



INFINiTY

Quick Start Rules

Infinity è un gioco di miniature in metallo da 28 mm che simula operazioni speciali e schermaglie ambientate in un universo fantascientifico dalla tecnologia elevata. Il tutto in un esaltante prossimo futuro colmo di azione in cui missioni segrete, operazioni nascoste e azioni sotto copertura decidono il destino del genere umano.

GUIDA RAPIDA AL REGOLAMENTO

Queste regole sono una versione semplificata e più fruibile del sistema di gioco Infinity e ti consentiranno di comprendere facilmente le basi del gioco.

Dopo averle provate, conoscerai le meccaniche basilari del gioco e sarà davvero semplice per te accedere al regolamento completo. Con il regolamento completo, avrai maggiori possibilità tattiche e di gioco e potrai divertirti totalmente con Infinity. Visita il sito:

www.infinitythegame.com!



PREPARAZIONE DEL GIOCO

I seguenti passaggi servono per preparare una partita di **Infinity**.

- Preparare un tavolo di gioco ricco di elementi scenici.
- Ogni giocatore sceglie un lato del tavolo (solitamente i lati sono scelti uno opposto all'altro).
- I giocatori possono schierare i loro modelli entro 30 cm dal lato scelto. Questa è la loro Zona di Schieramento.
- Ogni giocatore effettua un Lancio a Confronto (vedi sotto) usando l'Attributo Volontà (VOL) del loro Tenente.
- Il vincitore sceglie se iniziare o meno.

COSA È NECESSARIO PER GIOCARE:

- Metro a nastro.
- Dado a 20 facce (d20).
- Miniature *Infinity*.
- Guida Rapida al Regolamento di *Infinity*.
- Elementi Scenici.



REGOLE

LINEA DI TIRO

La **LINEA DI TIRO (LDT)** è una linea retta immaginaria che ha origine dal centro della base di una miniatura verso una miniatura nemica. In presenza di ostacoli lungo il percorso che impediscono completamente la vista di una miniatura nemica, non vi sarà **LINEA DI TIRO**. Un bersaglio può essere scelto da una miniatura solo se quest'ultima può "vederla", anche solo parzialmente. Le miniature hanno un campo visivo di 180 gradi.

ATTIVARE LE MINIATURE: ORDINI

In ogni turno, il **GIOCATORE ATTIVO** (chi detiene il turno attivo) ottiene 1 **ORDINE** per ogni modello del suo esercito che è presente sul tavolo. Il numero totale di Ordini a disposizione del giocatore è chiamato **RISERVA DEGLI ORDINI**.



Un **ORDINE** permette di attivare una miniatura per ingaggiare combattimenti e svolgere altre azioni. Il **GIOCATORE ATTIVO** può spendere uno o più **ORDINI** su ciascuna miniatura (quindi può attivare una miniatura più volte nello stesso turno) fino a che tutti gli **ORDINI** della **RISERVA** sono esauriti: quando ciò accade, il turno attivo passa al giocatore successivo.

Ogni **ORDINE** può essere usato dal giocatore attivo per consentire a qualsiasi modello scelto di svolgere una delle serie di azioni seguenti:

- **ABILITÀ DI MOVIMENTO BREVE + ABILITÀ DI MOVIMENTO BREVE**
- **ABILITÀ DI MOVIMENTO BREVE + ABILITÀ BREVE**
- **ABILITÀ LUNGA**

Abilità di Movimento Breve	Abilità Breve	Abilità Lunga
Muovere	Sparare	Occultamento
Scoprire	Attacco in Combattimento Corpo a Corpo	Lancio da Combattimento
	Schivata	
	Medico	



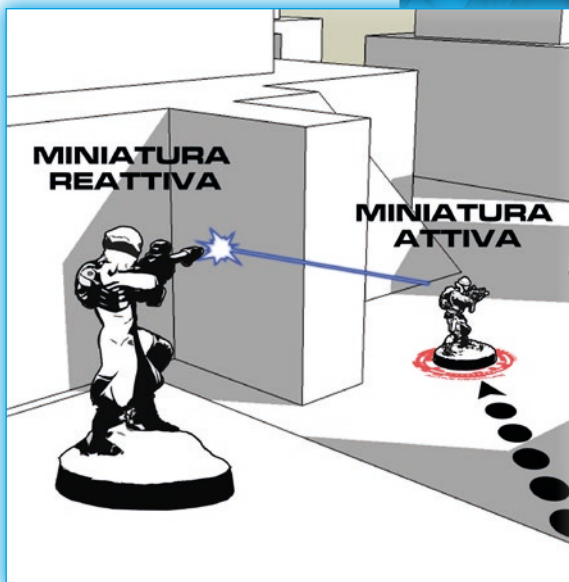
IL NEMICO RISPONDE: ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA (ORA)

Nel momento in cui viene dichiarato l'utilizzo della prima **ABILITÀ BREVE** (o **ABILITÀ LUNGA**), l'avversario del giocatore attivo può reagire contro il modello attivato usando ciascuno dei suoi modelli entro un raggio di 20 cm o che hanno la **LINEA DI TIRO** verso il modello che ha innescato tale reazione. Ciò viene chiamato **ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA (ORA)**. La **ORA** consente al **GIOCATORE REATTIVO** di agire durante il turno del **GIOCATORE ATTIVO**, ma solo contro la miniatura che ha eseguito un **ORDINE**.

TIPI DI ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA

Nel reagire a un modello nemico, un modello può effettuare una delle seguenti azioni:

- Cambiare **DIREZIONE**.
- **SCOPRIRE** un modello nascosto.
- **SCHIVARE** per evitare un attacco nemico (se il modello che reagisce è il bersaglio dell'attacco) o semplicemente **MUOVERE**.
- Effettuare un attacco in **COMBATTIMENTO CORPO A CORPO** (se il modello che reagisce è ingaggiato in quell'attacco).
- **SPARARE** al nemico (se il modello ha una **LINEA DI TIRO**).



SEQUENZA DI GIOCO

Ogni volta che un modello viene attivato da un Ordine, il gioco procede nel modo seguente:

SEQUENZA DI GIOCO

1. Il giocatore attivo dichiara la sua prima **ABILITÀ BREVE** o **LUNGA**.
2. Il giocatore reattivo dichiara il suo **ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA**.
3. Il giocatore attivo dichiara la sua seconda **ABILITÀ BREVE** (se è possibile effettuarla).
4. I giocatori misurano il movimento e gittata delle armi.
5. Vengono lanciati i dadi per risolvere il combattimento o le prove delle abilità.

Anche se la dichiarazione di reazione dell'avversario è avvenuta dopo la dichiarazione della prima **ABILITÀ BREVE**, tutte le azioni avvengono simultaneamente.



IL GIOCATORE ATTIVO DICHIARA LA SUA PRIMA ABILITÀ DELL'ORDINE: MUOVERE.



IL GIOCATORE REATTIVO DICHIARA IL SUO ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA: SPARARE.



IL GIOCATORE ATTIVO DICHIARA LA SUA SECONDA ABILITÀ BREVE: SPARARE.



UNA VOLTA DICHIARATE TUTTE LE AZIONI, VENGONO LANCIAI I DADI.

IMPORTANTE

In un turno reattivo, quando si spara tramite un **ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA (ORA)**, il valore di **RAFFICA (R)** dell'arma è ridotto a 1.

MECCANICHE DEI DADI

LANCI NORMALI

In **Infinity**, per sapere se l'azione effettuata da una miniatura ha avuto successo viene lanciato un **D20**.

Se il risultato è pari o inferiore all'**ATTRIBUTO** corrispondente per quell'azione (**CD**, **VOL...**), l'azione ha successo. Prima di lanciare i dadi, tutti i **MODIFICATORI** necessari devono essere aggiunti o sottratti dagli **ATTRIBUTI**.

EFFETTUARE LANCI A CONFRONTO

Quando due o più miniature sono direttamente in lotta e le loro azioni hanno influenza reciproca, va effettuato un **LANCIO A CONFRONTO**. In tale situazione, entrambi i giocatori coinvolti nella lotta lanciano un **D20** e, come in un **LANCIO NORMALE**, devono ottenere un risultato pari o inferiore al loro **ATTRIBUTO** [modificato se necessario]. Comunque, in un **LANCIO A CONFRONTO**, i risultati dei lanci dei giocatori vengono confrontati. Il giocatore che ottiene un successo (il cui risultato è pari o inferiore al suo **ATTRIBUTO**, modificato se necessario) con il numero maggiore è il vincitore.

In caso di parità, il modello con l'**ATTRIBUTO** maggiore è il vincitore. Comunque, se entrambi i modelli hanno lo stesso valore di **ATTRIBUTO**, entrambi falliscono.

SUCCESSO CRITICO

Se un giocatore ottiene un risultato pari al numero che rappresenta la soglia per il successo, realizza un **SUCCESSO CRITICO**. Un **SUCCESSO CRITICO** può essere battuto solo da un altro **SUCCESSO CRITICO** ottenuto con un risultato maggiore.

ESEMPIO DI LANCIO NORMALE:



*Un Trauma Doc PanOceanico entra a contatto con la base di una truppa che vuole curare usando la sua **Abilità Speciale MEDICO**.*

*Per utilizzare l'abilità **MEDICO** è necessario un **LANCIO NORMALE** usando il suo **Attributo VOLONTÀ (VOL)**. Il Trauma Doc ha **VOL 12**.*

Se il risultato del lancio è pari o inferiore a 12, sarà un successo e la truppa verrà curata.

Il risultato del lancio è 2, quindi è un successo.

COMBATTIMENTO

SUGGERIMENTO TATTICO

Se spari a un modello alle spalle, non può reagire (perché non ha **LINEA DI TIRO**) e l'attacco a distanza diventa un **LANCIO NORMALE** (dal momento che non può essere un **LANCIO A CONFRONTO**).

COMBATTIMENTO A DISTANZA (SPARARE)

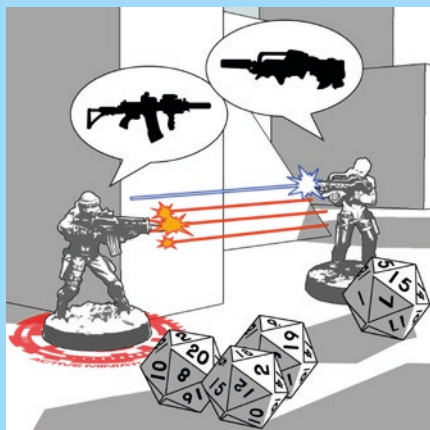
Questo viene risolto da un **LANCIO A CONFRONTO** usando il **COMBATTIMENTO A DISTANZA** del modello attivo (**CD**) come numero necessario per colpire il bersaglio. Il bersaglio può rispondere al fuoco, usando la sua reazione per sparare al modello che ha sparato, o può **SCHIVARE**, usando il suo Attributo **FISICO (FIS)** (Vedere sotto).

Un modello attivo lancia per attaccare 1 d20 per ogni punto di **RAFFICA (R)** che la sua arma possiede (esempio **RAFFICA 3** lancia 3 d20) e ogni dado che batte il lancio avversario va a segno.

IMPORTANTE

Un **SUCCESSO CRITICO** in un lancio di combattimento viene chiamato **COLPO CRITICO** e infligge automaticamente la perdita di 1 **FERITA** al bersaglio, a meno che il bersaglio ottenga un **SUCCESSO CRITICO** in un lancio nel tentativo di **SCHIVATA**.

ESEMPIO DI LANCIO A CONFRONTO IN UN COMBATTIMENTO A DISTANZA:



5, quindi anche lui realizza un successo.

Di tutti i lanci effettuati con successo, il più vicino all'Attributo **CD** della miniatura e maggiore del lancio nemico è il 9 lanciato dal Line Kazak. Quindi il Line Kazak vince il **LANCIO A CONFRONTO**.

La miniatura attiva spara tutta la **RAFFICA** della sua arma. In questo caso, 3 d20.

La miniatura reattiva, che ha dichiarato anche lei di **SPARARE**, come suo **ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA**, lancia solo 1 d20.

I risultati di tutti questi lanci dovrebbero essere più vicini possibile all'Attributo **CD** della miniatura: quelli che superano tale valore non vanno a segno.

Miniatura Attiva: Line Kazak, **CD 11**. I risultati dei suoi lanci sono: 2, 9 e 18. Il 2 e il 9 "sono" L'Attributo "della miniatura, quindi sono dei successi. Ma il 18 supera il valore **CD**, quindi non va a segno.

Miniatura Reattiva: Moderator from Bakunin, **CD 10**. Il risultato del suo lancio è

UN ESEMPIO DI LANCIO A CONFRONTO IN UN COMBATTIMENTO A DISTANZA.

PIÙ MINIATURE REAGISCONO:

Un Acontecimento Regular nel suo turno attivo spende un **ORDINE** e dichiara di **SPARARE** contro 3 nemici Zhanshi che ha in **LINEA DI TIRO**. Suddivide tra loro, dunque, la **RAFFICA 3** del suo Fucile Combi.

Tutte le miniature nemiche in **LINEA DI TIRO** dichiarano il loro **ORDINE DI REAZIONE AUTOMATICA**. I 3 Zhanshi dichiarano di Sparare rispondendo al fuoco del Regular, ma c'è anche un Keisotsu che dichiara di **SPARARE**.

Dunque si lanciano i dadi. Miniatura attiva: Il Regular (**CD 12**) deve lanciare 3 d20 (Fucile Combi **RAFFICA 3**). Ci saranno quindi 3 differenti **LANCI A CONFRONTO**. Ogni lancio viene eseguito contro uno degli Zhanshi nemici. Il risultato del suo primo lancio, contro Zhanshi #1, è 8. Quello del secondo lancio, contro Zhanshi #2, è 10. Quello del terzo lancio, contro Zhanshi #3, è 4. Tutti e 3 sono inferiori all'Attributo **CD** del Regular, dunque tutti sono dei successi.

Miniature reattive: La **RAFFICA** delle loro armi è 1 in **ORA**. Zhanshi #1 (**CD 11**) ottiene un 5. Minore rispetto al suo Attributo **CD** ma anche minore del risultato del Regular (8) che era più vicino al suo Attributo **CD**. Per cui, il Regular vince il **LANCIO A CONFRONTO**.

Zhanshi #2 (**CD 11**) ottiene un 16, maggiore del suo Attributo **CD**, quindi non va a segno. Il Regular, che ha ottenuto un 10, vince il **LANCIO A CONFRONTO**.

Zhanshi #3 (**CD 11**) ottiene un 7, minore del suo Attributo **CD** e maggiore del risultato del Regular (4), quindi Zhanshi #3 vince il **LANCIO A CONFRONTO**.

Il Keisotsu non era stato scelto come bersaglio dal Regular, quindi effettuerà un **LANCIO NORMALE**. Il Keisotsu (**CD 10**) ottiene un 6, minore del suo Attributo **CD**, dunque è un successo.

In questo combattimento, il Regular ha vinto 2 **LANCI A CONFRONTO**, contro Zhanshi #1 e Zhanshi #2, che dovranno effettuare un **LANCIO ARMATURA** ciascuno, ma ha perso il **LANCIO A CONFRONTO** contro Zhanshi #3 e ha anche ricevuto un colpo in seguito al **LANCIO NORMALE** del Keisotsu. Dunque il Regular dovrà effettuare 2 **LANCI ARMATURA** (Vedere sotto).

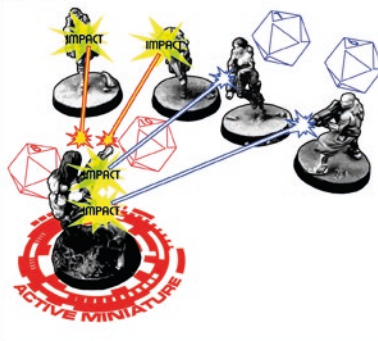
LA MINIATURA ATTIVA LANCIA 3 DADI.



LE MINIATURE REATTIVE LANCIANO NELLA LORO ORA, 1 DADO CIASCUNO.



SI CONTROLLANO I RISULTATI DEI LANCI.

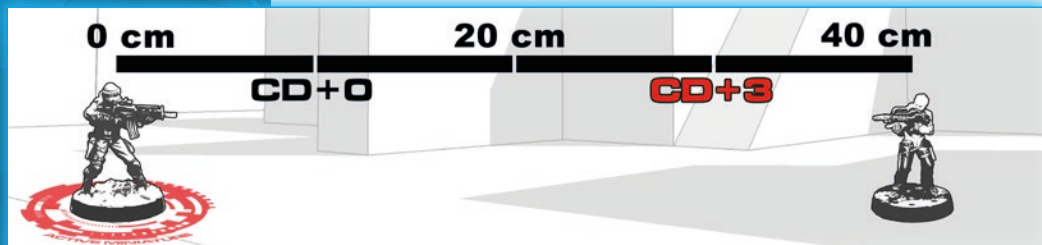


GITTATA

La distanza tra il bersaglio e il tiratore modifica il numero necessario per mandare il colpo a segno.

Questi modificatori dipendono dal tipo di arma usata e sono riportati nella Tabella delle Armi.

Immagine: Il Fucile del Line Kazak applica un **MODIFICATORE** +3 al suo Attributo **COMBATTIMENTO A DISTANZA (CD)** quando spara a un bersaglio che si trova a una distanza che va da 20 a 40 cm.



SUGGERIMENTO TATTICO

ORDINE: MOVIMENTO + SPARARE.

Quando si spara a un nemico, puoi dichiarare il tuo attacco a qualunque punto durante il movimento del modello. Fai in modo di scegliere di sparare quando il tuo avversario non ha nessuna Copertura per massimizzare la tua efficacia.



COPERTURA

Quando un modello spara a un'altra miniatura ha la sua **LINEA DI TIRO** bloccata da una sezione di terreno che è a contatto con la base del bersaglio e che copre quest'ultimo per almeno un terzo. In questo caso, il tiratore subisce un **MODIFICATORE -3** al suo Attributo **CD** quando spara a quella miniatura.

Un modello in **COPERTURA** ottiene inoltre un **MODIFICATORE +3** al suo Attributo **ARMATURA (ARM)**, rendendo più semplice per lui resistere al danno.

Immagine: Quando il Moderator ha **COPERTURA**, l'attaccante, il Line Kazak, subisce un **MODIFICATORE -3** al suo Attributo **COMBATTIMENTO A DISTANZA (CD)**. Inoltre, il Moderator ottiene un **MODIFICATORE +3** al suo Attributo **ARMATURA (ARM)**.



COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Quando due modelli nemici sono entrambi a contatto con la base dell'altro, danno origine a uno scontro in mischia chiamato **COMBATTIMENTO CORPO A CORPO**. I modelli sono considerati usare automaticamente una delle loro armi da **COMBATTIMENTO CORPO A CORPO** (non viene richiesto un ordine per cambiare arma).

Il **COMBATTIMENTO CORPO A CORPO** è un **LANCIO A CONFRONTO** che usa l'Attributo **COMBATTIMENTO CORPO A CORPO (CC)** del modello contro l'Attributo **CC** dell'avversario.

SCHIVARE

Un lancio per Schivare è una reazione che consente al modello di usare il suo Attributo Fisico (FIS) per opporsi ai lanci di attacco ed evitare gli attacchi in corso. Il numero necessario per un lancio per Schivare è l'Attributo Fisico del modello (FIS).

Se il modello che effettua la Schivata vince il Lancio a Confronto, è immune all'attacco e, se quel modello è nel suo turno reattivo (e solo nel suo turno reattivo), può muoversi di un numero di pollici pari fino alla metà del primo valore del suo Attributo MOV.

IMPORTANTE

Alcune armi usano una sagoma per attaccare e non richiedono un lancio di attacco. È possibile opporsi in questi casi con un lancio per SCHIVARE, ma applicando un MODIFICATORE -6 all'Attributo FISICO (FIS) del modello. Sei stato avvertito!

MOVIMENTO

In Infinity, il **MOVIMENTO** è un'**ABILITÀ DI MOVIMENTO BREVE** che consente alla miniatura di spostarsi fino a un numero di centimetri pari al primo valore del suo Attributo **MOV**. Ripetere quest'**ABILITÀ** nello stesso **ORDINE** consente alla miniatura di spostarsi fino a un numero di centimetri pari al secondo valore dell'Attributo **MOV**. Non è obbligatorio spostarsi della totale distanza indicata dai valori **MOV**.

Quando si dichiara un'**ABILITÀ DI MOVIMENTO BREVE**, è necessario descrivere completamente ed esattamente il percorso svolto dalla miniatura in modo che l'avversario possa annunciare la sua **ORA**.

LANCIO ARMATURA

Quando un modello viene colpito da un attacco, deve effettuare un **LANCIO ARMATURA (ARM)**. In questo tipo di lancio, l'Attributo **ARM** è un **MODIFICATORE** positivo (+) al lancio di dadi di un modello. Se il risultato del **LANCIO MODIFICATO** ($d20 + \text{ARM}$) è maggiore del valore di **DANNO** dell'arma, allora, l'**ARMATURA** ha assorbito il colpo con successo e la miniatura non viene ferita.

Se il modello fallisce il **LANCIO ARM**, subisce 1 **FERITA**.



INCOSCIENTE E MORTO

Dopo che un modello ha ricevuto un numero di ferite pari al suo Attributo **FERITE (F)** diventa **INCOSCIENTE**.

Le miniature in stato Incosciente devono essere identificate con un **SEGNALINO INCOSCIENTE**. Un modello che diventa **INCOSCIENTE** non è in grado di effettuare azioni e non aggiunge un **ORDINE ALLA RISERVA** degli **ORDINI** del suo giocatore.

Se un modello **INCOSCIENTE** subisce una ferita addizionale, è **MORTO** e viene rimosso dal tavolo.



ABILITÀ SPECIALI

Alcune truppe hanno addestramenti o equipaggiamenti speciali che consentono loro di effettuare azioni che gli altri non possono fare. Ecco alcune di queste abilità: controllare il libro delle regole complete per saperne di più sulle **ABILITÀ SPECIALI** che le tue truppe possono utilizzare.

OCCULTAMENTO

Una miniatura con l'Abilità Speciale **OCCULTAMENTO** può iniziare la partita nascosto e viene rappresentato da un **SEGNALINO OCCULTAMENTO** sul tavolo di gioco per indicare che il modello non può essere visto.

Un **SEGNALINO OCCULTAMENTO** può muoversi per il campo di battaglia senza subire attacchi diretti. Qualunque miniatura ostile che vuole attaccare un **SEGNALINO OCCULTAMENTO** deve prima **SCOPRIRLA**, il che richiede un successo su un **LANCIO SCOPRIRE** (Attributo **VOL**).

Qualunque lancio per **SCOPRIRE** o per **SPARARE** a una truppa dotata dell'Abilità Speciale **OCCULTAMENTO** subisce un **MODIFICATORE** -3, ma se la truppa ha un **OCCULTAMENTO TERMO-OTTICO (TO)**, un livello avanzato dell'Abilità Speciale **OCCULTAMENTO**, allora il **MODIFICATORE** è -6.

UNA TRUPPA CON IL SEGNALINO OCCULTAMENTO DICHIARA DI MUOVERSI COME PRIMA ABILITÀ BREVE DEL SUO ORDINE. USANDO L'ABILITÀ SPECIALE OCCULTAMENTO, PUÒ ATTACCARE A SORPRESA IL NEMICO.



IL NEMICO PUÒ REAGIRE UNA VOLTA CHE LE AZIONI DELL'UNITÀ OCCULTATA, ORA RAPPRESENTATA DA UNA MINIATURA, SONO STATE EFFETTUATE.



IL GIOCATORE REATTIVO PUÒ ATTENDERE DI DICHIARARE LE ORA DI TUTTE LE SUE MINIATURE CON LINEA DI TIRO VERSO UN SEGNALINO OCCULTAMENTO FINO AL MOMENTO IN CUI DICHIARA LA SECONDA ABILITÀ BREVE DEL SUO ORDINE.



Le unità occultate hanno l'abilità di attaccare a sorpresa, per cui possono **SPARARE** prima del loro bersaglio, che potrà rispondere solo se sopravvive all'attacco. Comunque, quando un'unità occultata effettua un attacco, diventa visibile alle unità nemiche e si rimpiazza il **SEGNALINO OCCULTAMENTO** con la miniatura.

Il **GIOCATORE REATTIVO** PUÒ attendere di dichiarare le **ORA** di tutte le sue miniature con **LINEA DI TIRO** verso un **SEGNALINO OCCULTAMENTO** fino al momento in cui dichiara la seconda **ABILITÀ BREVE** del suo **ORDINE**.

LANCIO DA COMBATTIMENTO

I paracadutisti hanno l'Abilità Speciale **LANCIO DA COMBATTIMENTO**. Un modello con l'Abilità Speciale **LANCIO DA COMBATTIMENTO** non viene piazzato sul tavolo all'inizio della partita e non viene considerato un modello attivo fino al momento in cui viene piazzato sul tavolo (di conseguenza non fornisce un **ORDINE** aggiuntivo).

Un giocatore può schierare un modello con **LANCIO DA COMBATTIMENTO** in qualsiasi momento durante il suo turno. Per schierare il modello, si deve piazzare prima la **SAGOMA CIRCOLARE** sul tavolo (con il numero 1 rivolto verso il centro del tavolo) poi il giocatore piazza il suo modello ovunque all'interno della sagoma. Questo schieramento usa l'**ORDINE** del modello che viene schierato, quindi non aggiunge un **ORDINE** aggiuntivo nello stesso turno in cui viene schierato.

IMPORTANTE

*Se non è possibile disporre la **SAGOMA CIRCOLARE** in modo che aderisca a una superficie piana del tavolo in un'area (nel caso di presenza di un elemento scenico sotto di essa), allora un modello con Lancio da Combattimento non può usare quell'area per essere schierato.*

Dopo aver piazzato il modello sul tavolo, deve effettuare un **LANCIO NORMALE FISICO (FIS)** per poter essere schierato con successo.

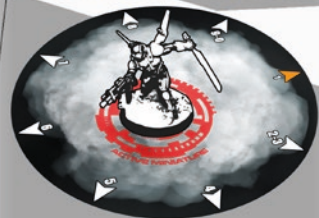
Se ottiene un successo, il modello viene schierato correttamente, ma rischia anche di innescare le reazioni dei nemici con **LINEA DI TIRO** verso la sua posizione.

Se il modello fallisce, subisce un **LANCIO DI DISPERSIONE** (vedere sotto).

LANCIO DI DISPERSIONE

Se un modello con **LANCIO DA COMBATTIMENTO** fallisce la sua prova **FIS** nel tentare lo schieramento, esso non atterra nell'area designata. Per determinare dove il modello atterra, annota la seconda cifra del risultato del lancio del d20 del giocatore e confrontalo con i numeri scritti sul bordo della **SAGOMA CIRCOLARE**. Ciò ti fornirà la direzione verso cui il modello si sposterà.

UNA TRUPPA CHE POSSIEDE L'ABILITÀ SPECIALE **LANCIO DA COMBATTIMENTO** DICHIARA DI VOLER ATTERREARE SULLA SAGOMA.



IL SUO VALORE FIS È 12, QUINDI PER OTTENERE UN SUCCESSO SUL LANCIO È NECESSARIO FARE 12 O MENO.



OTTENENDO 14 COME RISULTATO, DEVI NELLA DIREZIONE CONTRASSEGNA DAL NUMERO 4.



LA DISTANZA DI CUI SI SPOSTA È 12 CENTIMETRI

($14 - 12 = 2 \times 6 = 12$ CM).

SUGGERIMENTO TATTICO

Nello schierare un modello con **LANCIO DA COMBATTIMENTO** prendi nota della direzione verso cui sono rivolti i modelli nemici e cerca di far atterrare il tuo paracadutista fuori dalla loro **LINEA DI TIRO** per poi compiere qualche facile uccisione.

Successivamente, sottrai l'Attributo **FIS** del modello dal risultato del lancio del giocatore e moltiplica questo numero per 6 (d20 -**FIS** x 6 centimetri), questo è il numero di centimetri di cui il modello si è spostato. Dunque, piazza il modello sul tavolo in questa posizione.

Se la deviazione farà atterrare la miniatura fuori dal campo di battaglia, essa dovrà spendere un **ORDINE** addizionale per apparire sul bordo del tavolo di gioco nel punto da cui sarebbe dovuta uscire.

MEDICO

Una truppa che possiede quest'Abilità Speciale può recuperare i modelli che sono diventati **INCOSCIENTI**. Per recuperare un modello **INCOSCIENTE**, è necessario essere a contatto di base con questo, spendere un'**ABILITÀ BREVE DELL'ORDINE** e avere successo in un **LANCIO DI VOL**. Il paziente recupera solo 1 **FERITA** e nel prossimo turno attivo (se è ancora vivo) fornirà 1 **ORDINE ALLA RISERVA DEGLI ORDINI** del giocatore. Se il **LANCIO DI VOL** fallisce, il paziente passa dallo stato di **INCOSCIENTE** allo stato di **MORTO** e il modello deve essere rimosso dal tavolo di gioco.

INFILTRAZIONE

Un modello con l'Abilità Speciale **INFILTRAZIONE** può essere schierato ovunque nella metà del tavolo del suo proprietario. Comunque, questo non aumenta l'area di schieramento iniziale del giocatore per le altre truppe.

TENENTE

Una miniatura dell'esercito deve essere scelta come leader o **TENENTE** della truppa. Solo quei modelli che hanno l'opzione **TENENTE** nel loro profilo sulla lista degli eserciti possono essere scelti come **TENENTE**. In partita, il **TENENTE** possiede un **ORDINE** addizionale, chiamato **ORDINE SPECIALE DEL TENENTE**, che solo lui può spendere.



ARTI MARZIALI LIVELLO 3

Quest'Abilità Speciale consente a una miniatura di attaccare per prima in **COMBATTIMENTO CORPO A CORPO**, effettuando un **LANCIO NORMALE** con il suo Attributo **CC**. Se il difensore sopravvive, poi potrà rispondere con un attacco. Se entrambe le miniature hanno quest'Abilità Speciale, allora dovranno effettuare un **LANCIO A CONFRONTO**.

VISORE MULTISPETTRO LIVELLO 2

Consente di effettuare lanci di **SCOPERTA** e **CD (SPARARE)** senza applicare i **MODIFICATORI** negativi dovuti all'**OCCULTAMENTO**.



ENTRARE NELL'UNIVERSO DI INFINITY

Siamo 175 anni nel futuro. I sistemi stellari colonizzati dall'Umanità, conosciuti come la Sfera Umana, sono spartiti tra le grandi nazioni che lottano in segreto, all'ombra di un fragile equilibrio di poteri. Ma una minaccia aliena proveniente dall'esterno potrà sconvolgere tutto...

Le principali nazioni umane sono: PanOceania, la grande potenza ipertecnologica; Yu Jing, il suo avanzato rivale asiatico; Haqqislam, il nuovo filosofico e umanistico Islam; Ariadna, robusti coloni isolati in un mondo ostile; e ALEPH, la globale Intelligenza Artificiale che domina nell'ombra; devono ora fare i conti con le forze aliene della Combined Army, al servizio della EI, un'intelligenza artificiale aliena che rivendica la Sfera Umana come prossima conquista del suo immenso impero stellare.

Riusciranno gli umani a superare le loro diversità o finiranno col distruggersi a vicenda, consentendo alle forze aliene di portare a compimento la loro invasione?

Scegli una fazione, arruola i tuoi soldati e prendi parte alla lotta in questi attimi decisivi per l'Umanità!



INFINITY: I LIBRI

Il libro base di Infinity contiene tutto il necessario per iniziare a giocare e immergersi in questo universo del futuro: ambientazione dettagliata per tutte le fazioni e le truppe, il regolamento completo, tutte le liste degli eserciti e altro. "Infinity Human Sphere" è la prima espansione dell'universo Infinity, con maggiori informazioni sull'ambientazione, una nuova fazione: gli AI ALEPH, nuove truppe per tutte le fazioni, gli Eserciti Settoriali e nuove regole, abilità speciali e armi.

SCALA DEL GIOCO

Infinity è un gioco di schermaglia in cui un giocatore utilizza da 8 a 15 miniature. Puoi iniziare a giocare a Infinity semplicemente acquistando uno Starter Pack, contenente 6 miniature che corrispondono a circa 125 punti esercito. Le partite e i tornei vengono solitamente giocate a 300 punti, ma una lista di esercito competitivo pari a 200 punti, per i neofiti, può essere creata spendendo circa da 48 a 60 euro.



MINIATURE INFINITY

Note come le migliori miniature fantascientifiche sul mercato, le miniature Infinity, con il loro alto livello di dettaglio, sono costantemente premiate per la loro elevata qualità.

ACCESSORI INFINITY

Alcune compagnie producono accessori autorizzati per Infinity. Micro Art Studio ha una gamma di prodotti "Appositamente Progettata per Infinity" composta da edifici, obiettivi ed elementi scenici, segnalini, sagome, pedine, basi per miniature e diorami. La Battle Foam ha diverse valige e supporti di qualità certificata appositamente progettati per trasportare in modo sicuro le miniature Infinity.

SUPPORTO ONLINE AL GIOCO

Il sito internet ufficiale di Infinity è il punto di incontro di tutti i giocatori di Infinity. Il luogo dove è possibile trovare informazioni e supporto al gioco per migliorare la propria esperienza di gioco di Infinity.

Nel sito ufficiale di Infinity, si possono contattare altri giocatori, domandare e ricevere risposte su situazioni di gioco ed essere parte della comunità di Infinity, tramite il Forum Ufficiale di Infinity. Iscriviti anche al gruppo Facebook Ufficiale dei giocatori italiani di Infinity!

Tutte le regole, le liste degli eserciti di tutte le fazioni, le tabelle delle armi, i segnalini e le sagome, sia del libro base che del libro "Infinity Human Sphere" e tutte le informazioni necessarie per giocare sono scaricabili gratuitamente nella sezione Download del sito ufficiale di Infinity e tramite il sito italiano www.playinfinity.it

Per aiutare un giocatore a creare i suoi eserciti, si può scaricare gratuitamente dal sito Infinity due diversi Army Builders: il semplice programma Infinity O.R.A. e il più avanzato InfinityArmy 4.0 con tutti gli eserciti e i profili delle truppe.

Nel sito troverai il link a Infinity Wiki che ospita tutte le regole, abilità speciali e armi contenute nei due libri. Tutte le informazioni sono indicizzate e collegate alle FAQ e a InfinityArmy 4.0, in modo da poter controllare le caratteristiche delle proprie truppe mentre si crea la propria lista dell'esercito.

Ma il miglior modo per iniziare Infinity è seguire il link dal sito Infinity al canale YouTube Infinity dove si possono trovare video tutorial delle meccaniche di base del gioco e dell'ambientazione: il modo più semplice per entrare nell'universo del gioco Infinity! Puoi trovare i video tutorial sottotitolati in italiano sul sito www.playinfinity.it!

Scopri la vasta gamma di incredibili miniature e la profonda ambientazione di questo esaltante universo del futuro visitando il sito www.infinitythegame.com!





PANOCEANIA

PanOceania è la prima Grande Potenza della Sfera Umana. Possiede il maggior numero di pianeti, ha l'economia più ricca e possiede la tecnologia più avanzata. Pragmatica e generosa, PanOceania è l'insieme di varie culture, erede delle migliori tradizioni democratiche e del benessere dell'Ovest. Orgogliosa e un po' prepotente, può reclamare di possedere la società e l'esercito più tecnicamente sofisticati della Sfera e adora vantarsene.



ACONTECIMENTO REGULARS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	12	10	13	0	1

FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



ACONTECIMENTO REGULARS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	12	10	13	0	1

FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



HEXAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	15	12	11	13	1	1

OCCULTAMENTO TO, FUCILE DI PRECISIONE, PISTOLA, COLTELLO



MONTESA KNIGHTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-5	16	14	13	13	4	2

TENENTE, FUCILE COMBI, PISTOLA, ARMA CC

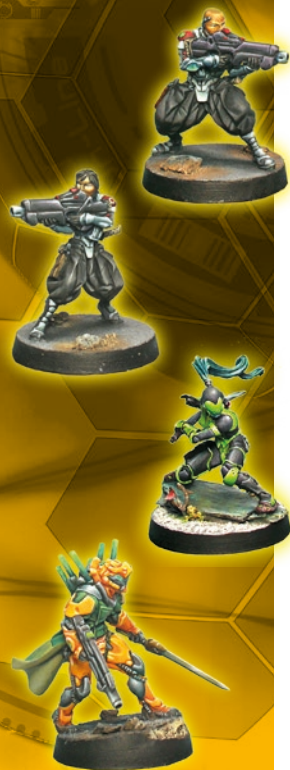




YU JING

L'altra grande potenza, l'eterno rivale che complotta sempre per uccidere il suo avversario è Yu Jing (si legge Yu Ching), il gigante asiatico. Tutto l'Estremo Oriente è riunito sotto la bandiera di ciò che un tempo era la Cina ma che ora ha costituito una sola, seppur variegata, cultura orientale. Emersa da un grande sviluppo industriale e tecnologico e una economia forte e fiorente, Yu Jing è determinata a raggiungere la posizione dominante a cui veramente aspira.

玉



KEISOTSU BUTAI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	14	10	10	12	1	1

FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



KEISOTSU BUTAI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	14	10	10	12	1	1

FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



NINJAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	17	11	12	14	1	1

OCULTAMENTO TO, INFILTRAZIONE, ARTI MARZIALI L3
FUCILE COMBI, PISTOLA, ARMA CC



HSIEN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
4-2	16	14	14	14	4	2

VISORE MULTISPETTRO L2, TENENTE
FUCILE COMBI, PISTOLA, ARMA CC



ARIADNA

Ariadna è composta dai discendenti della prima spedizione di coloni umana che scomparve dentro un cunicolo spazio-temporale e fu data per dispersa. Isolati in un pianeta remoto e ostile, gli Ariadna (Cosacchi, Americani, Scozzesi e Francesi) si sono evoluti in una razza robusta e tecnologicamente meno avanzata, che è da poco entrata in contatto con la Sfera Umana e sta cercando di ritagliarsi una propria posizione senza finire sotto il controllo delle altre potenze.



7TH FOXTROT RANGERS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	13	13	0	1

OCCULTAMENTO, INFILTRAZIONE
FUCILE DI PRECISIONE, PISTOLA, COLTELLO



1ST HIGHLANDER S.A.S.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	17	11	13	13	0	1

OCCULTAMENTO, INFILTRAZIONE
FUCILE, PISTOLA, ARMA CC



LOUP-GAROUS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	14	12	11	13	2	1

FUCILE DI PRECISIONE, PISTOLA, COLTELLO



ZOUAVES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	12	10	13	2	1

TENENTE, MITRAGLIATRICE, PISTOLA, COLTELLO





HAQQISLAM

Haqqislam, il Nuovo Islam, è una piccola potenza che possiede solo un sistema stellare, Bourak. Separatasi dal fondamentalismo, Haqqislam basa la sua cultura su un Islam umanista, filosofico e in continuo contatto con la natura. La Scienza Biosanitaria e la Terraformazione sono i due maggiori punti di forza di Haqqislam, che comprende le migliori scuole di medicina e planetologia della Sfera Umana.



FANTI GHULAM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	10	14	1	1

FUCILE, FUCILE A POMPA, PISTOLA, COLTELLO



FANTI GHULAM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	10	14	1	1

TENENTE, FUCILE, FUCILE A POMPA, PISTOLA, COLTELLO



AL HAWWA'

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	11	14	1	1

OCCULTAMENTO, INFILTRAZIONE

FUCILE DI PRECISIONE, PISTOLA, COLTELLO



GIANNIZZERI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
4-2	15	13	14	14	4	2

MEDICO

FUCILE, FUCILE A POMPA, PISTOLA, CC WEAPON



NOMADI

I Nomadi consistono in tre enormi navi i cui abitanti, contrari a una società controllata da grandi blocchi macroeconomici e dalla A.I. (Intelligenza Artificiale), hanno deciso di allontanarsene e di iniziare a vagabondare nello spazio, commerciando di sistema in sistema. Tunguska è dedicata al traffico e all'archiviazione di informazioni. Corregidor offre manodopera qualificata a un ottimo prezzo, mentre Bakunin commercia in qualunque cosa sia esotica e illegale e in qualsiasi campo: dalla moda alla nano-ingegneria.



MODERATORS FROM BAKUNIN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	10	10	12	0	1

TENTENTE, FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



HELLCATS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-5	14	12	12	13	2	1

LANCIO DA COMBATTIMENTO
FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



PROWLERS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-5	14	12	12	14	2	1

OCCULTAMENTO, INFILTRAZIONE
SPITFIRE, PISTOLA, COLTELLO



SPEKTRS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	12	12	14	1	1

OCCULTAMENTO TO, INFILTRAZIONE
FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO





ALEPH

ALEPH è l'unica Intelligenza Artificiale che controlla le reti di dati e i sistemi tecnologici di tutta la Sfera Umana. ALEPH è il più grande alleato dell'umanità e, senza di esso, i sistemi socio-politici ed economici andrebbero in pezzi quasi all'istante.



DAKINI TACBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	STR
15-10	8	11	8	13	0	1

FUCILE COMBI



GARUDA TACBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	STR
15-10	8	12	11	13	0	1

LANCIO DA COMBATTIMENTO

FUCILE COMBI



NAGAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	12	12	14	1	1

OCCULTAMENTO, INFILTRAZIONE

FUCILE DI PRECISIONE, PISTOLA, COLTELLO



DEVA FUNCTIONARIES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	14	12	11	15	2	1

VISORE MULTISPETTRO L2, TENENTE

SPITFIRE, PISTOLA, COLTELLO



COMBINED ARMY

E mentre l'Umanità si auto-consuma, una nuova minaccia, forse la più terribile di tutte, è riuscita a creare una testa di ponte nel cuore della Sfera Umana. Un esercito misto composto da razze aliene, riunito sotto il dominio di un'Intelligenza Evoluta: un'antica ma suprema intelligenza artificiale con aspirazioni egemoniche nei confronti di ogni razza che si pari nel suo cammino.



ZERATS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	12	13	1	1

INFILTRAZIONE
FUCILE DI PRECISIONE, PISTOLA, COLTELLO



RASYATS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-5	18	12	13	13	2	1

LANCIO DA COMBATTIMENTO, ARTI MARZIALI L3
FUCILE COMBI, PISTOLA, ARMA CC



NOCTIFERS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	14	12	10	13	1	1

TO OCCULTAMENTO, INFILTRAZIONE
SPITFIRE, PISTOLA, COLTELLO



YAOGATS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-5	16	12	12	13	3	1

VISORE MULTISPETTRO L2, TENENTE
FUCILE COMBI, PISTOLA, ARMA CC





TOHAA

I Tohaa sono un'avanzata civiltà aliena apertamente in guerra contro la EI (Intelligenza Evoluta) e il suo Combined Army. I Tohaa sono massimi esperti di biotecnologia, il che consente loro di costruire terribili armi virali e impenetrabili armature simbiotiche. Ma sono anche in grado di alterare altre specie, rendendole più intelligenti così che queste possono combattere al loro fianco.



KAMAEŁ

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	11	13	1	1

FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



KAMAEŁ

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	11	13	1	1

FUCILE COMBI, PISTOLA, COLTELLO



CLIPSOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
10-10	13	11	12	13	0	1

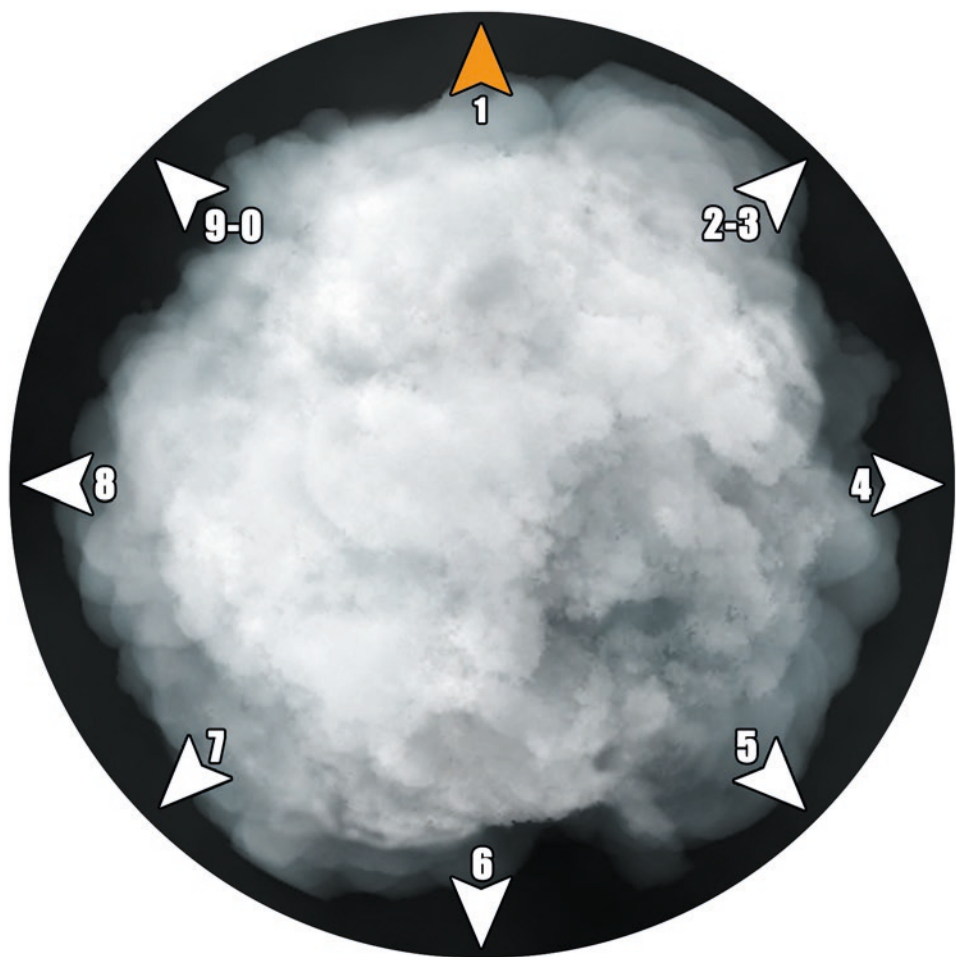
OCCULTAMENTO TO, INFILTRAZIONE
FUCILE DI PRECISIONE, PISTOLA, COLTELLO



ECTROS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	ARM	F
4-4	17	13	14	13	3	2

TENENTE
FUCILE COMBI, PISTOLA, ARMA CC












LISTA DELLE ARMI

ARMA

GITTATA

 <p>PISTOLA</p>	<p>0" 4" 8" 12" 24"</p> <p>+3 +0 -3 -6</p> <p>0 cm 10 cm 20 cm 30 cm 60 cm</p>	<p>R 2</p> <p>DANNO 11</p>
	 <p>FUCILE A POMPA</p>	<p>0" 8" 15" 24"</p> <p>+3 +0 -3</p> <p>0 cm 20 cm 40 cm 60 cm</p>
 <p>FUCILE</p>	<p>0" 8" 16" 24" 48"</p> <p>+0 +3 -3 -6</p> <p>0 cm 20 cm 40 cm 60 cm 120 cm</p>	<p>R 3</p> <p>DANNO 13</p>
	 <p>FUCILE COMBI</p>	<p>0" 16" 24" 48"</p> <p>+3 -3 -6</p> <p>0 cm 40 cm 60 cm 120 cm</p>
 <p>SPITFIRE</p>	<p>0" 24" 32" 48"</p> <p>+3 -3 -6</p> <p>0 cm 60 cm 80 cm 120 cm</p>	<p>R 4</p> <p>DANNO 14</p>
	 <p>MITRAGLIATRICE</p>	<p>0" 8" 32" 48" 96"</p> <p>+0 +3 -3 -6</p> <p>0 cm 20 cm 80 cm 120 cm 240 cm</p>
 <p>FUCILE DI PRECISIONE</p>	<p>0" 12" 36" 52" 104"</p> <p>+0 +3 -3 -6</p> <p>0 cm 30 cm 90 cm 130 cm 260 cm</p>	<p>R 2</p> <p>DANNO 15</p>
	 <p>COLTELLO</p>	<p>DANNO 10</p> <p>ARMA CC</p>

INFINITY



Infinity è un gioco di miniature da 28 mm in metallo che simula Scontri Diretti, operazioni speciali e schermaglie in un'ambientazione fantascientifica del futuro con estetica manga.

Siamo 175 anni nel futuro. I sistemi stellari colonizzati dall'Umanità, conosciuti come la Sfera Umana, sono spartiti tra le grandi nazioni che lottano in segreto, all'ombra di un fragile equilibrio di poteri. Ma una minaccia esterna, rappresentata dall'arrivo della Combined Army, agli ordini dell'aliena Intelligenza Evoluta, potrà sconvolgere tutto...

Tuffati nell'universo di Infinity e scopri di più collegandoti al sito

WWW.INFINITYTHEGAME.COM