

INFINITY: DEATHMATCH

¿QUÉ ES INFINITY: DEATHMATCH?

I:D es una modificación de las reglas de I:TG para jugar combates multijugador (cuantos más jugadores, mejor) en los que cada uno lleva a una única miniatura. Estos combates simulan los juegos de ordenador tipo Quake™ o Unreal Tournament™, entre otros.

MATERIAL NECESARIO

Para jugar una partida de I:D cada jugador necesita una miniatura de Infinity que le represente, varios dados de 20 caras, una cinta métrica en centímetros, un marcador de heridas y un marcador de puntos. Todos los jugadores deberían coger miniaturas con el mismo tipo de peana y tamaños similares para que el combate sea lo más justo posible.

Además, es necesario tener 7 marcadores de Warp Point (WP) numerados y algunos marcadores de Power-Ups (PU).

Por último es necesaria una zona de juego con escenografía de al menos 75x75cm.

LOS LUCHADORES

Cada jugador empieza con el siguiente perfil:

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H
10-10	14	13	14	13	4	-3	3

PETACA, IRREGULAR, NO IMPETUOSO, FUSIL COMBI, ARMA CC AP

Todas las miniaturas son IP.

Para hacer el juego más interesante, cada miniatura dispondrá de dos Órdenes por turno.

Además, tanto a la hora de saltar como a la de escalar, el movimiento no se reducirá.

POWER UPS

Los PUs son equipo especial y habilidades que otorgan a los jugadores ventajas durante la partida.

Hay dos tipos de PU: armamento y habilidades. En cualquier momento de la partida una misma miniatura no puede tener más que un PU de cada. Si una miniatura que ya tuviera PU consigue otro, deberá dejar uno de los dos sobre la mesa.

Para recoger un PU basta con pasar por encima.

La mayoría de los PUs tienen un número de usos ilimitado, pero algunos (como el Panzerfaust) acaban agotándose. En el momento en que se acaben los usos de un PU, el jugador debe volver a colocar el marcador sobre la mesa, a una distancia de al menos 15cm de su miniatura.

Cuando una miniatura muere, debe dejar todos los PUs en el lugar donde murió.

ARMAS

HMG

Munición AP

Munición EXP

Panzerfaust

Fusil de Plasma

Lanzallamas pesado

HABILIDADES

Mimetismo

Supersalto (en I:D supersalto funciona exactamente igual que en I:TG excepto por que los saltos pueden ser de la suma de ambos movimientos si se usa una orden de Saltar-Saltar)

Granadas

Granadas de Humo

Armadura pesada (+2 BLI, MOV 10-5)

WARP POINTS

Los WP son teleportadores donde aparecen los jugadores.

Cada vez que una miniatura toca un marcador de WP debe lanzar un dado para determinar en qué otro WP aparece. Si el resultado es un 8 puedes escoger en qué WP apareces.

Si una miniatura aparece en un WP que estaba ocupado, la miniatura que ya estaba allí muere y otorga un frag al recién aparecido.

Aparecer en un WP provoca ORA.

PREPARATIVOS

Antes de empezar la partida, se colocan los WPs repartidos por toda la mesa, de manera que no haya líneas de visión entre ellos.

Después cada jugador pondrá dos marcadores de PU al azar (uno de cada tipo) repartidos por la mesa. Los marcadores se ponen boca abajo sin mirar lo que son.

JUGANDO LA PARTIDA

Una partida de I:D sigue las mismas reglas que una de I:TG con las siguientes excepciones.

No hay fase de despliegue. Al principio de la partida cada jugador lanzará un dado para determinar en qué WP aparece y jugará su primer turno.

Cada vez que las heridas de una miniatura llegan a 0, se retira de la mesa dejando sus PUs boca arriba en el lugar donde murió para que pueda recogerlos cualquier jugador. Al principio de su siguiente turno el jugador lanzará un dado para determinar en qué WP aparecerá de nuevo su figura. El jugador que provocó esta última herida gana un punto de victoria (frag).

En caso de que una miniatura muera por las heridas simultáneas de dos o más jugadores (durante una ORA, por ejemplo) todos esos jugadores ganarán un frag.

Si una miniatura muere a causa de una acción propia (una granada que explota en los pies, caer por un precipicio, etc) pierde un frag.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador alcanza 5 frags gana la partida.

De manera alternativa se puede poner un límite de tiempo y que gane el jugador que consiga más frags.