

CORVUS BELLI
INFINITY

CONTROL SCREENS

PANTALLA DE CONTROL DE SPEC-OPS

Facción/Sectorial:

Unidad de origen:

Nombre del SPEC-OPS:

MOV CC CD FIS VOL BLI PB H/EST

	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP

REGULAR

SI

NO

IMPETUOSO

SI

NO

PETACA

SI

NO

Habilidades especiales básicas:

Arma básica CD:

Armas básicas CC:

Habilidad Especial PEXP 1

Habilidad Especial PEXP 2

Habilidad Especial PEXP 3

	PEXP		PEXP		PEXP
--	------	--	------	--	------

Habilidad Especial PEXP 1

Habilidad Especial PEXP 2

Habilidad Especial PEXP 3

	PEXP		PEXP		PEXP
--	------	--	------	--	------

PEXP
TOTALES

Habilidad Especial PEXP 1

Habilidad Especial PEXP 2

Habilidad Especial PEXP 3

	PEXP		PEXP		PEXP
--	------	--	------	--	------

PANTALLA DE CONTROL DE SPEC-OPS

Facción/Sectorial:

Unidad de origen:

Nombre del SPEC-OPS:

MOV CC CD FIS VOL BLI PB H/EST

	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP	PEXP

REGULAR

SI

NO

IMPETUOSO

SI

NO

PETACA

SI

NO

Habilidades especiales básicas:

Arma básica CD:

Armas básicas CC:

Habilidad Especial PEXP 1

Habilidad Especial PEXP 2

Habilidad Especial PEXP 3

	PEXP		PEXP		PEXP
--	------	--	------	--	------

PEXP
GASTADOS

Habilidad Especial PEXP 1

Habilidad Especial PEXP 2

Habilidad Especial PEXP 3

	PEXP		PEXP		PEXP
--	------	--	------	--	------

PEXP
TOTALES

Habilidad Especial PEXP 1

Habilidad Especial PEXP 2

Habilidad Especial PEXP 3

	PEXP		PEXP		PEXP
--	------	--	------	--	------

PANTALLA DE MANDO DE CONTROL

ESPECIALIDADES MILITARES

FACCIÓN / SECTORIAL:

	ESP. RESERVA MÓVIL	ESP. LOGÍSTICA	ESP. FUERZA DE APOYO	ESP. PSI-OPS	ESP. DESPLIEGUE INMEDIATO	ESP. INTELIGENCIA
NIVEL 1 COSTE PEX 2	+5 PUNTOS DE EJÉRCITO	+3 A LA TIRADA DE PROMOCIÓN	+1 DISP DE 1 TROPA	+10% EXTRA PARA !!!RETIRADA!!!	+3 A TIRADA DE INICIATIVA	SABER SI ADVERSARIO DISPONE DE DESPLIEGUE AEROTRANSPORTADO
NIVEL 1 COSTE PEX 5	+10 PUNTOS DE EJÉRCITO	+1 CAP Y +3 A LA TIRADA DE PROMOCIÓN	+1 DE DISP DE 1 TROPA DISTINTA A LA DE NIVEL ANTERIOR	+10% EXTRA PARA !!!RETIRADA!!!	+3 A TIRADA DE INICIATIVA	SABER SI ADVERSARIO DISPONE DE HOLOPROYECTOR, SUPLANTACIÓN Y DESP. OCULTO
NIVEL 1 COSTE PEX 9	+10 PUNTOS DE EJÉRCITO	+1 CAP Y +3 A LA TIRADA DE PROMOCIÓN	+1 DE DISP DE 1 TROPA DISTINTA A LA DE LOS NIVELES ANTERIORES	+1 FIGURA MERCENARIA SIN PAGAR COSTE NI CAP	ESCOGER LADO DE LA MESA	CONOCER LA LISTA DE EJÉRCITO DEL ADVERSARIO
NIVEL 1 COSTE PEX 14	+15 PUNTOS DE EJÉRCITO	+3 A LA TIRADA DE PROMOCIÓN	TODAS LAS FIGURAS CON EST OBTIENE +1 PUNTO DE EST (MAX. 3)	TODAS LAS FIGURAS POSEEN TROPA RELIGIOSA	INICIATIVA Y DESPLIEGUE GANADOS AUTOMATICAMENTE	DISPONER DE UNA LISTA DE EJÉRCITO ALTERNATIVA
NIVEL 1 COSTE PEX 20	TENIENTE ENEMIGO SIEMPRE IDENTIFICADO				PEXP GASTADOS	PEXP TOTALES

SISTEMA DE PROMOCIÓN

TIRADA DE PROMOCIÓN

TIPO DE EJÉRCITO	TIRADA EXITOSA
EJERCITOS DE LA ESFERA HUMANA	1
EJERCITOS ALIENÍGENAS	1-4

PROMOCIÓN NIVEL 1 Victoria + + Esp. logística Dificultad -0 = Modificadores de la tirada **PROMO**

EL JUGADOR PODRÁ ADQUIRIR, MEDIANTE CONSUMO DE PEX, UNA ESPECIALIDAD MILITAR A MAYORES DE LA QUE YA TENÍA

PROMOCIÓN NIVEL 2 Victoria + Periodista Vivo + Esp. logística Dificultad -3 = Modificadores de la tirada **PROMO**

EL JUGADOR PODRÁ ADQUIRIR, MEDIANTE CONSUMO DE PEX, UNA ESPECIALIDAD MILITAR A MAYORES DE LAS DOS QUE YA TENÍA

PROMOCIÓN NIVEL 3 Victoria + Periodista Vivo + Esp. logística Dificultad -6 = Modificadores de la tirada **PROMO**

PERMITE QUE EL JUGADOR PUEDA UTILIZAR Y COMBINAR TODAS LAS ESPECIALIDADES MILITARES QUE ADQUIERA CONSUMIENDO PEX.

PROMOCIÓN NIVEL 4 Victoria + Periodista Vivo + Esp. logística Dificultad -9 = Modificadores de la tirada **PROMO**

CONCEDE, DE MANERA AUTOMÁTICA Y SIN CONSUMO DE PEX ADICIONALES, EL PRIMER NIVEL DE TODAS LAS ESPECIALIDADES

MISSION CONTROL SCREEN

NOMBRE:

FACCIÓN / SECTORIAL:

CAPÍTULO 1: INCURSIÓN EN LA NZ

Misión 101: "Recuperación de datos" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 102: "Activación y triangulación" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 103: "Ocupación central" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

CAPÍTULO 3: LA LLEGADA DE LOS TOHAA

Misión 301: "Carrera contrarreloj" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 302: "Rescate y evacuación" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 303: "Salida al mediodía" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

CAPÍTULO 2: GRAND GUIGNOL

Misión 201: "Emboscada" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 202: "Testigo oculto" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 203: "Exfiltración" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 204: "Secuestro" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 205: "Estación de emergencia" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

CAPÍTULO 4: EL ÚLTIMO COSMOLITO

Misión 401: "Allanamiento" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 402: "Zona contaminada" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

Misión 403: "Colapso" VICTORIA

ENEMIGO	<input type="checkbox"/>		
PUNTOS DE EJÉRCITO SUPERVIVIENTES			
PERIODISTA VIVO		PEXP GANADOS	

PEXP
TOTALES

<input type="text"/>
