



INFINITY

**ADENDA:
AMPLIACIÓN Y CLARIFICACIÓN DE REGLAS.
INDICE DE CAMBIOS**

NOTA: El color amarillo marca la parte añadida

PDF página 20/ Libro página 144

Fuego de Supresión

Fuego de Supresión permite disparar la R (Ráfaga) completa del arma en ORA. Cualquier miniatura, **amiga o enemiga**, que interaccione con un Fuego de Supresión recibirá (si el jugador con FS supera las tiradas de CD con sus Modificadores correspondientes) todos los disparos que marque la R del arma, tanto si es el turno activo de la figura en FS como si es el reactivo. Deberá dispararse la R completa de la miniatura en FS sobre: todas las figuras que al situar un Fuego de Supresión se vean afectadas por él; aquellas figuras que sean activadas por Orden u ORA en el interior del área del FS; y también cualquier figura que invada, ya sea en Movimiento Normal, Orden Coordinada o Movimiento Cauteloso, la franja de terreno controlada por el FS. Un ejemplo de uso de Fuego de Supresión es situarlo en alguna zona estrecha o embudo del campo de batalla, por la cual deban pasar las tropas del enemigo, de modo que deban escoger otro camino, o arriesgarse a recibir una lluvia de balas.

PDF página 24/ Libro página 148

Tirada de Agallas

La miniatura buscará protección o cobertura instintivamente, **echándose Cuerpo a Tierra o realizando cualquier Habilidad Corta de Movimiento (excepto Descubrir)** moviendo hasta el máximo de la mitad de su primera cifra de MOV o, de haber cobertura antes, hasta esa zona resguardada.

PDF página 26/ Libro página 150

Ejemplo de Combate

Angus logra un 16, un 19 y un 7 y Wen Liu un 9. Únicamente Wen Liu logra impactar (ya que Wen Liu supera la tirada de CD y además supera el 7 de Angus). Para resistir el impacto, Angus tiene que obtener **10** o más [(13 Daño del Fusil Combi) con un +1 (BLI) y un +3 por estar en Cobertura a su tirada de d20].

PDF página 32/ Libro página 156

Hackeo Coordinado

Es obligatorio que el objetivo se encuentre dentro de la ZC de uno de los Hackers, el cual es el único susceptible de recibir la ORA del objetivo. **La acción coordinada de estos Hackers sólo proporciona 1 ORA al objetivo que puede usar sólo sobre el hacker que se encuentre en su ZC, si es posible**. El Hackeo Coordinado no se puede realizar en ORA.

PDF página 33/ Libro página 157

Irregular

Las figuras Irregulares no pueden ser Tenientes, a menos que **todo su ejército** sea también Irregular.

PDF página 33/ Libro página 157
Frenesí

Después de lograr causar una Herida y sin gasto alguno de Órdenes ni tirada, la miniatura se convierte en *Impetuoso*, perdiendo en ese mismo momento las ventajas que proporcionan las habilidades CO: Camuflaje y CO: Camuflaje TO, y reduciendo el nivel de su habilidad a CO: Mimetismo.

PDF página 34/ Libro página 157
Cuerpo a Tierra

Las tropas en Cuerpo a Tierra mueven la mitad de sus valores de Movimiento, por ejemplo: una Infantería Ligera (IL) en Cuerpo a Tierra que declare Esquivar sólo podrá mover 2,5 cm. en vez de los 5 cm. habituales. Además, no pueden Saltar ni Montar/Desmontar.

PDF página 35/ Libro página 158
Esquivar

o cualquier otra Habilidad de Movimiento que no requiera tirada, excepto Descubrir.

Caso aparte son las Tiradas Enfrentadas contra armas de Plantilla Directa (Chain Rifle, Lanzallamas y Nanopulser) y otras como la Habilidad Especial Explotar.

PDF página 35/ Libro página 158
Mover

Una figura puede sortear cualquier obstáculo cuya altura sea igual o inferior a la mitad de la suya propia sin sufrir restricciones a su Movimiento.

PDF página 38/ Libro página 162
DA: Paracaidista

deben entrar por una misma sección del borde de la mesa escogida antes de la batalla.

PDF página 39/ Libro página 163
DA: Salto Táctico

si la figura que posee esta Habilidad Especial es líder (Teniente) de un conjunto de figuras con la Habilidad de DA:

PDF página 39/ Libro página 163
Ghost Nivel X: Mnemotecno

pero no podrá hacer uso de ninguna de las otras Habilidades Especiales que tuviera el cuerpo original del Aspecto, ni de su equipo, como Sepsitor, Visor Multiespectral, Camuflaje TO, etc..

PDF página 39/ Libro página 163
Infiltrar

pero perderá el status de *Camuflaje* o *Camuflaje TO*, (anulando Despliegue Oculto) y obligando a situar la figura en la mesa y no el Marcador de Camuflaje o TO. **No se puede infiltrar en el interior de la Zona de Despliegue del adversario.**

PDF página 40/ Libro página 164 **Ingeniero**

Los Ingenieros pueden reactivar **todo el equipo, armas y armadura de una miniatura afectada** por Munición Especial E/M y Adhesiva

PDF página 40/ Libro página 164 **Liderazgo Inspirador**

Esta Habilidad Especial funciona automáticamente y su uso no es opcional. Liderazgo Inspirador no tiene efecto sobre tropas que posean G: Presencia Remota.

PDF página 40/ Libro página 164 **Médico**

su paciente pase del estado de Inconsciente a normal, **recuperando 1 única Herida.**

PDF página 42/ Libro página 166 **Sensor**

para Descubrir a todas **las miniaturas en Despliegue Oculto o camufladas** que estén dentro de un radio de 20 cm

PDF página 43/ Libro página 167 **Transmutación**

La Transmutación es automática al sufrir una Herida, y no obliga al gasto de Orden alguna, **se reemplaza la figura y sus Atributos por los de la nueva figura, menos la Herida recibida.**

PDF página 44/ Libro página 168 **Trepar Plus**

La Habilidad Especial de Trepar Plus permite a la figura efectuar otras habilidades mientras está trepando, o si se encuentra colgado de alguna altura **(Trepar+CD por ejemplo).**

PDF página 45/ Libro página 169 **Ráfaga**

y nunca en Orden de Reacción Automática **(excepto Reacción Total o Fuego de Supresión, por ejemplo)**

PDF página 45/ Libro página 169 **Munición Especial E/M**

Las Infanterías Pesadas de Ariadna y todas aquellas tropas que no sean Infantería Pesada, REM o TAG que se vean afectadas por daño de Munición E/M deberán realizar una Tirada de Agallas.

PDF página 47/ Libro página 171
Munición Especial Humo

Pero, como es un tipo de munición no ofensiva, no es necesario tomar a una miniatura como objetivo y se puede arrojar a un punto aislado o solitario del campo de batalla.

PDF página 47/ Libro página 171
MULTI Ligera

Todos los disparos de una Ráfaga se realizan con el mismo tipo de Munición.

PDF página 47/ Libro página 171
MULTI Pesada

Todos los disparos de una Ráfaga se realizan con el mismo tipo de Munición.

PDF página 48/ Libro página 172
Ametralladora

Las Ametralladoras MULTI no pueden ser recogidas con las Habilidades Especiales Botín ni Suplantación.

PDF página 48/ Libro página 172
Cañón Magnético Hiperrápido

Es un arma sólo disponible para vehículos y T.A.G.s y no se puede usar en Cuerpo a Cuerpo. Esta arma no puede ser recogida con las Habilidades Especiales Botín ni Suplantación.

PDF página 48/ Libro página 172
Cargas-D

Las Cargas-D pueden ser situadas o detonadas en ORA. Se pueden usar en Cuerpo a Cuerpo.

PDF página 49/ Libro página 173
Chain Rifle

hacia objetivos distintos si se quisiera, aplicando las reglas de Armas de Plantilla Directa.

PDF página 49/ Libro página 173
Escopeta

Las Escopetas Ligeras, **Pesadas** y de Abordaje colocan la Plantilla de Lágrima Pequeña en el punto de impacto del disparo,

PDF página 51/ Libro página 175 **Minas**

Las Minas tienen BLI 0 y **no explotan al ser destruidas.**

Aquellas figuras que se encuentren en el interior de la Plantilla deberán realizar una Tirada de BLI cada vez que sean activadas por una Orden u ORA.

PDF página 51/ Libro página 175 **Nanopulser**

Esta arma no puede ser recogida con las Habilidades Especiales Botín ni Suplantación.

PDF página 52/ Libro página 176 **Pulso Eléctrico**

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo **que se activa por contacto. Es un arma de funcionamiento automático, no requiere** tirada de CC, sino que impone un Modificador de -6 al CC

PDF página 52/ Libro página 176 **Sepsitor**

Esta arma no puede ser recogida con las Habilidades Especiales Botín ni Suplantación.

PDF página 53/ Libro página 177 **Armaduras Pesadas Potenciadas y Tradicionales**

Una armadura pesada potenciada recogida por una figura con la Habilidad Especial Botín sólo proporciona su valor de BLI, pero no los de PB o FIS. Además, no se ve afectada por Munición Especial E/M.

PDF página 54/ Libro página 178 **Estriberas**

Las miniaturas que vayan colgadas de las estriberas deben colocarse junto al vehículo o T.A.G. allí dónde este las tenga situadas, para así poder determinar ORAs y LdT.

PDF página 56/ Libro página 179 **TAGs tripulados, de Presencia Remota y Arcaicos**

Los T.A.G.s de Presencia Remota poseen todos la Habilidad Especial de Valor: Coraje, pues sus pilotos, al estar físicamente alejados de la batalla, no temen el fuego enemigo. **Los T.A.G.s tripulados son aquellos que carecen de la Habilidad Especial G: Presencia Remota.**

PDF página 56/ Libro página 180
Cápsulas de Desembarco

Sin embargo, la cápsula deberá efectuar una tirada de BLI, sobre Daño FIS, como consecuencia del brusco aterrizaje. **Fallar la tirada de BLI supone la pérdida de 1 punto de EST.**

Las Cápsulas de Desembarco no están incluidas en las listas de ejército, aunque pueden aparecer en determinados escenarios o misiones, o en una partida normal, bajo acuerdo de ambos jugadores. En líneas generales, el gasto de 1 Orden permite hacer descender 1 única cápsula,

PDF página 57/ Libro página 181
Tipos de Terreno

Algunas Infanterías Medias y otras tropas expertas, están especializadas en terrenos concretos, mientras que otras reciben cursos de instrucción previos a las misiones a realizar, **lo que les confiere la Habilidad Especial Multiterreno.**

PDF página 57/ Libro página 181
Zona de Visibilidad Nula

Poseer la Habilidad Especial Terreno o Multiterreno, no elimina los Modificadores de Visibilidad de la Zona.