



# INFINiTY

Quick Start Rules

Az INFINITY egy 28mm-es fém figurákkal játszható pörgős taktikai és stratégiai játék, mely futurisztikus környezetben játszódik, ami a nem is olyan távoli jövőt vetíti elő. Ebben a izgalmas és veszélyes világban titkos küldetések, ellenséges vonalak mögötti harci tevékenységek és elit katonák egy kis csapata is eldöntheti az egész emberiség sorsát.

## QUICK START RULES

A következőkben az INFINITY figurás játék leegyszerűsített szabályrendszerét olvashatjátok, melynek segítségével könnyedén elsajátíthatóak a játék alapjai.

Az ESZR áttanulmányozása és kirprobálása után a játékos tisztába lesz a játék alapvető szabályaival és a játékmenettel. Ezt követően a teljes szabálykönyv tartalma és a játék részletesebb szabályrendszere már nem fog nehézséget jelenteni. A teljes szabályrendszer ismeretével később összetettebb, és bonyolultabb taktikai manővereket is végrehajthatsz, tovább növelve a játékelményt. Több információért látogass el a [www.infinitythegame.com](http://www.infinitythegame.com) oldalunkra.





## A JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE

A következőket lépések szükségesek egy játék megkezdéséhez:

- Szükség van terepasztalra, bőségesen telepakolva tereptárgyakkal.
- Minden játékosnak választania kell, hogy az asztal melyik oldalán szeretné kezdeni a játékot.
- A játékosok megkezdhetik figuráik felrakását az asztalra, az asztal végétől számított 30 cm-en (hüvelyken) belül. Ez a Felállási Zóna (avagy a Deployment Zone).
- Mindkét játékos végrehajt egy Ellendobást (lásd lentebb) saját Hadnagyuk (Lieutenant) WIP – Will Power azaz Akaraterő karakterisztikáját használva.
- Aki megnyeri a WIP dobást az döntheti el ki kezdi a játékot.

### MIRE VAN SZÜKSÉGEM A JÁTÉKHOZ?

- Mérőszalagra
- Néhány húsz oldalú kockára (d20)
- INFINITY figurákra
- Az INFINITY ESZR-re
- Végül egy terepasztalra



# SZABÁLYOK

## RÁLÁTÁS - LINE OF FIRE (LOF)

Minden figurának van egy 180 fokalátószöge, amiben egy képzeletbeli vonallal célozhat az ellenségre. Ezt Line of Fire-nek, röviden LoF-nak hívjuk. A LoF biztosítja azt, hogy mit tud célbavenni egy adott figura. A LoF-ot egy figura talpának közepétől az ellenséges figura talpának széléig húzzuk. Ha ezt a vonalat azaz „rálátást” nem blokkolja semmi pl.: teljes fedezék, vagy esetleg egy másik figura, akkor a LoF létrejött és a figura célbaveheti az ellenséget.

## FIGURÁK AKTIVÁLÁSA ÉS A PARANCSOK – ORDEREK

Minden körben, az aktív játékos (akinek éppen az aktív köre zajlik) 1 parancsot azaz Order-t kap minden egyes, az asztalon lévő saját figurájáért. A figurák által adott parancsok a parancstartalékban gyűlnek össze.



Egy Order elköltsével a figura harcbaszálhat egy másikkal, vagy más feladatot is végrehajthat. Az aktív játékos egy vagy több Ordert is elkölthet egy figurára (akár többször is aktiválva ugyanazt a figurát az adott körben) amíg el nem fogynak az Orderok a parancstartalékból. Amint ez megtörténik a másik játékos köre jön.

Egy Order elköltsével az aktív játékos eldöntheti, hogy a kiválasztott figurája milyen harci tevékenységet hajtson végre. Egy Orderen belül a következő képességek (skill) egyikét hajthatja végre a kiválasztott figura:

- 2 darab Gyors mozgás képesség (Short Movement Skill)
- Egy Gyors mozgás képesség (Short Movement Skill) és egy Gyors képesség (Short Skill) kombinációja
- Végül egy Lassú képesség (Long Skill)

Short Movement Skill	Short Skill	Long Skill
Mozgás	Lövés	Elrejtőzés
Felfedezés	Közelharcitámadás	Ejtőejnyős felállás (Combat Jump)
	Kitérés	
	Orvos	



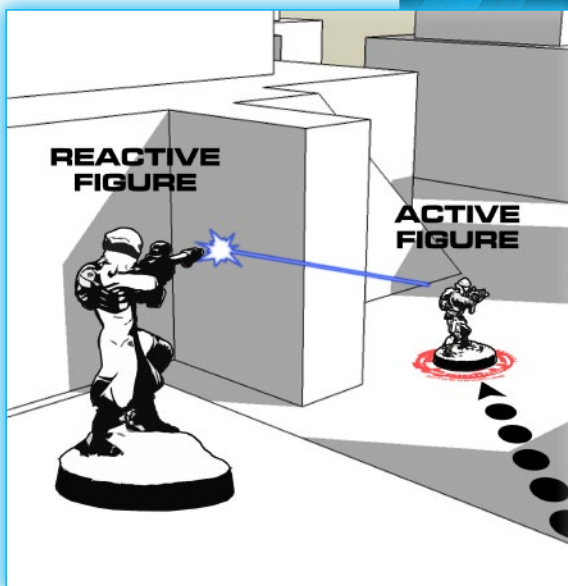
## TAZ ELLENSÉG VÁLASZOL: AUTOMATIKUS REAKTÍV ORDER AZAZ ARO

Az első Short vagy Long skill bejelentése után az ellenfél játékosnak (reaktív játékos) lehetősége van reagálni az aktivált figura cselekedetére, ha az, a reaktív játékos egyik figurájának control zónáján (20 cm) belül történt vagy ha van rálátás (LoF) az aktivált figurára. Ezt Automatikus Reaktív Ordernek azaz ARO-nak hívjuk. Az ARO lehetővé teszi az aktív játékos körében való cselekvést, de csak az aktivált figurára vonatkozóan.

### AZ AUTOMATIKUS REAKTÍV ORDER FAJTÁI

Amikor egy figura Orderére reagálunk, a következő ARO lehetőségekből választhatunk:

- Elfordulás.
- Egy rejtőzködő figure Felfedezése.
- Ellenséges támadás elől való Kitérés (ha a reaktív figura a támadás célpontja) vagy Mozgás.
- Közelharcú támadás (ha a reaktív figura le van kötve közelharba).
- Lövés (ha van LoF)



## A JÁTÉK MECHANIKÁJA

Minden alkalommal amikor egy figura Ordert kap, a játék a következőképpen alakulhat:

### JÁTÉK MECHANIKA

1. Az aktív játékos bejelenti az első Short vagy Long Skill-t.
2. Az ellenfél játékos bejelenti az ARO-ját.
3. Az aktív játékos bejelenti a második Short Skill-t (ha ez lehetséges).
4. A játékosoknak le kell mérniük a mozgást és a lőtávokat.
5. Kockadobások határozzák meg a harci helyzetek vagy képesség próbák kimenetelét.

Annak ellenére, hogy az ellenfél játékos az aktív játékos Orderének első Short Skill-je után jelenti be az ARO-t, minden cselekedet szimultán módon történik.



AZ AKTÍV  
JÁTÉKOS  
BEJELENTI AZ  
ELSŐ ORDER  
ELSŐ SHORT  
SKILL.  
MOZGÁS.



A REAKTÍV  
JÁTÉKOS  
BEJELENTI AZ  
ARO.  
LÖVÉS.



AZ AKTÍV JÁTÉKO  
BEJELENTI  
ORDERE MÁSODI  
SHORT SKILL.  
LÖVÉS.



HA MINDEZ MEGVOLT, AKKOR  
JÖHETNEK A DOBÁSOK.



## FONTOS!

*A Reaktív körben leadott Lövés ARO-k B azaz Sorozatlövés értéke mindig 1-re csökken.*

## KOCKADOBÁSOK MECHANIKÁJA

### NORMÁL DOBÁS

Az INFINITY játékban, annak eldöntésére, hogy egy figura bizonyos cselekedete sikerrel járt-e, egy d20-al való dobás szükséges. Ha a dobás végeredménye egyenlő vagy kisebb mint a képesség meghatározott célszáma (BS – Ballisztikai Képesség, WIP – Akaraterő,...), akkor az adott cselekedet sikeresen végbement. A dobások előtt viszont minden módosított hozzá kell adni vagy ki kell vonni a képesség célszámának értékéből.

### ELLENDOBÁS VÉGREHAJTÁSA

Amikor két vagy több figura egymás ellen méri össze képességeit, melyek kölcsönösen érintik a figurákat, akkor egy ellendobást kell végrehajtani. Egy ilyen helyzetben mindkét résztvevő játékosnak, pont ahogyan a Normál dobásnál, d20-al kell dobniuk. Ebben az esetben is a módosítókkal ellátott célszámot, vagy az alatt lévő értéket kell elérni. Ám egy ellendobásnál a játékosok által elért dobások eredménye összehasonlításra kerül. Az a játékos nyeri ez ellendobást, amelyik a (szükséges módosításokkal ellátott) célszámmal egyenlő, vagy az alatti értéket ér el úgy, hogy az ellenfél dobásának értékénél nagyobb.

Ha az ellendobás végeredménye döntetlen, akkor az a játékos nyeri az ellendobást, amelyiknek a képesség értéke a nagyobb. Azonban, ha mindkét figura azonos képesség értékkel rendelkezik, akkor döntetlen esetén mindkét figura elbukta az ellendobást.

### KRITIKUS SIKER

Ha egy játékos pontosan annyit dob mint a meghatározott célszám, akkor elkönnyvelhet egy kritikus sikert! Ezt az eredményt az ellenfél játékos csak akkor verheti meg, ha úgy ér el kritikus sikert, hogy a saját célszáma a nagyobb.

## PÉLDA A NORMÁL DOBÁSRA:



*A Panoceania-I Trauma Doc talpkontaktusba ér egy sérült figurával, és megkísérli annak meggyógyítását az Orvos képesség használatával.*

*Az Orvos képesség egy WIP (akaraterő) Normál dobást igényel. A Trauma Doc WIP értéke 12.*

*Ha a dobás végeredménye 12 vagy kisebb, akkor a gyógyítási kísérlet sikeres, és sérült katona visszakap 1 Wound-ot.*

*A dobás végeredménye 2, így az sikeres.*

# HARC

## TAKTIAI JAVASLAT

Ha egy figura úgy lő rá egy másik figurára, hogy az háttal áll, akkor a háttal álló figura nem adhat le ARO-t, mivel nincs meg neki az ehhez szükséges LoF. Az így leadott lövéshez tehát elegendő egy Normál dobás.

## TÁVOLSÁGI HARC: BALLISTIC SKILL (BALLISZTIKAI KÉPESSÉG) – LÖVÉS

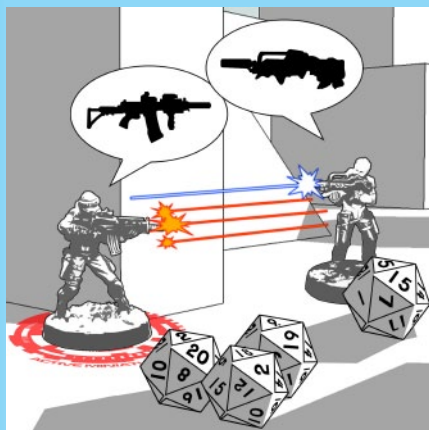
Ezt a képességet egy ellendobással lehet megjátszani, hogy az aktív figura BS-e (Ballistic Skill) adja a célszámot. A célpont választhat mit reagál: visszalőhet támadójára vagy Kitérhet a lövés elől a PH (Physical – Fizikum) képességét használva (lásd lentebb).

Egy aktív figura Lövéskor annyi d20-al dobhat, amennyi a nála lévő lőfegyver B-je (Burst – Sorozatlövés érték), például: ha a B 3, akkor 3 d20-al dobhat a támadó. Minden egyes dobást, ami az ellendobás során megveri az ellenfél kockadobását, találatnak értelmezzünk.

## FONTOS!

Ha egy kritikus siker egy harci helyzetben következik be, akkor az automatikusan bevitt találatnak minősül, így az ezt elszenvedő figura automatikusan veszít 1 Woundot (Sebpontot). Ez csak akkor kerülhető el, ha a célpont egy nagyobb célszámú kritikus sikert ér el.

## ELLENDOBÁS PÉLDA TÁVOLSÁGI HARCBA:



Az aktív figura teljes Burst-el (B) tüzel. Ebben az esetben ez B 3 azaz 3 darab d20.

A Reaktív figura bejelenti az ARO-ját és szintén lő, de csak 1 db d20-al.

A dobások eredményeinek a lehető legközelebb kell hogy legyenek a figura BS értékéhez. Azon dobások, melyek meghaladják a célszámot, elvesznek.

Aktív figura: Line Kazak, BS 11 értékkel. Kockadobásai a következők: 2, 9 és 18. A 2-es és a 9-es a célszám alatt vannak, így tehát sikeresek. A 18 viszont meghaladta a BS értéket, tehát sikertelen találat.

Reaktív figura: Bakunin Moderator, BS 10. Az Ő dobása 5, tehát a Moderator lövése is sikeres.

Az összes sikeres dobásból a figura BS értékéhez legközelebb álló, és az ellenfél dobásánál magasabb eredmény tekinthető sikernek egy ellendobásban. Ebben az esetben a Line Kazak 9-ese kiüti a Moderator 5-ösét, így a Line Kazak nyeri az ellendobást.



## EGY PÉLDA AZ ELLENDOBÁSRA, TÁVOLSÁGI HARCBAN, TÖBB FIGURA RÉSZVÉTELÉVEL:

Egy Acontecimiento Regular aktív körében elkölt egy Ordert, hogy megtámadhasson a LoF-jában lévő 3 darab Zhanshi-t. Combi Rifle-je 3-as Burst-jét három felé osztja, így mindegyik célpontjára leadhat egy-egy lövést.

Minden ellenséges figura, aki LoF-ban van bejelenti a saját ARO-ját. A 3 darab Zhanshi úgy dönt visszalő a Regular-ra, ám van egy Keisotsu is, aki bár nem volt célpont, de jogosult egy ARO-ra a LoF miatt. Ő is lőni fog.

Eljött a kockadobások ideje.

Aktív figura: a Regular (BS 12) 3 db d20-al fog dobni (Combi Rifle B 3). Mivel három különböző lövésről van szó, így mind a három dobás különálló ellendobásokban vesz majd részt. Minden dobás külön egy-egy ellenséges Zhanshi-t céloz meg. A Regular első dobása a Zhanshi #1 ellen irányul, ami 8 lett. A második dobás Zhanshi #2-t veszi célba, ennek az eredménye 10. A harmadik dobás pedig a Zhanshi #3-t célozza meg, ez pedig 4 lett. Mind a három dobás a Regular BS értékének célszáma alatt van, így sikeresnek tekinthetők.

Reaktív figurák: mindegyik figura B értéké 1 ha ARO-znak. Zhanshi #1 (BS 11) egy 5-öt dob. Ez kisebb mint a saját BS értéke, viszont a Regular-énál is kisebb (8), így a Regular lövése fog találni.

Zhanshi #2 (BS 11) 16-ot dob, ami meghaladja saját BS értékét, így a lövése nem talál. A Regular 10-es eredményével ezt az ellendobást is megnyerte.

Zhanshi #3 (BS 11) 7-est dob. Ez kisebb saját BS értékénél és magasabb a Regular által elért 4-esnél, tehát a Zhanshi nyeri meg az ellendobást.

A Keisotsu, bár nem volt célpontja a Regular lövéseinek, jogosult az ARO-ra, így végrehajthat egy Normál dobást. A BS-e 10 és 6-ost dob, ami kisebb a saját célszámánál, így a lövése talált.

Ebben a harci helyzetben a Regular-nak két ellendobást sikerült megnyernie Zhanshi #1 és #2 ellen, így nekik Páncélmentő dobást (Páncélmentőt) kell végrehajtaniuk, viszont a Regular elvesztette ellendobását Zhanshi #3 ellen. Továbbá a Keisotsu Normál dobása is sikeres volt, így a Regular két lövést kapott be.

Ez számára kettő páncélmentőt fog jelenteni (lásd lentebb).

### AZ AKTÍV FIGURA DOB HÁROM KOCKÁVAL.



### A REAKTÍV FIGURÁK DOBNAK ARO-T, EGYET-EGYET FEJENKÉNT.



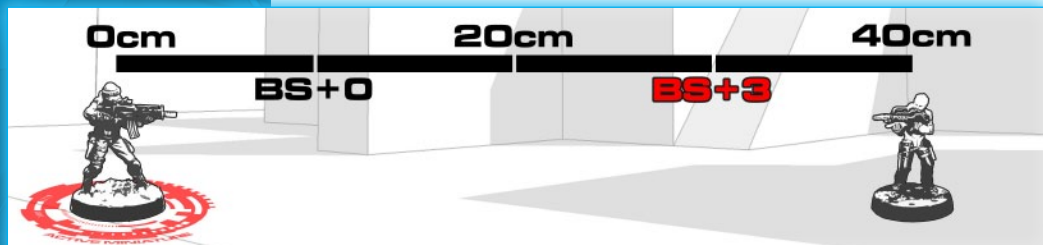
### ELLENŐRZIK A TALÁLATOKAT.



## TÁVOLSÁG

A távolság a támadó és célpontja között módosítja a célszámot, amit egy sikeres találathoz szükséges. Ezek a távolságok és módosítók fegyverhez kötöttek, ezeket megtalálhatod a Fegyver Táblázatban.

Kép: a Line Kazak fegyvere 20 cm és 40 cm között ad +3-as módosítót a BS értékéhez.



### TAKTIKAI JAVASLAT

#### ORDER: MOZGÁS+LÖVÉS

*Ne feledd, hogy mozgásod bármely szakaszában bejelentheted figurád támadását. A maximális hatékonysáért győzdj meg arról, hogy ellenfeled nincs Fedezésben.*

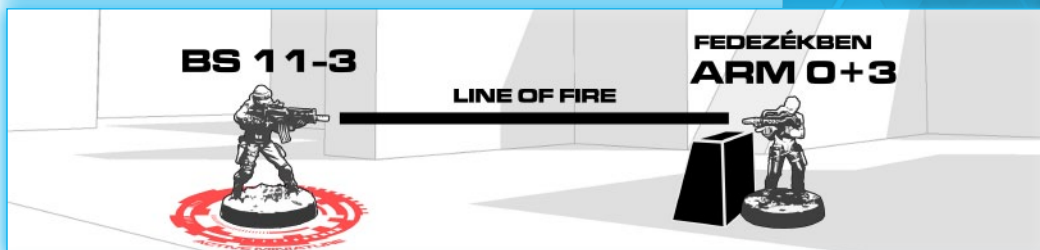
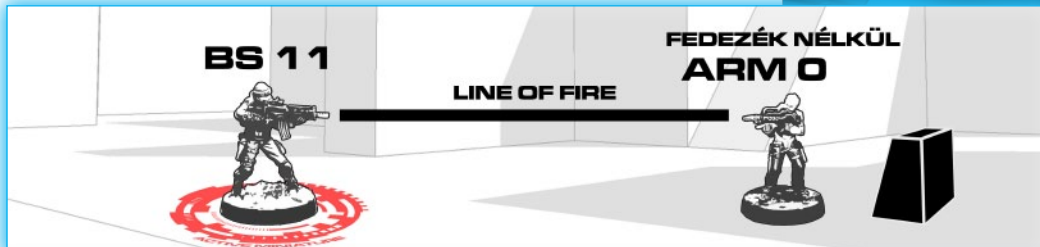


## FEDEZÉK

Ha egy figura úgy próbál rálőni egy másikra úgy, hogy az LoF-ban van, de a célpont talpkontaktusban van egy tereptárgy, ami legalább az 1/3-át eltakarja a figurának, akkor a támadó -3 módosítót kap a saját BS-éhez.

Az a figura, amelyik Fedezékben van +3 ARM (Páncél) módosítót kap a lövések ellen, növelve esélyeit a túlélésre.

Fedezékes képsor: Amikor a Moderator Fedezékben van, támadója, a Line Kazak -3-as módosítót kap a BS-éhez. A fedezék miatt a moderator további +3-at kap az ARM-jához.



## KÖZELHARC – CLOSE COMBAT AVAGY A CC

HA egy figura talpkontaktusba kerül egy ellenséges figurával, akkor közelharcba (Close Combat) kerülnek, amit röviden CC-nek hívunk. Ilyenkor, a két figura automatikusan közelharci fegyverre vált (ehhez nem szükséges Ordert költeni).

A közelharcban egy ellendobást kell végrehajtani a saját és az ellenfél figurájának CC képesség értékének használatával.



## KITÉRÉS DOBÁS

A Kitérés egy olyan reakció, ami a figura PH (Fizikum) képességével lehet végrehajtani, a beérkező támadok elől való kitérés érdekében. A kitérés dobás célszáma, az adott figura PH képességének értéke.

Ha a kitérést megkísérlő figura megnyeri az ellendobást, akkor elkerüli a támadást a reaktív körben és – csak is kizárólag a reaktív körben – lemozoghatja első mozgás értékének a felét (hüvelykben mére).

### FONTOS!

*Némelyik fegyver úgynevezett Sablonnal azaz Template-el tüzel. Ezek a fegyverek nem igényelnek dobást a találathoz. A lövésük elől ki lehet ugyan térni, de a kitérésre és az ehhez szükséges PH dobásra egy -6-os negatív módosító kerül. Figyelmeztettünk téged!*

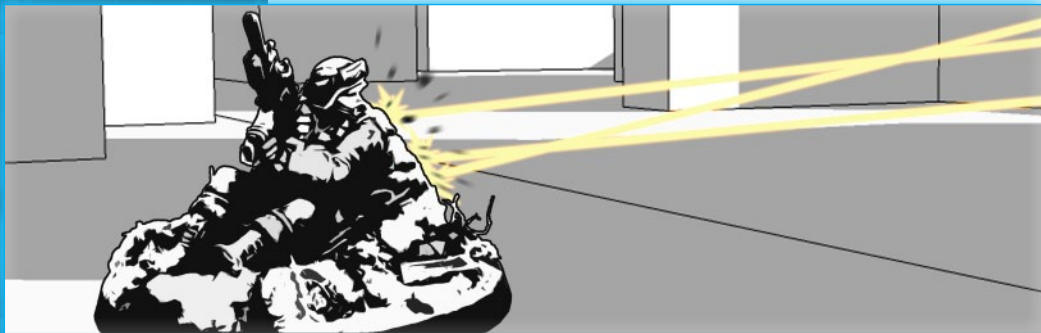
## MOZGÁS

Az INIFINTY-ben a mozgás egy Gyors képesség, aminek segítségével egy figura megteheti a első MOV (Mozgás) értéknek megfelelő távolságok (hüvelykben). Egy Orderen belül a figura végrehajthat még egy Mozgás Gyors képességet, amivel lemozoghatja a második MOV értékének megfelelő távolságot (hüvelykben). Nem kötelező lemozogni a figurának a MOV értékén szereplő távolságot, a mozgást bármikor megszakíthatja.

A mozgás gyors képesség bejelentésekor a figura által bejárt útvonalat ismertetni kell az ellenféllel, hogy az be tudja jelenteni esetleges ARO-jait.

## PÁNCÉLMENT DOBÁS

Ha egy figurát találat ért páncélmentő dobást (röviden páncélmentő) kell dobnia. A dobás egy pozitív módosítószám, ami hozzáadódik a figura ARM (Páncél) értékéhez. Ha a páncélmentő dobás (ARM + d20) nagyobb, mint az elszenvedett találat sebzése (DMG), akkor a figura sértetlen marad, mivel páncélzata elnyelte a lövést.



Ha figurának nem sikerül megdobnia a páncélmentőt akkor elszenved 1 sebpontot.

## ESZMÉLETLEN, HALOTT

Ha egy figura Wound (W – Sebzés) vagy STR (Structure – Struktúra) értékének megfelelő sebpontot, akkor Esméletlen állapotba (Unconscious) kerül. Esméletlen állapotba került figurákat Unconscious jelzővel kell ellátni. Esméletlen figurák képtelenek parancsokat végrehajtani, és nem adnak Ordert sem a parancstartalékba.

Ha egy Esméletlen figura elszenved még 1 sebpontot, akkor halott lesz, és le kell venni az asztalról.



# KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Néhány egység olyan különleges kiképzéssel vagy felszereléssel rendelkezik, amilyenekkel mások nem. Néhányat most felsorolunk, de a teljes képességlistát megtalálod a szabálykönyvben, ahol képet kaphatsz sereged teljes arzenáljáról.

## CAMOUFLAGE (REJTKÖDÉS)

Egy Camouflage képességgel rendelkező figura álcázva is kezdheti a játékot. Ekkor egy Camouflage jelző helyettesíti magát a figurát, hiszen az ellenség számára rejtve van, nem látható.

A Camouflage jelző anélkül mozoghat a harctéren, hogy közvetlenül meg lehetne támadni. Ha egy ellenséges figura rá akar támadni egy Camouflage jelzőre, előbb Fel kell fedeznie (Discover) egy WIP dobással.

Bármilyen támadás vagy felfedezés, ami a Camouflage jelző ellen irányul -3-as módosítót kap. Ha viszont a figura egy fejlettebb, Thermo-optical (TO Camouflage) álcázóval rendelkezik, akkor a módosító -6 lesz.

A CAMOUFLAGE JELZŐ ALATT LÉVŐ KATONA BEJELENTI AZ ORDERE ELSŐ FELÉT, MELY A MOZGÁS GYORS KÉPESSÉG.



A CAMOUFLAGE KÉPESSÉGET HASZNÁLVA, AZ ÁLCÁZOTT EGYSÉG LESBŐL TÁMADHAT AZ ELLENSÉGRE.



AZ ELLENSÉG CSAK, A MÁR FELFEDETT TÁMADÓJA AKCIÓJA UTÁN REAGÁLHAT.

MINDEN REAKTÍV FIGURA, AKI LOF-AL RENDELKEZIK A CAMOUFLAGE JELZŐRE, CSAK A MÁSODIK GYORKÉPESSÉGÉNEK BEJELENTÉSE UTÁN ARO-HAT.



Egy álcázott katona meglepetésszerűen képes támadni, így előbb adhat le lövést mint az ellenséges figura. Az ellenfél csak akkor reagálhat, ha túlélte az álcázott egység támadását. Ha viszont egy figura kitámad álcája alól, akkor felfedődik, lekerül róla az álca és újra felkerül az asztalra.

## COMBAT JUMP (EJTŐERNYŐS FELÁLLÁS)

Az ejtőernyősök rendelkeznek a Combat jump (Ejtőernyős felállás) képességgel. Egy Combat jump-pal rendelkező figurát a felállási fázisban nem kell felrakni az asztalra (ez azt jelenti, hogy nem számít aktív figurának így Ordert sem ad a parancstartalékba).

A játékos a saját körén belül bármikor bevetheti Combat jump-os figuráját. Ahhoz, hogy ezt a figurát játékba lehessen hozni, le kell tenni egy számozott körsablont az asztalra, és a rajta lévő az 1-es szám az asztal



középpontja felé kell hogy mutasson. Ezután a játékos a körsablonon belül bárhová lerakhatja a figurát. Ez a fajta felállás az ejtőernyős figura saját Orderjébe kerül, így nem ad hozzá a parancstartalékhoz a felrakásának első körében.

Miután felhelyeztük a figurát az asztalra a körsablonon belül, egy PH Normál dobás szükséges, hogy eldöntsük a felállás sikeres volt-e.

Ha a dobás sikeres, akkor a figura felállhat a asztalra, ám ezzel kockáztatja azt, hogy az ellenséges figurák LoF-jába kerül, ARO-kat generálva számukra.

Ha a figura dobása sikertelen, akkor Szóródási dobást kell végrehajtania (lásd lentebb).

## FONTOS!

*Ha a körsablont nem lehetséges akadálytalanul felrakni az asztalra (tereviszonyok vagy tereptárgy miatt nem fér el az adott területen), akkor az Ejtőernyős felállás nem kivitelezhető.*

### SZÓRÓDÁSI DOBÁS

Ha egy Ejtőernyős felállást használó figura elbukja a PH dobását felkerül a pályára ugyan, de nem az előre kiszemelt területen (körsablon). A szóródás irányát a körsablonon lévő számok jelzik, és a d20-szal végrehajtott PH dobás eredményének második számjegye fogja meghatározni ezt az irányt.

Ezután ki kell vonni a PH képesség értékét a dobás eredményéből, és meg kell szorozni 2.5-tel (egyszerűsítve:  $d20 - PH \times 6$ ), így megkapjuk a szóródás távolságát hüvelykben. Végül a kapott irányt és távolságot figyelembe véve kell felállítani a figurát.

Ha a figura a szóródást követően elhagyja a játékerteret (leszóródik az asztalról), egy extra Ordert kell elköltenie, hogy visszakerülhessen az asztal szélére, pontosan oda, ahol elhagyta a játékerteret.

### TAKTIKAI JAVASLAT

Az Ejtőernyős felállás során figyelj meg az ellenséges figurák helyzetkedését, hiszen ha az ejtőernyős figura LoF-ön kívül érkezik a pályára, akkor nem generál ARO-t az ellenséges figurák számára.

A COMBAT JUMP KÉPESSÉGGEL RENDELKEZŐ EGYSÉG BEJELENTI, HOGY A KÖRSABLON TERÜLETÉN SZERETNE LANDOLNI.



A PH ÉRTÉKE 12, ÍGY A SIKERHEZ 12 VAGY AZ ALÁ KELL DOBNI.



AZ EREDMÉNY 14, TEHÁT A SZÓRÓDÁS IRÁNYA A KÖRSABLON FELSOROLT IRÁNYOKBÓL (A DOBÁS MÁSODIK SZÁMJEGYE, TEHÁT) A 4-ES LESZ.



A SZÓRÓDÁS TÁVOLSÁGA PEDIG  $14 - 12 = 2 \times 2.5 = 5''$

## ORVOS

Az a figura, mely birtokolja az Orvos képességet képes arra, hogy visszahozzon egy sérült figurát az Unconscious (Eszméletlen) állapotból. Ehhez az kell, hogy az orvos talpkontaktusba kerüljön az Eszméletlen figurával, és az Orderének egyik Short Skill-jét használva egy sikeres WIP dobást hajtson végre. A sérült figura így visszkap 1 sebpontot, és a következő aktív körében, ismét hozzáadja Orderét a játékos parancstartalékába. Ha viszont a WIP dobás nem sikerül, a sérült figura Eszméletlen állapotból átkerül a „halott” állapotba, és lekerül az asztalról.

## INFILTRATION – BESZIVÁRGÁS

Ha egy figura rendelkezik az Infiltration (Beszivárgás) képességgel, akkor bárhol felállhat az saját térfelén az asztal feléig. A játékos többi figurájának viszont az eddig megszokott módon kell felállniuk.

## LIEUTENANT – HADNAGY

A seregből meg kell határozni egy figurát, aki a parancsnok szerepét tölti be, ez a figura az egység Hadnagya. Csak azok a figurák lehetnek Hadnagykok, akiknek a profilján szerepel a Hadnagy opció. A játékban, a Hadnagy rendelkezik egy extra Orderrel amit Lieutenant Order-nek hívnak. Csakis kizárólag a Hadnagy használhatja fel ezt az Ordert.

## MARTIAL ARTS LEVEL 3 – HARCMVÉSZET 3. SZINT

Ez a Képesség lehetővé teszi birtokosa számára, hogy a közelharcban Ő támadjon elsőnek, egy Normál CC dobással. Ha a védekező fél túléli a támadást, akkor visszatámadhat. Ha mindkét figure rendelkezik ezzel a képességgel, akkor a harc során egy Ellendobást kell végrehajtaniuk.



## MULTISPECTRAL VISOR LEVEL 2 - MULTISPEKTRÁLIS LÁTÓSZEMÜVEG 2. SZINT

Lehetővé teszi viselőjének hogy negatív módosítók nélkül Fedezhesse fel vagy Lőjjön rá (BS) az Camouflage jelző alatt lévő figurákra.





# BETEKINTÉS AZ INFINITY VILÁGÁBA

175 évvel a jövőben járunk. Az emberiség által kolonizált csillagrendszerekben, melyet Humán Szférának neveznek, a hatalom különböző nagyhatalmak között oszlik meg, melyek titkos háborúkat folytatnak egymás ellen, hogy megőrizzék hatalmi pozíciójukat a Humán Szférán belül. Ám egy külső, idegen fenyegetés felboríthatja ezt a kényes egyensúlyt...

Az humán nemzetek – PánÓceánia , a legnagyobb hiperfejlett hatalom; a Yu Jing, PanÓceánia legnagyobb ázsiai riválisa; a Haqqiszlám, a filozófikus és emberközpontú Új Iszlám; a Nomádok, kik anarchikus vándorai az Úrnek; az Ariadna, kik egy zord világ megedzett telepesei; és végül az ALEPH, a háttérben munkálkodó a globális Mesterséges Intelligencia most egy új idegen fenyegetéssel kell hogy szembenézzenek: az EI (Idegen Mesterséges Intelligencia) szolgálatában álló Combined Army, aminek célja Humán Szféra beolvasztása saját, csillagközi birodalmába.

Válasz oldalt, gyűjts sereget és veddél részt az Emberiség sorsdöntő küzdelmeiben!



## INFINITY: KÖNYVEK

Az INFINITY alapkönyvében mindent megtalálsz, hogy játszhas és belemerülhess ebbe a futurisztikus világba: részletes háttérinformációk a játsszó alap frakciókról, egységleírások, táblázatok, sereglisák és még sokminden más is.

Az „INFINITY Humán Szféra” a játék első kiegészítő könyve, mely mégtöbb háttéranyaggal rendelkezik, valamint bemutat egy új, játsszó frakciót, az ALEPH-t, új egységeket, a Sectorial Seregeket és új szabályrendszerüket, végül a különleges képességek és fegyverek listáját is.

## A JÁTÉK MÉRETE

Az INFINITY egy harci játék (Skirmish), melyben a játékosok 8 és 15 közötti figuramennyiséggel játszanak. A játékot már egy Alapdoboz megvásárlásával is el lehet kezdeni, amiben 6 figura azaz kb. 125 pont értékű sereg található. A bajnokságokon a seregméret 300 pontos, ám egy átlagos játékban a seregek 200 pontosak is lehetnek. Egy versenyképes, kezdő sereget már 15 és 18e Forintból ki lehet állítani.



## INFINITY FIGURÁL

Az INFINITY figurái a világ legszebb faragású miniatúr modeljei közé tartoznak, amiket elismerésével, díjaival a nemzetközi piac is rendszeresen kitüntet.

## INFINITY KIEGÉSZÍTŐK

Némelyik cég speciális INFINITY kiegészítők gyártásával is foglalkozik. Ilyen a Mico Art Studio is, mely a „Speciálisan INFINITY-hez kifejlesztve” termékeivel, mint pl. Tereptárgyakkal, jelzőkkel, sablonokkal, figura és diorama talpakkal teszik színesebbé a játékot. A Battle Foam különböző seregtáskákat is gyárt, amikben biztonságosan lehet hordozni a különböző nagyságú INFINITY seregeket.

## ONLINE JÁTÉKOS SEGÍTÉG

A [www.infinitythegame.com](http://www.infinitythegame.com) az INFINITY játékosok hivatalos találkozóhelye. Itt a játékkal kapcsolatos segítségen kívül olyan információkat is találhatnak, melyekkel csiszolhatják stratégiájukat, ezzel növelve a játékelményt.

A hivatalos honlap segítségével és az INFINITY fórumon keresztül kapcsolatba léphetnek más játékosokkal is, választ kaphatnak a játékban felmerülő esetleg kérdésekre és részei lehetnek az INFINITY közösségének.

Az összes szabályköny (Alap, Humán Szféra), sereglista és fegyvertáblázat, valamint az összes sablon és jelzők is ingyenesen hozzáférhetőek a honlap Download szekciójában.

A könnyebb és gyorsabb seregösszeállítás érdekében, a honlapon két ingyenesen letölthető seregösszeállító program is megtalálható: az egyik a könnyen kezelhető INFINITY O.R.A, valamint a fejlettebb INFINITY Army 3.0 teljes sereglistákkal és egységprofil leírásokkal.

A honlapon találhatsz egy linket, mely elvisz a INFINITY Wiki oldalra, a két megjelent szabálykönyben megtalálható összes szabály, különleges képesség és minden fegyver rendszereve megtalálható a hozzá tartozó Gyakran Ismételt Kérdés-ekkel együtt. Az INFINITY Wiki az INFINITY Army 3.0-ból is közvetlenül elérhető.

Vizont a legkönnyebb módja a játék megkezdéséhez az, ha az INFINITY honlapon megtalálható linket használva megnyitjuk az INFINITY YouTube Channel-jét, ahol oktatóvideók segítenek a játék alapjainak elsajátításában.

Fedezd fel az INFINITY játék izgalmas futurisztikus világát és hihetetlenül szép figuráit a [www.infinitythegame.com](http://www.infinitythegame.com) segítségével!







## PÁNÓCEÁNIA

PánÓceánia a Humán Szféra elsőszámú nagyhatalma. Övék a legtöbb bolygó, a legerősebb gazdaság és a legfejlettebb technológia is. Gyakorlatias és nagyvonalú birodalomként, PánÓceánia a különböző kultúrák olvasztótégléje, mely a nyugati mintájú demokratikus és jóléti államok tradíciójának örököse. Büszke és uralkodó nemzetként, PánÓceániának van a technológiailag legkifinomultabb társadalma a Szférában, és megesik, hogy erről nemegyszer dicsekvően nyilatkozik.



### ACONTECIMENTO REGULARS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	12	10	13	0	1

COMBI RIFLE, PISTOL, KNIFE



### ACONTECIMENTO REGULARS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	12	10	13	0	1

COMBI RIFLE, PISTOL, KNIFE



### HEXAS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	15	12	11	13	1	1

TO CAMOUFLAGE  
SNIPER RIFLE, PISTOL, KNIFE



### MONTESA KNIGHTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-5	16	14	13	13	4	2

LIEUTENANT  
COMBI RIFLE, PISTOL, CC WEAPON

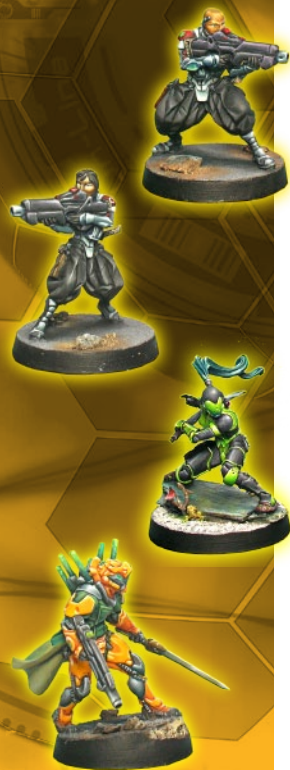




## YU JING

A másik nagyhatalom, örök riválisa a Nyugatnak az ázsiai óriásnemzet, Yu Jing (ejtsd Dzsú Csing), szüntelenül tervez és konspirál, hogy legyőzhesse ellenségeit. Az egész távolkelet egy zászló alatt egyesült, ami valaha Kína, Japán és a környező ázsiai nemzetek voltak, mára már egy hatalmas, szupernemzetként léteznek. Erős iparának, technológiai újításának és hatalmas gazdaságának köszönhetően Yu Jing kész megküzdeni a Humán Szférában való elsőségéért.

玉



### KEISOTSU BUTAI

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	14	10	10	12	1	1

COMBI RIFLE, PISTOL, KNIFE



### KEISOTSU BUTAI

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	14	10	10	12	1	1

COMBI RIFLE, PISTOL, KNIFE



### NINJAS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	17	11	12	14	1	1

TO CAMOUFLAGE, INFILTRATION, MARTIAL ARTS L3  
COMBI RIFLE, PISTOL, CC WEAPON



### HSIEN

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-5	16	14	14	14	4	2

MULTISPECTRAL VISOR L2, LIEUTENANT  
COMBI RIFLE, PISTOL, CC WEAPON





## ARIADNA

Ariadna népe a legelső mély űrbe küldött kolonizáló hajók légénységének leszármazottai, akikkel annak idején a feregjáratba történt belépés után minden kapcsolat megszakadt. A majdnem egy évszázadig magukra hagyatott és elszigetelt Ariadnaiak – Kozákok, Oroszok, Amerikaiak, Skótok és Franciák – egy fizikailag megerősödött ám technológiailag lemaradt frakció, akiknek csak nemrég sikerült újra felvenni a kapcsolatot a Humán Szférával. Helyzetük kényes, hiszen úgy próbálnak helyet szerezni maguknak a Sféra nemzetei közt, hogy ne essenek áldozatul a többi frakció befolyásának.



### 7TH FOXTROT RANGERS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	11	13	13	0	1

CAMOUFLAGE, INFILTRATION  
SNIPER RIFLE, PISTOL, KNIFE



### 1ST HIGHLANDER S.A.S.

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	17	11	13	13	0	1

CAMOUFLAGE, INFILTRATION, LIEUTENANT  
RIFLE, PISTOL, CC WEAPON



### LOUP-GAROUS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	14	12	11	13	2	1

SNIPER RIFLE, PISTOL, KNIFE



### ZOUAVES

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	12	10	13	2	1

HMG, PISTOL, KNIFE







## HAQQISLAM

Haqqislam, mint az „Új Iszlám”, a Szféra egy kisebb hatalma, mely csak egy csillagrendszer, a Bourak-ot uralja. Elhatárolódva a fundamentalizmustól, a Haqqislam az emberközpontú, a természethez közel álló, filozófiai alapokon nyugvó Iszlámra alapozza kultúráját. A Haqqislam fő erőssége a terraformálás mellett a biogyógyászatban szerzett szakértelem, mely páratlan a Humán Szférában.



### GHULAM INFANTRY

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	11	10	14	1	1

RIFLE, SHOTGUN, PISTOL, KNIFE



### GHULAM INFANTRY

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	11	10	14	1	1

LIEUTENANT

RIFLE, SHOTGUN, PISTOL, KNIFE



### AL HAWWA'

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	11	11	14	1	1

CAMOUFLAGE, INFILTRATION

SNIPER RIFLE, PISTOL, KNIFE



### JANISSAIRES

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-5	15	13	14	14	4	2

DOCTOR

RIFLE, SHOTGUN, PISTOL, CC WEAPON



## NOMÁDOK

A Nomádok társadalma eredetileg mesterséges intelligenciák által irányított óriási makro-gazdaságokban létezett. Ezt hátrahagyva, a Nomádok három óriási űrhajón járják a végtelen űrt, rendszerről-rendszerre haladva. A Tunguska az információ áramlásért és tárolásáért felelős. A Corregidor adja a képzett munkaerőt – a megfelelő árért persze – míg a Bakunin területe minden ami egzotikus vagy illegális, legyen az bármi a divatcikkektől a nano-technológiáig.



### MODERATORS FROM BAKUNIN

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	10	10	12	0	1

LIEUTENANT

COMBI RIFLE, PISTOL, KNIFE



### HELLCATS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-5	14	12	12	13	2	1

COMBAT JUMP

COMBI RIFLE, PISTOL, KNIFE



### PROWLERS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-5	14	12	12	14	2	1

CAMOUFLAGE, INFILTRATION

SPITFIRE, PISTOL, KNIFE



### SPEKTRS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	12	12	14	1	1

TO CAMOUFLAGE, INFILTRATION

COMBI RIFLE, PISTOL, KNIFE







## ALEPH

Az ALEPH egy egyedülálló Mesterséges Intelligencia, mely felügyeli és irányítja a Humán Szféra teljes adatforgát és technológiai hálózatát. Az ALEPH az emberiség legnagyobb szövetségese, és nélküle az intergalaktikus szociál-politikai és gazdasági rendszerek szinte azonnal összeomlanának.



### DAKINI TACBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	STR
15-10	8	11	8	13	0	1

COMBI RIFLE



### GARUDA TACBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	STR
15-10	8	12	11	13	0	1

COMBAT JUMP  
COMBI RIFLE



### NAGAS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	12	12	14	1	1

CAMOUFLAGE, INFILTRATION  
SNIPER RIFLE, PISTOL, KNIFE



### DEVA FUNCTIONARIES

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
4-4	14	12	11	15	2	1

MULTISPECTRAL VISOR L2, LIEUTENANT  
SPITFIRE, PISTOL, KNIFE





## COMBINED ARMY

Mialatt az emberiség felemészti önmagát, egy új, talán minden eddigiénél komolyabb fenyegetés vetette meg a lábát a Humán Szféra területén. A Combined Army – avagy az Egyesített Hadsereg – különböző idegen fajok összessége, melynek vezére a Fejlett Intelligencia, és egy ősi, ámde felsőbbrendű mesterséges értelem, aminek célja, hogy leigázzon és beolvasszon minden fajt, ami csak az útjába kerül.



### ZERATS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	13	11	12	13	1	1

INFILTRATION  
SNIPER RIFLE, PISTOL, KNIFE



### RASYATS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-5	18	12	13	13	2	1

COMBAT JUMP, MARTIAL ARTS L3  
COMBI RIFLE, PISTOL, CC WEAPON



### NOCTIFERS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-10	14	12	10	13	1	1

TO CAMOUFLAGE, INFILTRATION  
SPITFIRE, PISTOL, KNIFE



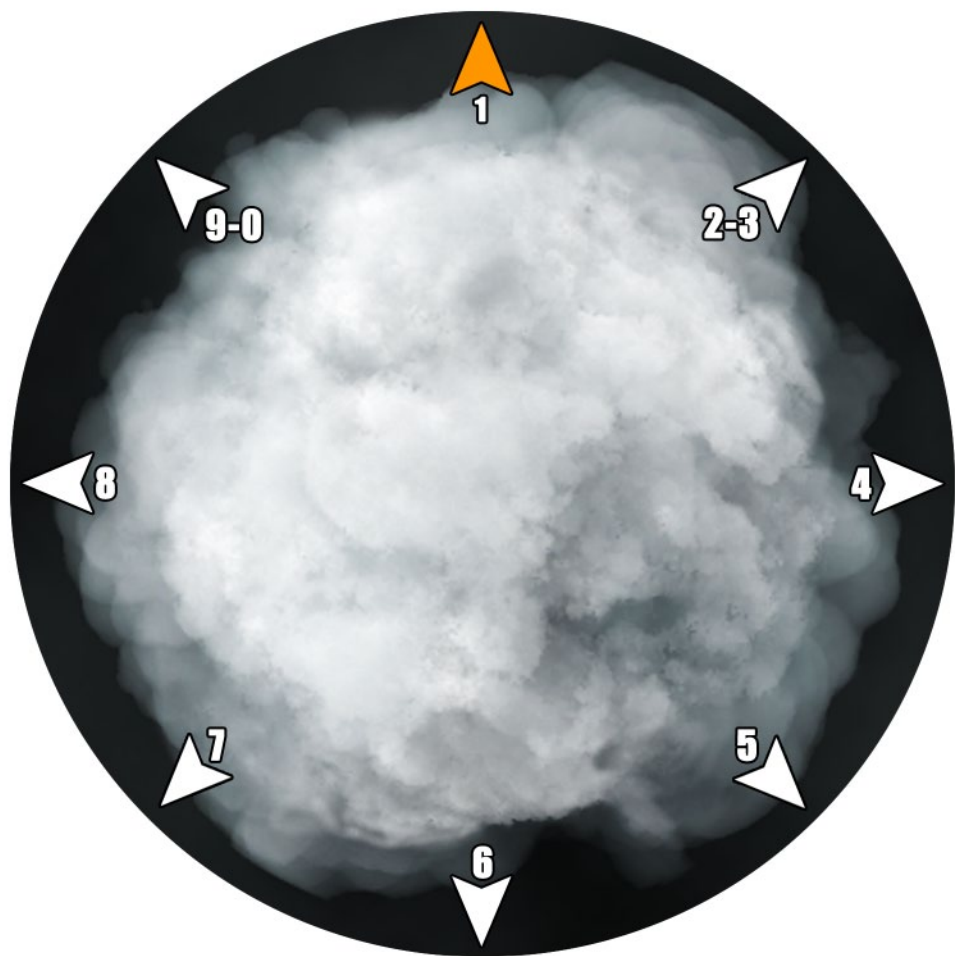
### YAOGATS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	W
10-5	16	12	12	13	3	1

MULTISPECTRAL VISOR L2, LIEUTENANT  
COMBI RIFLE, PISTOL, CC WEAPON









# FEQYVERLISTA

## WEAPON

## RANGE (BS MODIFIERS)



PISTOL



BURST  
2

DRAWN  
11



LIGHT SHOTGUN



BURST  
2

DRAWN  
13



RIFLE



BURST  
3

DRAWN  
13



COMBI RIFLE



BURST  
3

DRAWN  
13



SPIITFIRE



BURST  
4

DRAWN  
14



HMG

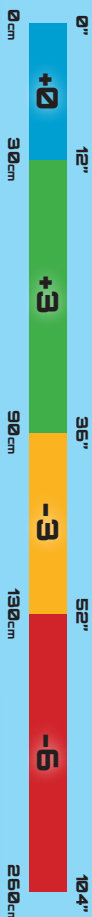


BURST  
4

DRAWN  
15



SNIPER RIFLE



BURST  
2

DRAWN  
15



KNIFE

DRAWN  
10



CC WEAPON

DRAWN  
13

# SZERETNÉL TÖBBET MEGTUDNI?

Az ESZR itt véget ért, de a játék teljes élvezetéhez és a teljes taktikai arzenál megismeréséhez szükséged lesz a kiterjedt szabályrendszerre is, ami a bevezetőként szolgáló ESZR után könnyen elsajátítható lesz.

Ne feledd, az alapkönyv, a Humán Szféra kiegészítők, a fegyver táblázat, a teljes sereglistán, sablonok és jelzők mind könnyen és ingyenesen elérhetők a hivatalos INFINITY honlapról.

Ez még csak a kezdet, kapcsolódj rá és fedezd fel ezt az új és izgalmas világot a [www.infinitythegame.com](http://www.infinitythegame.com)-on.



# INFINITY



Az INFINITY egy 28mm-es manga stílusban megalkotott fém figurákkal játszható pörgős taktikai és stratégiai játék, mely futurisztikus környezetben játszódó nyílt fegyveres harcokat és ellenséges vonalak mögötti titkos akciókat szimulál.

175 évvel a jövőben járunk. Az emberiség által kolonizált csillagrendszerekben, melyet Humán Szférának neveznek, a hatalom különböző nagyhatalmak között oszlik meg, melyek titkos háborúkat folytatnak egymás ellen, hogy megőrizzék hatalmi pozíciójukat a Humán Szférán belül. Ám egy külső, idegen fenyegetés felboríthatja ezt a kényes egyensúlyt...

Fedezd fel az INFINITY játék izgalmas futurisztikus világát a [WWW.INFINITYTHEGAME.COM](http://WWW.INFINITYTHEGAME.COM) segítségével! Kapcsolódj rá!