa sean la contrapartida natural de las tropas Camufladas.

#### ARMAS DE PLANTILLA TERMINAL

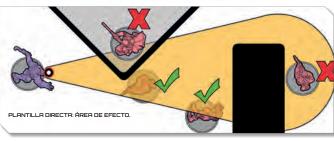
Los ejemplos incluyen la *Escopeta Ligera* del *Neoterra Bolt* y las *Escopeta de Abordaje* del *Padre-Caballero*.

Las *Armas de Plantilla Terminal* funcionan de manera parecida a un *Arma CD* normal, realizándose *Tiradas* para impactar y *Tiradas Enfrentadas*. Como todas las armas de Plantilla, se coloca la Plantilla cuando se declara el ataque, con la Plantilla Circular centrada en el objetivo principal y la Plantilla de Lágrima impactando el borde frontal de la peana del objetivo principal y luego extendiéndose detrás de él, directamente y a lo largo de la *LDT*. Véanse los diagramas en el final de la página 38 de N3.

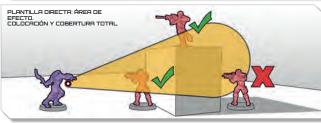
Cuando se alcanza la *Fase de Conclusión* dentro de la *Orden*, se realiza una tirada para impactar contra el objetivo principal, pero cualquier éxito se compara *separadamente* contra las *Tiradas* de todos los objetivos. Por lo tanto, incluso aunque el objetivo principal consiga vencer la *Tirada Enfrentada*, éste no protegerá a los objetivos secundarios afectados por la Plantilla, y tendrán que realizar sus propios *Ataques CD*, *Esquivas* etc. y vencer la *Tirada de Ataque*. Evidentemente, si se falla la *Tirada de Ataque* (o se determina que el arma esta fuera de alcance) entonces la Plantilla no alcanza a nadie.

Esto tiene muchas implicaciones en el juego:

- » Igual que con las Armas de Plantilla Directa, los Marcadores de Camuflaje y Camuflaje TO pueden ser impactados cuando se dispara a una tropa visible que es un objetivo válido.
- » Debido a que solo se realiza una tirada para impactar contra el objetivo principal, se pueden ignorar los MOD al impacto que penalizan la tirada por condiciones de los objetivos que se encuentran cerca de él. Por ejemplo, en vez de disparar a una tropa con Camuflaje TO revelada, en Cobertura Parcial (CD-6 por Camuflaje TO, CD-3 por Cobertura Parcial), es preferible disparar al tipo que está a su lado y delante de la Cobertura.
- » Las tropas enemigas *Inconscientes* (las cuales siempre se dejan en la mesa de juego hasta que entran en el *Estado Muerto*) pueden ser buenos "objetivos de escopeta" debido a que sus *Habilidades Automáticas* (como Camuflaje TO) y *Equipo Automático* (como los *Dispositivos de Disrupción Óptica* o DDO) se apagan, haciéndolos blancos fáciles de impactar.

















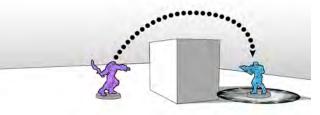
### NUEVA HABILIDAD: ATAQUE INTUITIVO

N3 pág. 55

Esta Habilidad Común puede realizarla cualquier tropa con un arma que tenga la Propiedad Ataque Intuitivo, lo cual incluye a todas las Armas de Plantilla Directa. Como es una Habilidad de Orden Completa, la tropa no puede hacer nada más.

El *Ataque Intuitivo* permite que la tropa cubra con una lluvia de plomo un área en la cual sospecha hay una tropa enemiga que no puede ver, como por ejemplo un Marcador de *Camuflaje* o *Camuflaje TO*. En vez del impacto automático habitual, un *Ataque Intuitivo* se convierte en una *Tirada Enfrentada* entre la *VOL* no modificada del atacante contra las reacciones de los objetivos.

Al igual que sucede con una Tirada de *Descubrir* fallida, una Tirada de *Ataque Intuitivo* fracasada impide a la tropa intentar un *Ataque Intuitivo* contra el mismo objetivo durante el resto del *Turno del Jugador.* 



Consejos Tácticos del sargento JW – puesto que fallar una tirada de Descubrir contra un Marcador no afecta a la capacidad de usar Ataque Intuitivo y viceversa, cualquier tropa con un Arma de Plantilla Directa tiene dos posibilidades de revelar o atacar a cualquier Marcador. Además, fallar un Ataque Intuitivo contra un objetivo no te impide declarar Ataque Intuitivo contra otro objetivo cercano al primero e impactar al que fallaste primero...

Ataque Intuitivo también se puede usar para realizar Ataques CD a través de Zonas de Visibilidad Nula (N3 pág. 173), como por ejemplo un área cubierta por la munición Humo (N3 pág. 117).

### ARMAMENTO Y EQUIPO NUEVO Y AMPLIADO

### **AMETRALLADORA**

(N3 pág. 122)

El *Kamau* está armado con una *Ametralladora*, un arma de fuego de gran alcance y cadencia de tiro que es capaz de realizar *Fuego de Supresión*.

### ESCOPETA DE ABORDAJE

(N3 pág. 127)

Más pesada que una *Escopeta Ligera*, la *Escopeta de Abordaje* tiene Daño 14 y dos Modos de Disparo. El Modo *AP* usa Munición Especial *AP*, mientras que el Modo *Expansivo* usa munición Normal y tiene la *Propiedad Arma de Plantilla Terminal (Lagrima Pequeña)*, lo que hace de la *Escopeta de Abordaje* un arma muy adaptable.



### ESCOPETA LIGERA

(N3 pág. 137)

Plantillas. Las Plantillas son peligrosas. Las Escopetas Ligeras emplean Plantilla. La Propiedad Arma de Plantilla Terminal (Lagrima Pequeña) significa que, cuando se dispara una Escopeta Ligera, se coloca la Plantilla de Lágrima Pequeña a lo largo de la LDT, con el vértice de la Plantilla de Lágrima tocando el borde frontal de la Silueta de la figura. Puesto que las tropas no bloquean a las Plantillas, esto significa que las Escopetas pueden afectar a varias tropas enemigas a la vez, especialmente si están alineadas detrás de un edificio.

#### LANZALLAMAS LIGERO

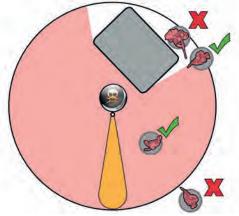
(N3 pág. 134)

El Fusil MULTI de la Mobile Brigada dispone de un Lanzallamas Integrado. Ésta es un Arma de Plantilla Directa que dispara munición Fuego. Tiene la Propiedad Ataque Intuitivo, permitiendo a la tropa realizar la Habilidad de Ataques Intuitivo.

#### **MINAS**

(N3 pág. 135)

Las tropas con *Minas* comienzan el juego con tres de ellas. Las Minas se colocan en contacto con la peana de la tropa gracias a una *Habilidad Corta* u *ORA*, situando un Marcador de Camuflaje, por lo que es necesario *Descubrirlas* antes de poder atacarlas. Una *Mina* desplegada contiene un sistema detector de Amigo/Enemigo, detonando automáticamente cuando una tropa enemiga declare o realice una Orden u ORA en un lugar donde podría ser impactado por la Plantilla de Lágrima Pequeña de la *Mina*. Para consultar las reglas completas, lee las paginas 135-136 de N3.



### **IMPORTANTE**

Las Minas son unas de esas pocas cosas en el juego que pueden reaccionar a una ORA, permitiéndote usarlas de maneras muy agresivas tanto en tu propio Turno, como defensivamente.

### **IMPORTANTE 2**

¡Las Minas detonan contra las tropas enemigas sin importar si las tropas enemigas son figuras, Marcadores de Camuflaje o Camuflaje TO! Ignoran todas las Zonas de Visibilidad, por lo que un área de Humo no les afectará. No detonan ante Marcadores de Suplantación, puesto que se perciben como aliados, ya que estos engañan a los sistemas de detección Amigo/Enemigo.

### NANOPULSER

(N3 pág. 137)

La Reverenda Sanadora dispone de un Nanopulser, un Arma de Plantilla Directa que dispara munición Nanotec. El Nanopulser tiene la Propiedad Ataque Intuitivo, permitiendo a la tropa realizar la Habilidad de Ataque Intuitivo.

### VISOR X

(N3 pág. 149)

El *Intruder* posee un *Visor X*, un dispositivo que proporciona a su portador información balística adicional. Para el portador, los *MOD* -3 por distancia se reducen a 0 y los *MOD* -6 por Distancia se reducen a -3.

### ARMAS ADICIONALES DE UNIDADES: NÓMADAS

#### **SPEKTR**

Minas.

#### REVERENDA SANADORA

Nanopulser.

#### **MOBILE BRIGADA**

Lanzallamas Ligero.

### NUEVAS REGLAS DE UNIDADES

#### KAMAU

Mimetismo. Funciona igual que en el Nisse y la Reverenda Sanadora.

#### **INTRUDER**

**Camuflaje** (N3 pág. 70). Funciona igual que el Camuflaje TO del Spektr, con la diferencia de que los *MOD de Ataque CD* y *Descubrir* contra el Intruder son -3 en vez de -6.

### DETALLES DE LA MISIÓN

### **OBJETIVOS PRINCIPALES**

- » Al final de cada *Ronda de Juego*, *Dominar* el mismo número de *Edificios Designados* que el adversario, pero solo si al menos uno de los *Edificios Designados* está Dominado (1 Punto de Objetivo).
- » Al final de cada Ronda de Juego, *Dominar* más *Edificios Designados* que el adversario (3 Puntos de Objetivo)

### **OBJETIVOS SECUNDARIOS**

» Eliminar más tropas enemigas que el adversario (1 Punto de Objetivo)

#### **FUERZAS**

Bando A (PanOceanía): 3 Fusileros, 1 Comando Akal, 1 Nisse, 1 Tropa Orco, 1 Padre-Caballero, 1 Neoterra Bolt y 1 Kamau.

Bando B (Nómadas): 3 Alguaciles de Corregidor, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada, 1 Reverenda Sanadora, 1 Hellcat y 1 Intruder.

**Tenientes** – Antes de la partida, designa en secreto cual de tus tropas es el *Teniente*. Para las fuerzas de PanOceanía pueden ser seleccionables tanto el Padre-Caballero como uno de los Fusileros. En cuanto a la fuerza de Nómadas, son seleccionables la Mobile Brigada o uno de los Alguaciles de Corregidor.

### REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

**Edificios Designados:** existen cuatro edificios objetivo, tal como se muestra en el mapa.

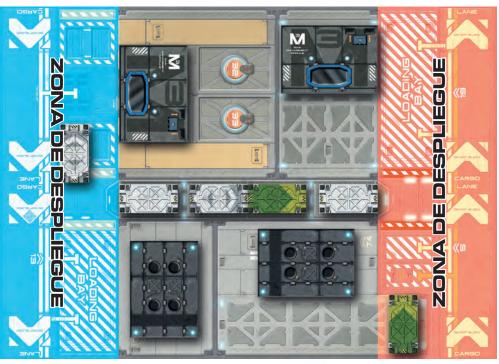
**Dominar un Edificio Designado**: un *Edificio Designado* está *Dominado* por un jugador si tiene más tropas que su adversario en el tejado del edificio. Las tropas en un *Estado Nulo (Inconsciente, Muerto...)* no cuentan.

### CONDICIONES DEL FINAL DEL JUEGO

El juego termina al final de la tercera *Ronda de Juego*, o cuando uno de los jugadores ya no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador con más *Puntos de Objetivos*.

| Ametralladora        | 0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA            | 80 MÁXIMA<br><b>-3</b> | 120 240 | 15 | 4 | N       | FUEGO DE SUPRESIÓN   |
|----------------------|--------------------------------------|------------------------|---------|----|---|---------|--|
| Escopeta de Abordaje | 0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 +6 2 -3 |                        | 240     | 14 | 2 | N       | -  |
| Lanzallamas Ligero   | -                                    |                        |         | 13 | 1 | FUEGO   | ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA<br>DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA)   |
| Mina Antipersona     | -                                    |                        |         | 13 | 1 | SHOCK   | ATAQUE INTUITIVO,<br>CAMUFLADO,<br>DESECHABLE (3), PLANTILLA<br>DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA),<br>POSICIONABLE |
| Nanopulser           |                                      |                        |         | 13 | 1 | NANOTEC | ATAQUE INTUITIVO, NO<br>SAQUEABLE, PLANTILLA DIRECTA<br>(LÁGRIMA PEQUEÑA)                                  |



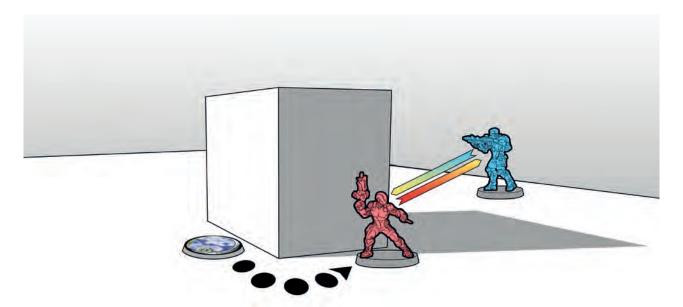


## MISIÓN 9: ACCESO A TODAS LAS ÁREAS

Esta misión presenta y amplia varias Habilidades Especiales de las tropas.

Además, esta misión también presenta dos últimas tropas, la Guardia Suiza y el Kriza Borac con Mk12.

Otro concepto de misión se añade en la forma de las *Tropas Especialistas*. Son las únicas tropas que pueden interactuar con los *Objetivos: Interruptores de energía* en esta misión.



### HABILIDADES, EQUIPO Y ARMAS ESPECIALES DE PANOCEANÍA

#### **FUSILEROS**

Los Fusileros no tienen capacidades especiales.

### **COMANDOS AKALIS**

Despliegue Aerotransportado Nivel 4: Salto de Combate (N3 pág. 77). Ésta es una Habilidad con niveles, por lo que una tropa también puede disponer de los niveles inferiores de la Habilidad. No se debe olvidar que, en caso de fallar la *Tirada de FIS*, la tropa que haya empleado *Salto de Combate* sufrirá los efectos de *Dispersión* (N3, pág. 77).

### **IMPORTANTE**

En general, la presencia de tropas con Despliegue Aerotransportado es Información Privada, por lo que, normalmente, tu oponente tendrá que averiguar si tienes alguna tropa así en tu lista de ejército.

Consejos Tácticos del sargento JW – elegir el nivel inferior de DA Nivel 2: Infiltración Aérea (N3 pág. 76) permite a la tropa caminar desde el borde de la mesa sin necesidad de realizar una Tirada de FIS. Est

### NISSE

Multiterreno (N3 pág. 86). Permite a la tropa elegir el Tipo de Terreno durante el *Despliegue* e ignorar las penalizaciones de movimiento debido a ese Tipo de Terreno durante el juego; lee N3 en la pág. 171 de las Reglas Avanzadas para ver las penalizaciones al movimiento por Terreno. El *Soldado Tigre* puede elegir entre *Multiterreno o Salto de Combate* durante el *Despliegue*.

### TROPAS ORCO

Las Tropas Orco no tienen capacidades especiales

#### PADRES-CABALLEROS

Tropa Religiosa (N3 pág.101). La tropa supera automáticamente las *Tiradas de Agallas*. La única manera de evitarlo es superando una Tirada de *VOL*.

Kinematika N1(N3 pág. 83). Permite al *Padre-Caballero Esquivar* o *Trabar* a una distancia adicional de 2.5 cm en reacción.

Embestida (N3 pág. 107). Permite al *Padre-Caballero* declarar una *Orden Completa de Movimiento* más un *Ataque CC*, pero el movimiento debe usar el valor total de su Atributo de MOV no sólo el primer valor. El objetivo debe estar a la vista al inicio de la Orden.

### **NEOTERRA BOLT**

Bioinmunidad (N3 pág. 69). Esta Habilidad Especial hace a la tropa más resistente a la munición Shock y Viral.

### KAMAU

Terreno Acuático (N3 pág.99). Similar a la *Habilidad* del Nisse pero sólo funciona con terrenos tales como ríos y pantanos.

# HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO DE NOMADAS

### **ALGUACILES**

Los Alguaciles no tienen capacidades adicionales.

#### **SPEKTR**

Camuflaje TO (N3 pág. 74). Permite a la tropa comenzar en *Despliegue Oculto*. En lugar de colocar un Marcador de *Camuflaje TO* en la mesa durante el *Despliegue*, se anota exactamente donde se encuentra desplegado el *Ninja*. Igual que con el *Despliegue Aerotransportado*, la presencia de tropas en *Despliegue Oculto es Información Privada*.

Es posible volver a recuperar el estado de *Camuflado TO* gastando una *Orden Completa* mientras la tropa se encuentre fuera de la *LDT* de cualquier tropa enemiga, pero el estado *Despliegue Oculto* no puede ser recuperado.

Revelarse desde *Camuflado TO* en el Turno Activo le permite al Spektr usar:

Estado de Camuflado TO > Disparo Sorpresa (N3 pág. 79). Esta Habilidad Especial aplica un MOD -3 a la Tirada Enfrentada del enemigo cuando declara un Ataque CD o cuando declara un Ataque de Hackeo.

Estado de Camuflado TO > Ataque Sorpresa (N3 pág. 105). Esta Habilidad Especial es el equivalente en Combate Cuerpo a Cuerpo de Disparo Sorpresa y permite al poseedor declarar un Ataque CC mientras aplica un MOD-6 a la Tirada Enfrentada de su enemigo.

**Estado de Camuflado TO > Sigilo** (N3 pág.108) permite al poseedor declarar Habilidades Cortas de Movimiento dentro de la *ZC* de tropas enemigas sin desencadenar ORA, a menos que la tropa enemiga tenga *LDT*.

Infiltración (N3 pág. 81). Permite a la tropa desplegar libremente en cualquier punto de su mitad de la mesa. Además, también le permite desplegar entre la línea central de la mesa y la *Zona de Despliegue* enemiga, pero sólo si supera una Tirada de *FIS-3*. En caso de fallar la tirada se revela la tropa y se coloca en su propia *Zona de Despliegue* en contacto con cualquier borde de la mesa.

Multiterreno. Funciona igual que en el Nisse.

#### **GRENZER**

**Valor N1: Coraje** (N3 pág. 101). Permite a su poseedor elegir el resultado de una *Tirada de Agallas* para esa tropa.

#### **MOBILE BRIGADA**

Valor: Coraje. Funciona igual que en el Grenzer.

#### REVERENDA SANADORA

Tropa Religiosa. Funciona igual que en el Padre-Caballero.

Todas las tropas con la *Habilidad* de *Médico*. también disponen de *MediKits* (ver el Bolt de Neoterra en la Misión 7)

#### **HELLCAT**

Valor: Coraje. Funciona igual que en el Grenzer.

**Despliegue Aerotransportado Nivel 5:** Salto de Combate Superior: (N3 pág. 77). Es el mismo que nivel 4 del Comando Akali, con la salvedad de que si la **Dispersión** deposita al Hellcat en un punto donde no puede aterrizar, entonces puede hacerlo en su propia **Zona** de **Despliegue** en vez de ser colocado en un borde de la mesa.

Terreno 0-G (N3 pág. 99). Es igual que el *Multiterreno* del *Nisse* pero solo funciona en zonas de 0-G tales como zonas de atraque espaciales.

El Hellcat puede elegir entre Salto de Combate Superior o Terreno 0-G durante el Despliegue.

### INTRUDER

Multiterreno. Funciona igual que en el Nisse.

### ARMAS NUEVAS Y AMPLIADAS

### **SUBFUSIL**

HSN3 pág. 74

El Subfusil compensa su reducido alcance en comparación con el Fusil Combi cargando Munición Especial Shock o AP. Es capaz de realizar Fuego de Supresión.

#### MK12

HSN3 pág. 71

Un fusil pesado con un alcance y daño superior que el Fusil Combi.

#### PISTOLA PESADA

N3 pág. 138

Gracias una magnifica potencia de pegada, la *Pistola Pesada* tiene un daño mayor que la *Pistola* estándar y carga munición *Shock*.

#### ARMA CC

N3 pág. 123

El Arma de Cuerpo a Cuerpo estándar carga munición Normal.



### ARMA CC AP

N3 pág. 123

Un Arma Cuerpo a Cuerpo que carga munición AP.

### NUEVAS REGLAS DE UNIDADES

#### GUARDIA SUIZA

Camuflaje TO. Funciona igual que en el Spektr.

#### KRIZA BORAC

 ${
m Visor~360^o}$  (N3 pág. 148). Permite al Kriza Borac ver y reaccionar en todas las direcciones.

**Full Auto N1** (Nueva Habilidad). En *Turno Activo* el Kriza Borac obtiene +1 a *Ráfaga* al emplear la Habilidad *Ataque CD*.

**Full Auto N2** (Nueva Habilidad). Tanto en *Turno Activo* como *Reactivo*, si el Kriza Borac emplea la Habilidad *Ataque CD*, aplica un *MOD-3* a su enemigo en cualquier Tirada Enfrentada.

Full Auto es una Habilidad Especial nueva que sólo se encuentra en la Wiki de Infinity y en el reglamento en PDF que se puede obtener gratuitamente en la sección de Descargas de la web oficial de Infinity.

Multiterreno. Funciona igual que en el Nisse.

Valor: Coraje. Funciona igual que en el Grenzer.

El Kriza Borac posee un Atributo de *Silueta* de 5, lo que lo hace sustancialmente más voluminoso que otras infanterías.

### **DETALLES DE LA MISION**

### **OBJETIVOS**

- » Al final del juego, tener más *Interruptores de Energía Configurados* que el adversario (4 Puntos de Objetivos)
- » Al final del juego, tener el mismo número de Interruptores de Energía Configurados que el adversario (1 Punto de Objetivo, solo si el Jugador tiene al menos un Interruptor de Energía Configurado)
- » Al final del Juego, por cada *Interruptor de Energía Configurado*.

### **OBJETIVOS SECUNDARIOS**

» Eliminar más tropas enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivos)

#### **FUERZAS**

Bando A (PanOceanía): **3** Fusileros, 1 Comando Akali, 1 Nisse, Tropa Orco, 1 Padre-Caballero, 1 Bolt de Neoterra, 1 Kamau y 1 Guardia Suiza.

Bando B (Nómadas): 3 Alguaciles de Corregidor, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada, 1 Reverenda Sanadora, 1 Hellcat, 1 Intruder y 1 Kriza Borac.

**Tenientes** – Antes de la partida, designa secretamente cual de tus tropas es el Teniente. Para las fuerzas de PanOceanía pueden ser seleccionables el Padre-Caballero, la Tropa Orco o uno de los Fusileros. En cuanto a la fuerza de Nómadas, son seleccionables la Mobile Brigada, el Kriza Borac o uno de los Alquaciles de Corregidor

### REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

**Configurar los Interruptores de Energía.** Cada Power Hub tiene tres *Interruptores de Energía* en cada extremo estrecho. Sólo se puede Configurar el *Interruptor de Energía* del medio en cada uno de sus extremos (los numerados 2 y 5).

Para *Configurar un Interruptor de Energía*, una *Tropa Especialista* debe estar en contacto con su peana con el Transformador, consumir una *Habilidad Corta* y superar una *Tirada Normal* de *VOL*. En caso de fallar la Tirada, se puede repetir tantas veces como sea necesario, consumiendo la correspondiente *Habilidad Corta*.

Los Jugadores situarán un Marcador de Jugador (Jugador A/ Jugador B) en contacto peana con peana con el *Transformador* que hayan configurado para identificarla.

Un jugador puede *Configurar* un *Interruptor de Energía* que haya sido *Configurado* previamente por su adversario aplicando el mismo procedimiento. Si se efectúa con éxito, el *Interruptor de Energía* ya no se considerará Configurado por el enemigo, reemplazando su Marcador de Jugador.

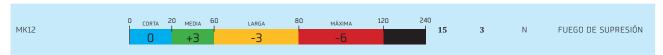
**Tropa Especialista**. En este escenario, sólo las siguientes tropas se consideran *Tropa Especialista*:

Bando A (PanOceanía): los 3 Fusileros.

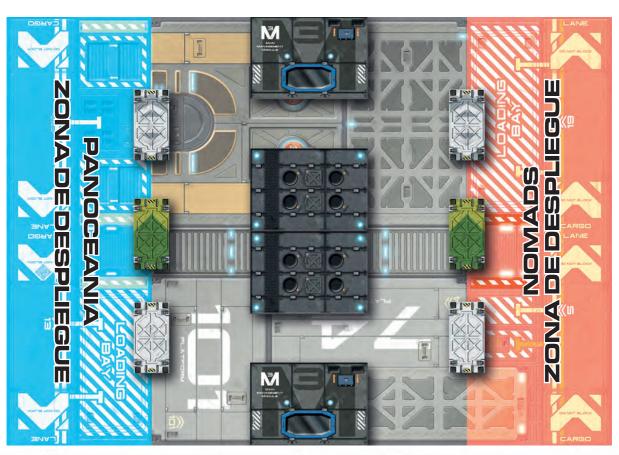
Bando B (Nómadas): el Spektr y la Reverenda Sanadora.

### CONDICIONES DEL FINAL DEL JUEGO

El juego termina al final de la tercera *Ronda de Juego* o cuando uno de los jugadores no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador con más *Puntos de Objetivo*.



















| IP)                                     | <b>40</b> BI | LE B        | RIGA          | DA        |           |          |          |        |        |          |
|---|--------------|-------------|---------------|-----------|-----------|----------|----------|--------|--------|----------|
|   | M□V<br>10-10 | CC<br>15    | CD<br>13      | FIS<br>14 | VOL<br>13 | BLI<br>4 | PB<br>3  | 2<br>H | S<br>2 | Dis<br>2 |
| 9                                       | labilidades  |             | Coraje        |           |           |          |          |        |        |          |
| Nombre                                  | Arma         | s CD        |               |           |           | Arma     | BCC      |        | CAP    | _        |
| MOBILE BRIGADA                          | Fusil M      | IULTI + Lar | nzallamas Lig | 3.        |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0      | 39       |
| MOBILE BRIGADA                          | Ametra       | illadora    |               |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 2      | 42       |
| MOBILE BRIGADA                          | Escope       | eta de Abor | daje          |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0      | 33       |
| MOBILE BRIGADA                          | Fusil C      | ombi        |               |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0      | 34       |
| MOBILE BRIGADA                          | Fusil C      | ombi + 1 Ti | inBot B (Defl | ector N2) |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0.5    | 37       |
| MOBILE BRIGADA Teniente                 | Fusil M      | IULTI + Lar | nzallamas Lig | <b>.</b>  |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0      | 39       |
| MOBILE BRIGADA                          | Lanzar       | nisiles     |               |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 2      | 40       |
| MOBILE BRIGADA Hacker (Disp.<br>Hacker) | Fusil C      | ombi        |               |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0.5    | 43       |

| SC: Grenzers, Gr   | enz Security Team  |         |  |  | т.              | Vetera           |
|--|--|---------|--|--|-----------------|------------------|
| IM) TOTAL STATE OF THE STATE OF | GRENZERS, Equip  | o de Se | guridad C  | Grenz  |                 |                  |
|  | MOV CC CD FIS<br>10-5 15 13 11                                 |         | BLI PB<br>3 6  | H<br>1   | S<br>2          | Dis <sub>1</sub> |
|  | Equipo: Visor Multiespectral N1<br>Habilidades Esp.: V: Coraje |         |  |  |                 |                  |
| Nombre   | Armas CO   |         | Armas CC   |  | CAP             | Е                |
|  |  |         |  |  |                 |                  |
| GRENZER  | Fusil Combi + Lanzallamas Lig.                                 |         | Pistola, Pistola Bre   | aker, Cuchillo   | 0               | 25               |
| GRENZER<br>GRENZER   | Fusil Combi + Lanzallamas Lig.<br>Escopeta de Abordaje         |         | Pistola, Pistola Bre<br>Pistola, Pistola Bre                         |  | 0               | 25<br>23         |
|  |  |         |  | aker, Cuchillo   |                 |                  |
| GRENZER  | Escopeta de Abordaje   |         | Pistola, Pistola Bre   | aker, Cuchillo<br>aker, Cuchillo                                     | 0               | 23               |
| GRENZER<br>GRENZER   | Escopeta de Abordaje<br>F. de Francotirador MULTI              |         | Pistola, Pistola Bre<br>Pistola, Pistola Bre                         | aker, Cuchillo<br>aker, Cuchillo<br>aker, Cuchillo                   | 0               | 23               |
| GRENZER<br>GRENZER<br>GRENZER  | Escopeta de Abordaje F. de Francotirador MULTI Lanzamisiles    |         | Pistola, Pistola Bre<br>Pistola, Pistola Bre<br>Pistola, Pistola Bre | aker, Cuchillo<br>aker, Cuchillo<br>aker, Cuchillo<br>aker, Cuchillo | 0<br>1.5<br>1.5 | 23<br>32<br>29   |







| SC: Fusiliers  |             |            |            |           |           |          |          |        |        | T. Lin |
|--|-------------|------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|--------|--------|--------|
| D F  | USIL        | ERC        | 15         |           |           |          |          |        |        |        |
|  | M□V<br>Ø-1Ø | CC<br>13   | CD<br>12   | FIS<br>1Ø | VOL<br>12 | BLI<br>1 | PB<br>Ø  | H<br>1 | S<br>2 | Disp   |
| Nombre   | Armas       | CO         |            |           |           | Armas    | EE       |        | CAP    | С      |
| FUSILERO   | Fusil Co    | mbi        |            |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0      | 10     |
| FUSILERO   | Ametrall    | adora      |            |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 1      | 18     |
| FUSILERO   | Fusil Co    | mbi + Lan: | zagranadas | Lig.      |           | Pistola, | Cuchillo |        | - 1    | 14     |
| FUSILERO   | Lanzami     | isiles     |            |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 1.5    | 15     |
| FUSILERO   | F. de Fra   | ancotirado | r MULTI    |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 1.5    | 18     |
|  | Fusil Co.   | mbi        |            |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0.5    | 18     |
| FUSILERO Hacker (Disp. de Hacker)  |             |            |            |           |           |          |          |        |        |        |
| FUSILERO (Observ. de Artillería y  | Fusil Co    | mbi        |            |           |           | Pistola, | Cuchillo |        | 0      | 12     |
| FUSILERO Hacker (Disp. de Hacker)<br>FUSILERO (Observ. de Artillería y<br>Repetidor de Posición)<br>FUSILERO Sanitario (MediKit) |             |            |            |           |           |          | Cuchillo |        | 0      | 12     |



| ISC: Neoterra Bol             | ts                                       |                 |              |        | т.     | Veteran   |
|-------------------------------|--|-----------------|--------------|--------|--------|-----------|
| (M)                           | NEOTERRA BOLTS                           |                 |              |        |        |           |
|                               | MOV CC CD FIS<br>10-5 14 13 11           | VOL BLI<br>12 2 | PB<br>6      | H<br>1 | s<br>2 | Disp<br>3 |
|                               | Habilidades Esp.: Bioinmunidad - Veterar | o N1            |              |        |        |           |
| Nombre                        | Armas CD                                 | Arm             | as CC        |        | CAP    | С         |
| BOLT                          | Fusil Combi + Escopeta Lig.              | Pisto           | ia, Cuchillo |        | 0      | 22        |
| BOLT                          | Fusil Combi + Escopeta Lig. Drop Bears   | Pisto           | la, Cuchillo |        | 0      | 25        |
| BOLT                          | Escopeta de Abordaje, Granadas E/M       | Pisto           | la, Cuchillo |        | 0      | 19        |
| BOLT                          | F. de Francotirador MULTI                | Pisto           | la, Cuchillo |        | 1.5    | 26        |
| BOLT                          | Lanzamisiles, Escopeta Lig.              | Pisto           | la, Cuchillo |        | 1.5    | 27        |
| BOLT                          | Spitfire                                 | Pisto           | la, Cuchillo |        | 1.5    | 24        |
| BOLT Hacker (Disp. de Hacker) | Escopeta de Abordaje, Granadas E/M       | Pisto           | la, Cuchillo |        | 0.5    | 27        |
| BOLT Sanitario (MediKit)      | Fusil Combi + Escopeta Lig.              | Pisto           | la, Cuchillo |        | 0      | 24        |
| BOLT Teniente                 | Fusil Combi + Escopeta Lig.              | Pisto           | la, Cuchillo |        | 0      | 22        |

| ISC: Swiss Guard                                    |                      |            |           |           |          |            |        | T. Cuarte | l General  |
|---|----------------------|------------|-----------|-----------|----------|------------|--------|-----------|------------|
|   | GUARDIA              | SUIZ       | Я         |           |          |            |        |           |            |
| (00)  | MOV CC<br>10-10 15   | CD<br>15   | FIS<br>14 | VOL<br>13 | BLI<br>5 | PB<br>6    | 2<br>H | S<br>2    | Disp.<br>1 |
| A P   | labilidades Esp.: CC | D: Camufla | je TO     |           |          |            |        |           | V          |
| Nombre  | Armas CD             |            |           |           | Arma     | S CC       |        | CAP       | _          |
| GUARDIA SUIZO                                       | Fusil MULTI          |            |           |           | Pistola, | Arma CC AF | ,      | 0         | 64         |
| GUARDIA SUIZO                                       | Ametralladora        |            |           |           | Pistola, | Arma CC AF | ,      | 2         | 68         |
| GUARDIA SUIZO                                       | Lanzamisiles, Esc    | opeta Lig. |           |           | Pistola  | Arma CC AF | ,      | 2         | 69         |
| GUARDIA SUIZO Hacker (Disp. de<br>Hacker de Asalto) | Fusil MULTI          |            |           |           | Pistola, | Arma CC AF | ,      | 0.5       | 70         |

| SC: Military Order F                               | ad lei -Ki ligi its                     |  | - "    | Vetera   |
|--|---|--|--------|----------|
| P  | ADRES-CABALLE                           | ROS de Orden Milita  | Γ      |          |
|  | 10V CC CD FIS<br>2-10 23 14 14          | VOL BLI PB H<br>13 5 9 2                                   | S<br>2 | Dis<br>2 |
| Nombre   | ibilidades Esp.: Embestida · Kinematika | N1 - Tropa Religiosa                                       | гее    | С        |
| PADRE-CARALLERO                                    | Fusil Combi                             | Pistola Breaker, Arma CC DA                                | 0      | 44       |
| PADRE-CABALLERO                                    | Escopeta de Abordaie                    | Pistola Breaker, Arma CC DA                                | 0      | 43       |
| PADRE-CABALLERO                                    | Lanzamisiles                            | Pistola Breaker, Arma CC DA                                | 1.5    | 49       |
| PADRE-CABALLERO                                    | Spitfire                                | Pistola Breaker, Arma CC DA                                | 2      | 50       |
| PADRE-CABALLERO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto) | Fusil Combi, Cargas-D                   | Pistola Breaker, Arma CC DA                                | 0.5    | 50       |
| PADRE-CABALLERO (Observ. de                        | Fusil Combi, Granadas Nimbus            | Pistola Breaker, Arma CC DA                                | 0      | 46       |
|  |   |  |        |          |
| Artilleria) PADRE-CABALLERO Teniente               | Fusil Combi                             | Pistola Breaker, Arma CC DA                                | 0      | 44       |
| Artillería)  | Fusil Combi<br>Spitfire                 | Pistola Breaker, Arma CC DA<br>Pistola Breaker, Arma CC DA | 0      | 44<br>50 |

| SC: Orc Troops                          |  |           |  |   |        | T.                      | Veter                            |
|---|--|-----------|--|---|--------|-------------------------|----------------------------------|
| P                                       | TROPAS ORCO  |           |  |   |        |                         |                                  |
|   | MOV CC CO FIS<br>10-10 15 14 14  | VOL<br>12 | BLI<br>4   | PB<br>3   | 2<br>H | S<br>2                  | Dis<br>3                         |
|   |  |           |  |   |        |                         |                                  |
|   |  |           |  |   |        |                         |                                  |
| Nombre                                  | Armas CO   |           | Armas  | CC  |        | CAP                     | С                                |
| Nombre<br>ORCO                          | Armas CO<br>Fusil MULTI  |           | Armas<br>Pistola,  |   |        | CAP<br>0                | □<br>40                          |
|   |  |           |  | Cuchillo  |        |                         |                                  |
| ORCO                                    | Fusil MULTI  |           | Pistola,   | Cuchillo<br>Cuchillo  |        | 0                       | 40                               |
| ORCO<br>ORCO                            | Fusil MULTI Fusil MULTI + 1 TinBot A (Deflector N1)  |           | Pistola,   | Cuchillo<br>Cuchillo<br>Cuchillo  |        | 0                       | 40<br>41                         |
| ORCO ORCO                               | Fusii MULTI Fusii MULTI + 1 TinBot A (Deflector N1) Ametralladora  |           | Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola,                         | Cuchillo<br>Cuchillo<br>Cuchillo<br>Cuchillo                            |        | 0<br>0.5<br>2           | 40<br>41<br>44                   |
| ORCO ORCO ORCO                          | Fusil MULTI Fusil MULTI + 1 TinBot A (Deflector N1) Ametralladora Escopeta de Abordaje                         |           | Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola,             | Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo                            |        | 0<br>0.5<br>2<br>0      | 40<br>41<br>44<br>35             |
| ORCO ORCO ORCO ORCO ORCO ORCO ORCO      | Fusil MULTI Fusil MULTI + 1 TinBot A (Deflector N1) Ametralisdora Escopeta de Abordaje Fusil Combi             |           | Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola, | Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo          |        | 0<br>0.5<br>2<br>0      | 40<br>41<br>44<br>35<br>36       |
| ORCO ORCO ORCO ORCO ORCO ORCO ORCO ORCO | Fusil MULTI Fusil MULTI + 1 TinBot A (Deflector N1) Ametraliadora Escopeta de Abordaje Fusil Combi Fusil Combi |           | Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola,<br>Pistola, | Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo Cuchillo |        | 0<br>0.5<br>2<br>0<br>0 | 40<br>41<br>44<br>35<br>36<br>42 |

| ISC: Nisses             |  |                                      |                        |           |           |  |  |        |                 | T. ÉI          |
|-------------------------|--|--------------------------------------|------------------------|-----------|-----------|--|--|--------|-----------------|----------------|
| IM) Palentage           | NISSE                                      | :S d                                 | e Sva                  | alarh     | eima      |  |  |        |                 |                |
|                         | M□V<br>1Ø-5                                | CC<br>14                             | CD<br>13               | FIS<br>12 | VOL<br>13 | BLI<br>3                                 | PB<br>Ø                                | H<br>1 | 2               | Disp<br>2      |
|                         | Equipo: Vis<br>Habilidades                 |                                      |                        |           | erreno    |  |  |        |                 |                |
| Nombre                  | Armas                                      | 3 CD                                 |                        |           |           | Arma                                     | s CC                                   |        | CAP             | С              |
| Nombre<br>NISSE         |  | B CD<br>ombi+ Esci                   | opeta Lig.             |           |           |  | s CC<br>, Cuchillo                     |        | CAP<br>0        | 30             |
|                         |  | ombi+ Esc                            | opeta Lig.             |           |           | Pistola                                  |  |        |                 |                |
| NISSE                   | Fusil Co<br>Ametra                         | ombi+ Esc                            |                        |           |           | Pistola<br>Pistola                       | , Cuchillo                             |        | 0               | 30             |
| NISSE<br>NISSE          | Fusil Co<br>Ametra<br>F. de Fi             | ombi+ Esci<br>Iladora                | or MULTI               |           |           | Pistola<br>Pistola<br>Pistola            | , Cuchillo<br>, Cuchillo               |        | 0               | 30<br>34       |
| NISSE<br>NISSE<br>NISSE | Fusil Co<br>Ametra<br>F. de Fi<br>Fusil Co | ombi+ Escr<br>Iladora<br>rancotirado | or MULTI<br>opeta Lig. |           |           | Pistola<br>Pistola<br>Pistola<br>Pistola | , Cuchillo<br>, Cuchillo<br>, Cuchillo |        | 0<br>1.5<br>1.5 | 30<br>34<br>34 |

