



INFINITY

QUICKSTART RULES/REGOLE RAPIDE

N3





INTRO

175 anni nel futuro, l'umanità ha imparato a non autodistruggersi - ma per quanto altro tempo ?

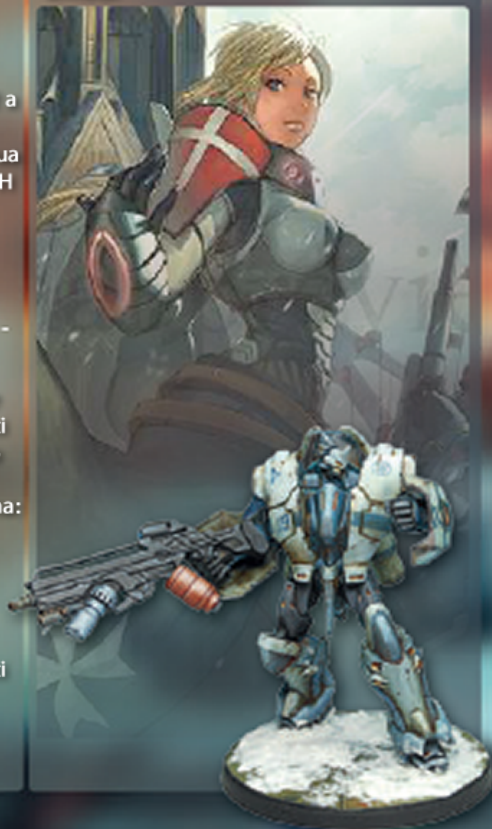
L'umanità ha raggiunto le stelle. Enormi internazionali navi commerciali usano condotti spazio-temporali per saltare da un sistema stellare all'altro, in una rete interminabile di rotte conosciute come Circolari. Le Circolari sono amministrate da un'organizzazione intra-governativa chiamata O-12, un ramo degli Stati Uniti a cui è stata conferita una grande autonomia e capacità di applicare con la forza le proprie decisioni che i suoi predecessori non hanno mai avuto. Un'Intelligenza Artificiale, chiamata ALEPH, è stata progettata con lo scopo di aiutare lo O-12 a mantenere il fragile bilanciamento del potere. Con il suo misterioso potere e la sua ubiquità attraverso la Sfera Umana, ALEPH è diventata indispensabile per il governo, nonostante le lotte interne.

Le vecchie nazioni si sono lentamente agglomerate in pochi grandi blocchi di federazioni ed hanno rivendicato il possesso di quei sistemi stellari che possono sostenere la vita umana. Queste nuove super potenze, sebbene più potenti di quanto le vecchie siano mai state, sono ancora motivate dalle stesse ossessioni che hanno sempre guidato la storia umana: spazi abitabili, risorse, potere. La coesistenza è difficile quando tutti competono per le stesse cose. L'attrito è costante ed i conflitti -aperti o nascosti, allarmanti o poco importanti, brevi o prolungati- sono una cosa comune. Questi non dono tempi noiosi per essere un soldato.



PANOCEANIA

PanOceania è il numero uno, il potere maggiore nella Sfera Umana. Ha il maggior numero di pianeti, l'economia più florida e la tecnologia più avanzata. PanOceania è il crogiolo della cultura che, con il loro carattere pragmatico e generoso, considera loro stessi come i difensori delle tradizioni occidentali di democrazia e benessere. I PanOceani sono un popolo fiero che spesso dà l'impressione di essere leggermente presuntuosi, con il loro costante sollecito alla superiorità tecnologica della loro società, e particolarmente della loro armata.



YU JING

L'avversario di PanOceania, l'eterno avversario, l'altro grande potere, è Yu Jing (pronunciato You Cheeng), il gigante Asiatico. L'intero del lontano Est, unito sotto la bandiera di quello che una volta è stata la Cina, ha prodotto una integrata, ma omogenea, cultura orientale. Equipaggiati con un florido settore industriale, stato dell'arte tecnologica e sorprendente crescita economica, Yu Jing è pronta e volenterosa per richiedere la posizione dominante nella quale si sente autorizzata.



ARIADNA

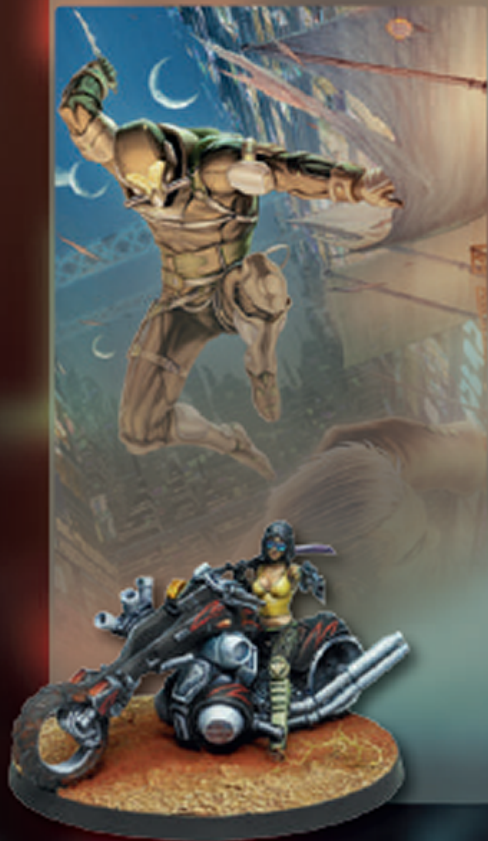
Ariadna è stata fondata dai discendenti della prima nave coloniale umana, ipotizzata persa quando è scomparsa in un condotto spazio-temporale. Isolata su un ignoto pianeta ostile, gli Ariadniani -principalmente di origine Cosacca, Americana, Scozzese e Francese- diventano un popolo tenace. Ora che la Sfera Umana ha riguadagnato contatti con essa, la nazione di Ariadna lotta per essere riconosciuta e rispettata malgrado la sua insufficienza tecnologica.





HAQQISLAM

Haqqislam, la Nuova Islam, è un potere minore, diffusa attraverso un singolo sistema planetario, Bourak. Haqqislam ha creato una cultura intorno all'umanesimo, versione scolastica dell'Islam che è in costante contatto con la natura e rifiuta tutti i fondamentalismi. La scienza Biomedica e Terraformazione sono i due pilastri del loro sviluppo, e Haqqislam è la casa delle migliori accademie di Medicina e Planetologia nella Sfera Umana.



NOMADS

La nazione dei Nomadi è una coalizione di tre colossali navi i cui abitanti, insoddisfatti con la società gestita da un anonimo Interesse macroeconomico e dall'IA ALEPH, decidono di scindersi e creare la loro società personale nello spazio, muovendosi tra i sistemi e commerciando con la popolazione locale. Tunguska vive lontano dal traffico e dalla conservazione di informazioni; Corregidor offre manodopera abile a prezzi competitivi, e Bakunin è specializzata in tutto quello che è esotico, illegale od entrambi, dalla moda alla nanoingegneria.



C. ARMY

E mentre l'Umanità è intenta distrattamente a divorare se stessa, una nuova minaccia -presumibilmente più terribile di qualsiasi altra prima di essa- ha collocato una testa di ponte nella Sfera Umana. Un'Armata Combinata di diverse Razze Aliene, sotto gli ordini di un'Intelligenza Evoluta, un supremo ed antico intelletto con le intenzioni egemoniche sopra tutte le forme di vita che attraversano il loro cammino.



ALEPH

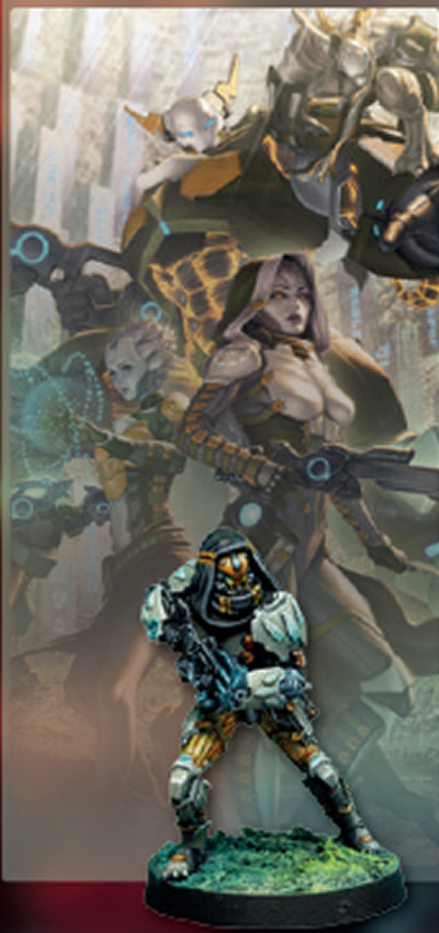
ALEPH, la sola Intelligenza Artificiale che supervisiona il traffico di rete della Sfera Umana ed il maggiore sistema tecnologico internazionale. ALEPH è la più grande alleata dell'umanità, e senza di essa, l'intera struttura economica e sociopolitica intergalattica potrebbe sgretolarsi.





TOHAA

I Tohaa sono un'avanzata civiltazione aliena che recentemente ha dichiarato una guerra aperta contro l'IE ed le sue Armate Combinate. Tohaa sono maestri nella biotecnologia, capaci di costruire terribili armi virali e resistenti armature simbiote, ma anche di alterare la loro spece, garantendo loro più intelligenza così da poter combattere al loro fianco.



MERCENARIES

Soldati di Fortuna, Cacciatori di Taglie, Assassini, Corsari, Scagnozzi, Hacker da assoldare, Agenti di Sicurezza privati, Giornalisti in vendita... La Sfera Umana ha abbondanza di persone che si fanno carriera lontano da caos e violenza. Discreti ed indipendenti, i mercenari lavoreranno per chiunque sia disposto a pagare la loro parcella - senza fare alcuna domanda, ovviamente.



QUICK START RULES

Infinity è un gioco di miniature in metallo da 28mm simulante operazioni speciali e schermaglie in un universo Sci-Fi altamente tecnologico, un futuro vicino emozionante e ricco di azione dove missioni segrete, operazioni segrete ed azioni sotto copertura determinano il destino dell'umanità.

Queste regole sono una versione rapida e semplificata del sistema di gioco Infinity che ti permetterà di comprendere le basi di questo gioco facilmente.

Una volta che le hai testate, conoscerai le meccaniche basi del gioco e sarà quindi molto facile per te accedere alle regole complete. Con il regolamento completo avrai a disposizione una grande varietà di tattica e possibilità di gioco, e potrai godere di Infinity nella sua totalità. Connettiti ad infinitythegame.com

Quello di cui hai bisogno:

- Metro a Nastro
- 3 Dadi a venti facce (d20) per giocatore
- 3 Miniature di Infinity per giocatore
- Un terreno di gioco
- Un tavolo di gioco

Tavolo di gioco e terreno

Raccomandiamo di usare un tavolo di 48x48" per il gioco Infinity, ma le regole incluse in questo regolamento possono essere applicate su una superficie di 32x24".

Raccomandiamo caldamente che l'area di gioco includa alcuni modelli di terreno e scenari per simulare coperture ed angoli ciechi.



COME MISUARE

Tutte le distanze del gioco sono date in pollici. Quando misuri la distanza tra due truppe, usa i bordi delle loro basette dalla più vicina l'un l'altra. Quando muovi le truppe sul campo di battaglia, fai in modo di usare sempre la stessa parte della bassetta per le tue misurazioni.

MEASURING DISTANCES (MISURAZIONI)



FUSILIERS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S
4-4	13	12	10	12	1	0	1	2

Combat Rifle
Knife



ESEMPIO DI PROFILO SOLDATO

LINE OF FIRE (LOF) (LINEA DI FUOCO)

La Linea di Fuoco (LoF) è un criterio nel quale i giocatori determinano se un soldato può vedere il suo bersaglio. LoF è una linea retta immaginaria tra il soldato ed il suo potenziale bersaglio.

In Infinity, i soldati hanno una LoF angolata di 180°, cioè, possono vedere nella metà frontale della loro bassetta. Per essere capace di disegnare una LoF sul suo bersaglio, il soldato deve riscontrare queste condizioni:

PROFILO DEL SOLDATO

Ogni soldato di Infinity ha un Profilo del Soldato che specifica i suoi Attributi: una serie di valori numerici che rappresentano come il soldato può avere la meglio contro le sfide del gioco. I differenti attributi dei soldati di Infinity sono:

- ▶ MOV: Movimento
- ▶ BS: Abilità Balistiche
- ▶ CC: Corpo a Corpo
- ▶ PH: Fisico
- ▶ WIP: Volontà
- ▶ ARM: Armatura
- ▶ BTS: Scudo Bio-Tecnologico
- ▶ W: Ferite
- ▶ S: Profilo

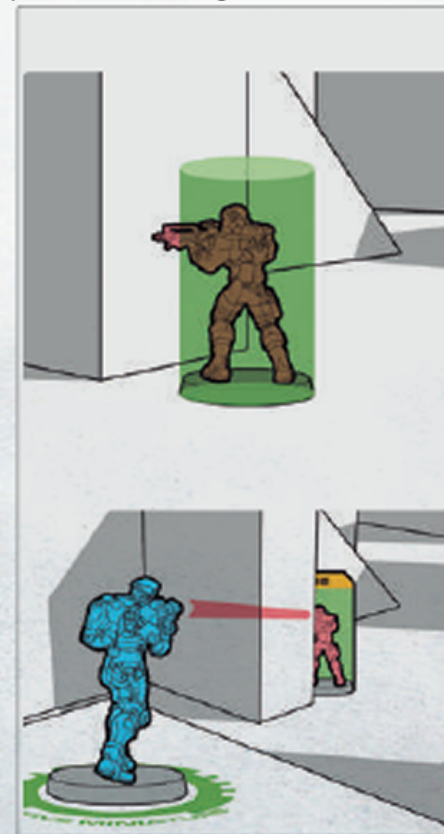
In aggiunta, il Profilo del Soldato elenca le Abilità Speciali, Equipaggiamento ed Armi.

VOLUME (VOLUME PROFILO E DELLE SAGOME) AND SILHOUETTE TEMPLATES

In termini di gioco, tutti i combattenti occupano un volume invariabile sul tavolo. Questo volume è cilindrico, con la sua larghezza determinata dalla taglia della bassetta e la sua altezza dal tipo di soldato.

La Sagoma del Profilo sono un aiuto di gioco disegnate per aiutare i giocatori a determinare il volume e l'altezza dei soldati in gioco.

Se dubiti circa come si presenti il volume di un soldato durante il gioco, usa la Sagoma del Profilo per decidere esattamente quale spazio cilindrico prende sul tavolo di gioco.



ROLLS (TIRI DI DADO)

Per capire se un soldato è capace di completare con successo la sua azione, tira un dado a venti facce (d20). Giocando con queste regole, ogni giocatore ha bisogno di lanciare tre dadi simultaneamente.

NORMAL ROLL TIRO NORMALE

Solo un giocatore può prendere parte in un Lancio Normale. Lancia un d20 e compara il risultato all'Attributo rilevante per l'azione del soldato. Se il risultato è uguale o minore all'Attributo, l'azione ha successo.

FACE TO FACE ROLL TIRO FACCIA A FACCIA

Quando due o più soldati hanno intenzioni opposte, entrambi i giocatori partecipano in un Lancio Faccia a Faccia. Ogni giocatore lancia un d20 e compara i risultati dell'Attributo del proprio soldato a quello dell'avversario. Il soldato con il risultato maggiore che non eccede il suo valore di Attributo vince il Lancio Faccia a Faccia e cancella il tentativo dell'avversario.

Se i giocatori lanciano più di 1 d20, quando comparato, il successo cancella un successo nemico con il risultato minore sul dado -anche se sono stati cancellati, nel turno, dal successo maggiore del nemico. In caso di parità, entrambi i lanci si cancellano reciprocamente e nessun effetto è applicato.

MODIFIERS (MOD) MODIFICATORI

I Modificatori (a volte chiamati MODs) sono penalità o bonus differenti che le situazioni di gioco impongono sul lancio. I Modificatori possono essere sia positivi o negativi e sono applicati all'Attributo prima di lanciare il dado.

maximun modifier MASSIMO MODIFICATORI

La somma totale di tutti i Modificatori applicati ad un Lancio non possono eccedere il +12 o -12

Importante!

Quando una regola indica il valore di un **Attributo**, consideralo come valore **finale, ottenuto dopo aver applicato tutti i MODs.**

CRITICALS

Se i risultati sul dado sono uguali al valore sull'Attributo, il lancio è un successo Critico.

In un Lancio Faccia a Faccia, i Critici vincono sempre, battendo qualsiasi risultato non critico lanciato dall'avversario. Se entrambi i giocatori lanciano un Critico, il Lancio Faccia a Faccia è un pareggio ed entrambi i soldati falliscono.

INITIATIVE ROLL (TIRO INIZIATIVA)

Per decidere quale giocatore va per primo, fai un Lancio Faccia a Faccia usando la WIP.

DEPLOYMENT (SCHIERAMENTO)

Prima che il gioco inizi, i giocatori devono schierare i loro soldati sul campo di battaglia. Il vincitore del Tiro Iniziativa andrà per primo con lo Schieramento. Ogni giocatore ha la propria Zona di Schieramento.

Ogni basetta del soldato deve essere entro la Zona di Schieramento nella sua interezza. I soldati possono essere schierati sopra gli edifici e container posti nella Zona di Schieramento.

Puoi schierare i soldati solo dove le basette possono essere disposte.

GAME SEQUENCE (SEQUENZA DI GIOCO)

La partita è giocata in una serie di Turni, ed ogni Turno è diviso tra due Giocatori.

Il giocatore che vince il Tiro Iniziativa va per primo, quindi, ha il primo Turno. Quando quel Turno finisce, quello dell'avversario inizia. Alternate i Turni fin quando un giocatore finisce tutti i soldati. Dopo di che, il gioco termina.

GAME SEQUENCE

GAME ROUND

PLAYER TURN 1

PLAYER TURN 2

ACTIVE PLAYER, (GIOCATORE ATTIVO, REACTIVE PLAYER GIOCATORE REATTIVO)

Il Giocatore Attivo è il giocatore che sta effettuando il suo turno. Durante il turno dell'avversario, quel giocatore diviene Giocatore Reattivo.

ORDER POOL (GRUPPO DI ORDINI)

Come Giocatore Attivo, la prima cosa che devi fare quando inizia il tuo Turno Attivo è contare quanti soldati sono ancora in vita sul tavolo. Quello è il numero di Ordini che puoi spendere durante quel Turno Attivo. Questi creano il tuo Gruppo di Ordini.

Spendendo un Ordine, puoi attivare un soldato. Decidi quale soldato attivare ogni volta che spendi un Ordine. Puoi attivare ogni soldato una volta, usando tutti i tuoi Ordini su un soldato oppure qualsiasi cosa nel mezzo.

Una volta che hai speso tutti i tuoi Ordini, il tuo Turno Attivo finisce.



ORDERS (ORDINI)

Durante il tuo Turno Attivo, puoi spendere i tuoi Ordini sequenzialmente per attivare i tuoi soldati. Spendendo un Ordine, puoi far svolgere ad uno dei tuoi soldati una delle seguenti combinazioni di Abilità:

- Muovere + Attacco BS (Abilità Balistica)
- Muovere + Attacco CC (Corpo a Corpo)
- Muovere + Schivare
- Muovere + Muovere

AROS

Quando il Giocatore Attivo dichiara la prima Abilità di un Ordine, e prima che può dichiarare la seconda, entrambi i giocatori verificano se uno qualsiasi dei soldati del Giocatore Reattivo può reagire con un ARO (Ordine di Reazione Automatica).

Tutti i soldati del Giocatore Reattivo che hanno una Linea di Fuoco (cioè, devono poter "vedere") con il soldato che sta usando l'Ordine, può dichiarare una di queste ARO:

- Attacco BS
- Attacco Corpo a Corpo
- Schivare

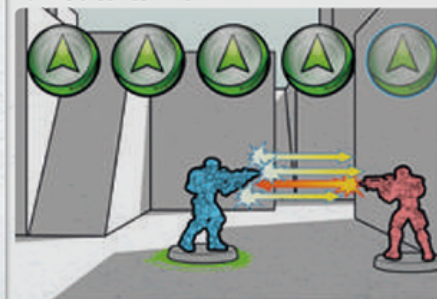
**SPENDING AN ORDER
SPENDERE UN ORDINE
STEP 1**

IL GIOCATORE ATTIVO DICHIARA IL 1° ORDINE CORTO: MUOVERE
ACTIVE PLAYER DECLARES 1st SHORT SKILL
OF THE ORDER: MOVE



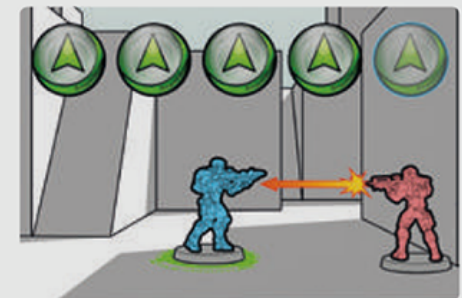
STEP 3

IL GIOCATORE ATTIVO DICHIARA IL 2° ORDINE CORTO: ATTACCO BS
ACTIVE PLAYER DECLARES 2nd SHORT SKILL
OF THE ORDER: BS ATTACK



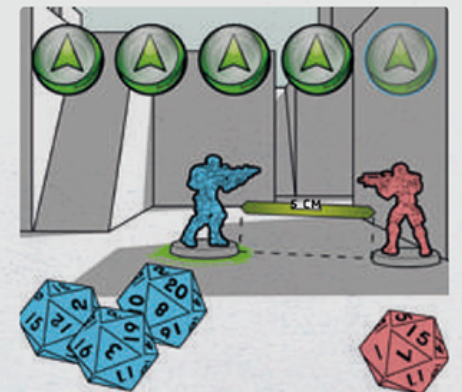
STEP 2

IL GIOCATORE REATTIVO DICHIARA ARO: ATTACCO BS
REACTIVE PLAYER DECLARES ARO: BS ATTACK



STEP 4

SI MISURA LA DISTANZA DELL'ATTACCO BS E SI TIRANO I DADI
MEASURE BS ATTACK DISTANCE AND MAKE ROLLS.



SKILLS (ABILITÀ)

MOVE MOVIMENTO

Quando un soldato dichiara Muovere, può muovere fino al primo valore di MOV in pollici. Quando si muove, può liberamente cambiare la direzione.

Dichiarare Muovere include rivelare l'esatta rotta che il soldato segue.

Il secondo valore dell'Attributo MOV è il numero in pollici che il soldato può muovere se dichiara Muovere come seconda volta durante un singolo Ordine

BS ATTACK ATTACCO BS

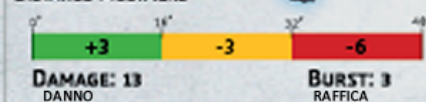
Per dichiarare un Attacco BS, il soldato deve avere una Linea di Fuoco con il suo bersaglio e non deve essere in contatto di basetta con il nemico.

Prima di tirare il dado per l'Attacco BS, misura la distanza tra il soldato ed il suo bersaglio applicando l'appropriato MOD al suo Attributo BS.

COMBI RIFLE



MODIFICATORI DISTANZA
DISTANCE MODIFIERS



BS ATTACK ROLL AND BURST TIRO ATTACCO BS E RAFFICA

Quando uno dei tuoi soldati dichiara un Attacco BS, puoi fare un tiro BS per verificare se l'attacco è stato efficace. Se il bersaglio dichiara un Attacco BS contro un tuo soldato in risposta o prova a Schivare un tuo attacco, entrambi farete un Tiro Faccia a Faccia. Altrimenti, risolvi l'attacco con un Tiro Normale.

Quando dichiari un Attacco BS, il soldato nel suo Turno Attivo può sparare tante volte quanto è il valore di Raffica (B) della sua arma (in questo caso un Combi Rifle). Il Giocatore Attivo può distribuire questi colpi tra qualsiasi numero di bersagli, ma deve farlo durante la dichiarazione dell'attacco.

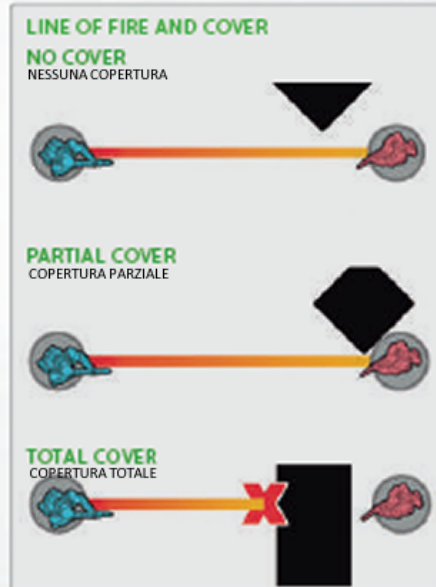
Il Giocatore Attivo tira tanti d20 quanto il valore di Raffica del Combi Rifle del soldato, e compara il risultato della BS del soldato, come spiegato nella sezione TIRARE I DADI.

Se il Giocatore Attivo divide la sua Raffica tra bersagli differenti e questi reagiscono in ARO, ogni Tiro Faccia a Faccia è lanciato separatamente seguendo l'ordine che il Giocatore Attivo vuole.

Il valore di Raffica del Giocatore Reattivo è sempre 1.

COVER COPERTURA

La copertura può ostruire la Linea di Tiro ed offre ai soldati un modo di protezione. Il bersaglio dell'Attacco BS è in Copertura Parziale quando è in contatto di basetta con un pezzo di scenario che blocca parzialmente la Linea di Tiro dell'attaccante. I soldati in Copertura Parziale impongono un modificatore -3 all'Attributo BS dei loro attaccanti, e può godere di un modificatore +3 ai loro lanci ARM.



CC ATTACK ATTACCO CORPO A CORPO

I soldati possono dichiarare un Attacco Corpo a Corpo solo se sono in contatto di basetta con il loro bersaglio.

KNIFE



DAMAGE: PH -1

BURST: 1

CC ATTACK ROLL TIRO ATTACCO CORPO A CORPO

Quando uno dei tuoi soldati dichiara un Attacco CC, puoi compiere un Lancio del dado sull'Attacco CC per verificare se l'attacco ha avuto successo. Se il bersaglio dichiara un altro Attacco CC oppure un Attacco BS contro un tuo soldato in risposta oppure prova a Schivare il tuo attacco, entrambi dovrete compiere un Tiro Faccia a Faccia. Altrimenti, risolvi l'attacco con un Tiro Normale.

Lancia un d20 e compara il risultato dell'Attributo CC del tuo soldato come spiegato nella sezione TIRARE I DADI.

DODGE SCHIVATA

Per dichiarare una Schivata, il soldato deve essere in contatto di basetta con esso, oppure avere una Linea di Tiro su un attaccante nemico.

Un soldato che dichiara una Schivata compie un Tiro Fisico (PH) per evitare l'Attacco CC oppure BS.

In aggiunta, i soldati nel loro Turno Reattivo che Schivano con successo possono muovere fino a 2 pollici. Questo movimento non può essere usato per entrare in contatto di basetta con un nemico.

ARMOR AND DAMAGE (ARMATURA E DANNO)

Gli attacchi con successo costringono i loro bersagli a passare un Tiro Armatura (ARM) oppure ricevere una ferita e possibilmente essere rimossi dal gioco.

Per compiere un Tiro ARM, lancia un d20 ed aggiungi il risultato dell'Attributo ARM del tuo soldato. Se la somma è più alta del valore del Danno dell'arma usata nell'attacco, il soldato passa il suo Tiro ARM. Se la somma è uguale od inferiore al Danno dell'arma, il soldato perde un punto dal suo Attributo Ferite.

Se il soldato perde il suo ultimo punto Ferita, è rimosso dal gioco.

Se il soldato sopravvive ad un Attacco al di fuori della sua LOF di 180°, può girarsi verso l'attaccante alla fine dell'Ordine e senza alcun Tiro richiesto.

Quando viene lanciato un successo Critico in un Tiro Attacco (Sia BS che CC) il bersaglio perde direttamente un punto dal suo Attributo Ferite senza alcun Tiro ARM.

ONLINE SUPPORT

Il sito web ufficiale di Infinity è un portale per tutti i giocatori di Infinity. Qui, puoi trovare molte delle informazioni ed aiuti di gioco per migliorare la tua esperienza di gioco.

Tutte le regole, lista delle armate, tabella delle armi, segnalini e sagome, incluse tutte le espansioni, ed assolutamente tutto quello di cui hai bisogno per giocare, sono disponibili gratuitamente nella sezione Download del nostro sito web.

Per aiutarti a costruire ed organizzare la tua lista, puoi scaricare gratuitamente lo strumento Infinity Army dal nostro sito web ufficiale.

Il nostro sito web ti porterà attraverso l'Infinity Wiki, un compilativo indicizzato di tutte le regole, abilità speciali, armi e risposte ufficiali alle frequenti domande sulle regole chieste. Infinity Army, opportunamente, collega la descrizione delle regole di ogni termine sul Wiki, al quale puoi rapidamente far riferimento mentre costruisci la tua lista dell'armata.

La strada migliore per velocizzare l'apprendimento del gameplay e le novità di Infinity è di seguire il canale YouTube, collegato con il sito web ufficiale di Infinity. Il nostro canale è pieno di video utili che spiegano le meccaniche base ed il background di Infinity, introducendo te ed i tuoi amici senza difficoltà nell'universo di gioco di Infinity.

Puoi anche avere gli aggiornamenti circa le novità di Infinity, eventi, e distribuzioni e l'ampia comunità di Infinity sulla nostra pagina Facebook ufficiale, la quale ti permetterà di unirti alla community di Infinity.

Scoprire il nostro ampio range di fantastiche miniature ed il ricco background di questa emozionante visione del futuro visitando infinitythegame.com!

INFINITY TOURNAMENT SYSTEM

Il programma di gioco organizzato di Infinity offre ai giocatori in tutto il globo una piattaforma dove possono competere per fenomenali premi ogni stagione. Tutti possono organizzare un evento ufficiale ITS, usando il Tournament Pack che calza bene alle proprie necessità. Dall'amichevole partita a due giocatori fino al torneo maggiore con dozzine di contendenti, tutto ti porterà in alto nel Ranking Internazionale del Giocatore dell'ITS.

ADVANCED RULES

Questo opuscolo e le sue regole sono solo una superficiale introduzione al mondo di Infinity. Per partecipare completamente al gioco ed alle sue possibili tattiche, hai bisogno del regolamento completo. Ora che hai perfezionato le basi, immergerti nel gioco completo sarà come una ventata di aria fresca.

Ricorda che il regolamento completo e le sue espansioni, le tabelle di tutte le armi, le liste delle armate di ogni fazione, segnalini e sagome, sono disponibili completamente in versione gratuita nella sezione Archivio del sito web ufficiale di Infinity.



www.playinfinity.it

[Gruppo Facebook: Infinity](#)



TRADUZIONE: FRANCESCO ROSSI

GAMETRADE
DISTRIBUZIONE

