CORVUS BELLI

INFINITY

NEUE REGELN

V 1.4

SPEZIALFERTIGKEITEN

Spezialfertigkeiten stehen nur wenigen ausgewählten Einheiten zur Verfügung, die sie durch ausgiebiges Training, spezialisierte Ausrüs-tung oder natürliche Fähigkeiten erhalten haben.

SPEZIALFERTIGKEITS-STUFEN

Einige Spezialfertigkeiten sind in Erfahrungsstufen mit unter-schied-lichen Effekten und Einsatzmöglichkeiten unterteilt. Sofern nicht an-ders angegeben, verleiht jede nummerierte Stufe einer Spezialfertig-keit auch automatisch alle niedrigeren Stufen derselben Fertigkeit. Zum Beispiel verleiht Stufe 3 auch die Stufen 1 und 2.

Im Gegensatz dazu geben alphabetische Stufen, wie etwa Stufe X, an, ob sie andere Stufen einer Fertigkeit verleihen oder nicht. Die Abkürzungen S1, S2, SX sind dabei äquivialent zur vollen Schriftweise Stufe 1 etc. der jeweiligen Stufe.

FULL AUTO

Der Nutzer dieser Spezialfertigkeit kann die maximale Feuer-rate seiner BF-Waffen nutzen, ohne dabei an Treffsicherheit einzubüßen. Diese Spezialfertigkeit hat Stufen.

FULL AUTO STUFE 1

(AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

Optional.

VORAUSETZUNGEN

- Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des **BF-Attributs** angesagt haben.
- Diese Spezialfertigkeit kann nicht genutzt werden wenn der Angriff eine lange Fertigkeit ist (*Intuitive Angriff, Sensor: Trianguliertes Feuer*...).
- Diese Stufe kann nur im Aktiven Zug genutzt werden.

EFFEKTE

- Während dem **Aktiven Zug** bietet diese Spezialfertigkeit einen *MOD* von **+1** auf den F-Wert der BF-Waffe ihres Nutzers.
- Dieser *MOD* von +1 ist nicht kumulativ kann nicht mit anderen Boni und Feuerstoß-*MOD*, die durch andere Regeln, Spezialfertigkeiten, Ausrüstung oder *Hackerprogramme* verliehen werden, nutzbar, ausgenommen jene, die dies ausdrücklich anders angeben.

FULL AUTO STUFE 2

(AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

Optional.

VORAUSETZUNGEN

» Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des **BF-Attributs** angesagt haben.
» Diese Spezialfertigkeit kann nicht genutzt werden wenn der Angriff eine lange Fertigkeit ist (*Intuitive Angriff, Sensor: Trianguliertes Feuer*...).

EFFEKTE

» Gegnerische Einheiten erleiden einen *MOD* von -3 in **Vergleichenden Würfen** gegen eine Einheit, die diese Spezialfertigkeit anwendet.

FULL AUTO UND NEUROKINETIK

Der *MOD* von +1 auf F durch Full Auto S1 wird nur auf den F1 durch *Neurokinetik* (s. Human Sphere N3) im Aktiven Zug gewährt, nicht im Reaktiven Zug.

Full Auto Spielbeispiel:
Während des Aktiven Zugs erklärt ein Kriza Borac, eine Nomadeneinheit mit der Spezialfertigkeit Full Auto S2, einen BF-Angriff mit seinem MG. Er wendet den MOD +1 auf die F von 4 seiner BF-Waffe an, dank Full Auto S1. Er teil den Feuerstoss auf zwischen einem ORC, einem Sikh Kommando und drei Füselieren auf. Die PanOceania-Einheiten reagieren mit unterschiedlichen ARB. Der Orc, der Sikh und ein Füselier sagen einen BF-Angriff an, erleiden dabei allerdings einen MOD von -3 auf ihren BF-Wert durch die Full Auto S2-Spezialfertigkeit des Kriza Borac. Einer der Füseliere ist ein Hacker und reagiert mit einem Hacking-ARB, allerdings muss auch er den MOD von -3, diesmal auf sein WI-Attribut, in Kauf nehmen, da er einen Vergleichenden Wurf gegen den Nomaden durchführt. Der letzte Füselier sagt Ausweichen an, aber auch er erleidet den MOD von -3 auf sein K-Attribut.

Im Reaktiven Zug darf der Kriza Borac den F-MOD von Full Auto S1 nicht anwenden, aber er kann immer noch S2 nutzen und damit einen MOD von -3 auf das Attribut jedes Gegners anwenden, gegen den er einen Vergleichenden Wurf durchführt.

GHOST: MARIONETTE

Einheiten mit dieser Spezialfertigkeit verfügen über keine eigenen Befehle. Sie werden stattdessen vom gleichen Befehl aktiviert wie ihr *Controller*; dies ist die Einheit, mit der sie ihr Einheitenprofil teilen. Einheiten, die über G: Marionette verfügen, werden als Teams aktiviert, die *Troupes* genannt werden und sich wie ein *Fireteam Core* verhalten. Sie kopieren die Aktionen, die von ihrem Controller, der wehrlos ist, während er sie kontrolliert, angesagt werden.

G: MARIONETTE

(AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

Verpflichtend.

VORAUSSETZUNGEN

» Der Spieler muss bis zu drei PuppetBots, die *Troupe* genannt werden, zusammen mit ihrem *Controller* aufstellen.
» Alle Mitglieder einer *Troupe* und ihr *Controller* müssen Teil der **gleichen *Kampfgruppe*** sein, in der sie als **eine Einheit** zählen.

EFFEKTE

» Einheiten mit G: Marionette tragen keine Befehle zur *Befehlsreserve* bei und können keine Befehle aus der *Befehlsreserve* erhalten.
Jedoch werden diese Einheiten immer durch den gleichen Befehl aktiviert wie ihr *Controller*.
» Um handeln zu können, müssen der *Controller* und die Einheit mit G: Marionette **den gleichen Befehl** und die gleichen Kurzen Fertigkeiten des Befehls ansagen. Aber der **vom *Controller* angesagte Befehl** wird immer als ***Abwarten*** angesehen, er handelt also nicht.
» Die Mitglieder einer *Troupe* wenden, entsprechend ihrer Anzahl, die Regeln für ein *Fireteam: Core* mit zwei oder drei Mitgliedern an.
Dafür wird eine *Troupe* durch einen *Troupe*-Anführermarker (TROUPE LEADRER) identifiziert, der dem *Anführer* der *Fireteam*-Regeln entspricht.
Der *Controller* gehört nicht zur *Troupe* und wird nicht berücksichtigt, wenn die *Fireteam*-Regeln angewandt werden.
» Wenn die Anzahl der Mitglieder einer Troupe auf Eins reduziert wird, dann wird diese Einheit weiterhin von den Befehlen ihres Controllers aktiviert.
» Der *Controller* und die Einheiten mit G: Marionette gewähren jeder feindlichen Einheit innerhalb der *SL* oder des *KB* nur **einen ARB.**
» Im *Reaktiven Zug* erhalten alle Mitglieder der *Troupe* und ihr *Controller* ihre eigenen ARB für jeden Befehl, der innerhalb ihrer *SL* oder ihres *KB* angesagt wird.
Allerdings wenden Einheiten mit G: Marionette die Regeln für *Fireteams* an, wenn sie diesen ARB ansagen, während jeder von ihrem *Controller* angesagte ARB als ***Abwarten*** angesehen wird.
» Wenn der *Controller* in einen *Isoliert* oder *Null*-Zustand übergeht oder ist, dann gehen die Einheiten mit G: Marionette am Ende des Befehls in dem dies passiert ist in den Zustand ***Getrennt*** über.
» Wenn eine Einheit mit G: Marionette in einen *Isoliert*- oder *Null*-Zustand übergeht oder ist, dann geht sie am Ende des Befehls in dem dies passiert ist in den Zustand ***Getrennt*** über.
» Wenn eine Einheit mit G: Marionette aufhört Teil einer Troupe zu sein, dann geht sie am Ende des Befehls in dem dies passiert ist in den Zustand ***Getrennt*** über.

Dies ist nicht der Fall, wenn:

- Die Anzahl der Mitglieder einer Troupe auf Eins reduziert wird; diese Einheit wird weiterhin vom Befehl ihres Controllers aktiviert.
- Die Troupe aufgehoben wird; dann wird der Anführer der Troupe (und nur der Anführer) weiterhin vom Befehl seines Controllers aktiviert.

» Es gibt kein Limit bezüglich der operativen Reichweite zwischen dem *Controller* und den Einheiten mit G: Marionette.

» Der *Controller* kann nur dann regulär aktiviert werden, wenn er ohne Einheiten mit G: Marionette aufgestellt wird oder wenn diese sich alle in einem *Null-* oder Isoliert-Zustand befinden.

» Einheiten mit G: Marionette, die über die Spezialfertigkeit *Luftlandung (LL)* verfügen, werden mit dem gleichen Befehl aufgestellt, den ihr *Controller* zum Aufstellen nutzt. In einer solchen Situation müssen sie zur gleichen Zeit und im gleichen Spielfeldkanten-Abschnitt oder innerhalb der gleichen Runden Schablone aufgestellt werden.

» Die Anwesenheit einer *Troupe* aus Einheiten mit G: Marionette zählt nicht gegen das Limit des Spielers von einem einzigen erlaubten Fireteam: Core auf dem Spielfeld.

SIBYLLAS RAT:

Damit die Einheiten mit G: Marionette agieren können, muss ihr *Controller* normalerweise einen Befehl ansagen, ohne dass er ihn ausführen kann, während er dabei an einem sicheren Ort auf dem Schlachtfeld bewegungslos verharrt. In der Zwischenzeit führen die Einheiten mit G: Marionette die Befehle aus.

G: MARIONETTE: AUFSTELLUNG

Während der Aufstellungsphase oder während des Spiels (wenn sie über eine Spezialfähigkeit verfügen, die ihnen das Aufstellen während des Spiels erlaubt) können Einheiten mit G: Marionette zur gleichen Zeit wie ihr Controller aufgestellt werden, so als ob sie eine einzelne Einheit wären.

G: MARIONETTE UND DROHNEN

Man muss keinen Hacker oder TAG in der Armeeliste haben, um ihr Drohnen (DRO) hinzufügen zu können, die über G: Marionette verfügen.

G: MARIONETTE, KOORDINIERTER BEFEHL UND FIRETEAMS

Einheiten mit G: Marionette und ihr Controller können weder Teil eines Koordinierten Befehls sein, noch Mitglieder irgendeines Fireteam-Typs, außer es wird anders festgelegt.

G: MARIONETTE UND KAMPFGRUPPEN

Wenn ein Spieler den Controller von einer Kampfgruppe zu einer anderen bewegt, dann bewegt er auch alle Einheiten mit G: Marionette, die ihm zugewiesen sind, da sie in jeder Kampfgruppe als Teil einer einzelnen Einheit angesehen werden.

G: MARIONETTE UND HACKERPROGRAMME

Einheiten mit G: Marionette können nicht von Unterstützungsprogrammen profitieren.

Die Einheiten mit G: Marionette sind die Schöpfung von Hacker-Toymakern aus dem Untergrund, die sie als Elemente ihrer ferngesteuerten Operationen nutzen, und waschechte Tunguska-Produkte. Allerdings ist, trotz der unleugbaren technischen Fähigkeiten dieser Hacker-Toymaker, das Marionetten-System den von ALEPH verwendeten Systemen mit Ghost: Jumper unterlegen. Die Schwachstelle dieser Technologie ist der Zustand tiefer Versenkung, den sie vom Controller verlangt, dessen Bewusstsein in die Drohnen-Einheiten projiziert wird, wodurch sein eigener Körper wehrlos zurückbleibt.

SPIONAGEABWEHR

Diese Spezialfertigkeit erlaubt es ihrem Besitzer, den Effekten des *Strategischen Einsatzes von Kommandomarkern* teilweise entgegenzuwirken (siehe *Infinity N3*)

SPIONAGEABWEHR
(AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

Geheime Informationen, optional.

VORAUSSETZUNGEN

» Die Effekte dieser Spezialfertigkeit werden nur angewandt, wenn ihr Besitzer auf dem Spielfeld aufgestellt wurde, entweder als Modell oder als Marker

EFFEKTE

» Diese Spezialfertigkeit kontert die Effekte des *Strategischen Einsatzes* eines *Kommandomarkers*, indem sie die **Anzahl der Befehle reduziert**, die der Gegner aufheben kann.
» Alternativ kontert diese Spezialfertigkeit das Limit für den Gebrauch von *Kommandomarkern*, das vom *Strategischen Einsatz von Kommandomarkern* auferlegt wird, **indem es sie auf Zwei erhöht**.

Spielbeispiel. Spionageabwehr und das Aufheben von zwei Befehlen:

In der ersten Spielrunde, während der *Taktischen Phase* des **ersten *Spielerzugs*** eines Nomaden-Spielers, gibt sein panoceanischer Gegner zwei Kommandomarker aus, um zwei Reguläre Befehle der *Befehlsreserve* des Nomaden-Spielers aufzuheben. Allerdings verfügt dieser Spieler über einen Puppet Master, der die Spezialfertigkeit Spionageabwehr besitzt, weswegen der PanOceania-Spieler nur einen Befehl der *Befehlsreserve* des Nomaden-Spielers aufheben kann.

Spielbeispiel. Spionageabwehr-Einschränkung für Kommandomarker:

Angenommen, dass **während der ersten Spielrunde**, während der *Taktischen Phase* des **ersten *Spielerzugs*** des Nomaden-Spielers, sein panoceanischer Gegner einen Kommandomarker ausgibt, um die Zahl der Kommandomarker, die der Nomaden-Spieler nutzen kann, einzuschränken und auf eins zu reduzieren. Da der Nomaden-Spieler **über einen Puppet Master verfügt, der die Spezialfertigkeit Spionageabwehr besitzt, ist das Kommandomarker-Limit, dass der PanOceania-Spieler über den Nomaden-Spieler während dieses ersten** *Spielerzugs* verhängen kann jedoch Zwei.

Spionageabwehr-Experten sind in der Lage, die Spionageaktivitäten des Gegners zu unterlaufen. Durch eine Kombination aus der Analyse früherer Bedrohungen, der Verfolgung von Personen und Datenflüssen und dem aktiven Einsatz von Desinformations-Techniken, kann ein Spionageabwehr-Agent verhindern, dass der Feind den Aufbau einer Operation sabotiert.

TELEASSISTENT

Diese Spezialfertigkeit erlaubt es der anwendenden Einheit, einer anderen Einheit mit der Spezialfertigkeit *Ingenieur* oder *Ferngesteuerter Pilot* einen Bonus auf das *WI-Attribut* zu verleihen. Tele-Assistent ist eine Spezialfertigkeit mit mehreren Stufen.

TELEASSISTENT STUFE 1
(AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

Optional.

VORAUSSETZUNGEN

» Die anwendende Einheit muss sich entweder als Modell oder als Marker auf dem Spielfeld befinden.
» Die anwendende Einheit darf sich nicht einem Null-Zustand befinden.

EFFEKTE

» Diese Spezialfertigkeit verleiht Einheiten in der eigenen Armeeliste mit den Spezialfertigkeiten Ingenieur oder Ferngesteuerter Pilot einen Bonus von +1 auf das WI-Attribut. Dafür ist weder ein Würfelwurf noch die Aufwendung eines Befehls notwendig.
» Dieser Bonus von +1 auf WI kann nicht mit WI-Boni oder -MODs die durch andere Regeln, Spezialfertigkeiten, Ausrüstung oder Hacking-Programmen gewährt warden kombiniert warden, es sei denn, diese erlauben dies ausdrücklich.

Teleassistenten haben die Aufgabe, Agenten im Feld wichtige Daten und technische Unterstützung zukommen zu lassen, um ihre Einsatzoptionen zu verbessern und die Erfolgschancen der Mission zu maximieren. Um diese Aufgabe erfüllen zu können, verfügen diese Techniker über Zugriff auf eine Reihe von Datenbanken zu verschiedenen Themen, die auch geheime und streng geheime Informationen enthalten. Diese Datenbanken stellen ein attraktives Ziel für konkurrierende Geheimdienste dar und sind daher durch ausgeklügelte Selbstvernichtungsprotokolle geschützt, falls sie in falsche Hände fallen sollten.

VERHÄNGNISVOLL

Die Nutzer dieser Spezialfertigkeit haben einen Killerinstinkt und ein besonderes Händchen dafür, den Schaden, den sie bei ihrem Ziel anrichten zu maximieren. Diese Spezialfertigkeit hat Stufen.

VERHÄNGNISVOLL STUFE 1
(AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

Optional.

VORAUSETZUNGEN

» Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des **BF-Attributs** angesagt haben.

EFFEKTE

» Diese Spezialfertigkeit gewährt einen MOD +1 auf den Schadenswert der verwendeten BF-Waffe.

VERHÄNGNISVOLL STUFE 2
(AUTOMATISCHE Fertigkeit

Optional.

VORAUSETZUNGEN

» Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des **BF-Attributs** angesagt haben.

EFFEKTE

» Zusätzlich zur normalen Regel für **Kritische Erfolge**, gilt dank dieser Spezialfertigkeit jedes Ergebnis von **1** bei den BF-Würfen ihres Nutzers als Kritischer Erfolg, selbst wenn das Modifizierte Attribut kleiner als 1 ist.

WICHTIG:
Diese Spezialfertigkeit kann nicht genutzt werden, wenn technische Waffen oder Wurfwaffen verwendet werden!

Verhängnisvoll Stufe 2. Spielbeispiel:
Eine Einheit mit der Spezialfertigkeit Stufe 2 und einem modifizierten BF-Attribut von 12, hat bei einem BF-Angriff bei einem Wurf von 12 und von 1 einen kritischen Erfolg (12 weil das der Wert des modifizierten Attributs ist und 1 dank Verhängnisvoll Stufe 2). Zusätzlich darf die Einheit den Schadenswert ihrer Waffe mit MOD +1 modifizieren dank Verhängnsivoll Stufe 1.

Eine weitere Einheit mit einem BF-Attribut von 11 und einem MOD -12 muss einen BF-Angriff durchführen. Unter normalen Umständen wäre der Angriff automatisch gescheitert mit einem modifizierten BF-Attribut von -1. Aber dank Verhängnisvoll Stufe 2 wäre ein Wurf von 1 ein kritischer Erfolg.

AUSRÜSTUNG

KI-MOTORRAD

Ein KI-Motorrad ist ein Motorrad, das, wenn sein Fahrer absitzt, zu einer Drohne mit *G: Synchronisiert* wird.

KI-MOTORRAD
(AUTOMATISCHE AUSRÜSTUNG)

Nicht zu Plündern.

EFFEKTE

- Einheiten, die mit einem KI-Motorrad ausgerüstet sind, verfügen über zwei separate *Einheitenprofile*.
  Verwende das *Motorisierte Einheitenprofil*, wenn die Einheit auf ihrem KI-Motorrad fährt und wende die Regeln für die Ausrüstung Motorrad an (siehe *Infinity N3*).
  Verwende das *Einheitenprofil zu Fuß*, wenn die Einheit absitzt und sich zu Fuß bewegt.
- Wenn eine Einheit auf einem KI-Motorrad die Kurze Bewegungsfertigkeit *Bewegen* als erste Fertigkeit ihres Befehls ansagt und erklärt, dass sie *absitzt*, wird das aufgesessene Modell durch sein DRO-Equivalent ersetzt. Das Modell des Fahrers des KI-Motorrads wird in Basekontakt zur DRO platziert oder messe seine Bewegung vom Rand der DRO-Base aus; wie es dem Spieler gefällt.
- Wenn das *Einheitenprofil zu Fuß* genutzt wird, dann verfügt die Einheit über eine DRO mit *G: Synchronisiert*. Diese DRO ist für das *Motorisierte Einheitenprofil* nicht nutzbar, da bei diesem Profil nur das Motorrad zur verfügbaren Ausrüstung zählt.
- Einheiten, die über ein KI-Motorrad verfügen, können ihre DRO mit *G: Synchronisiert* nur dann nutzen, wenn sie ihr *Einheitenprofil zu Fuß* nutzen; sie nutzen dann die Spezialfertigkeit ***G: Synchronisiert*** (siehe *Human Sphere N3*).
- Während des Befehls, in dem der Fahrer *Bewegen (Zu Fuß)* ansagt, werden sowohl die DRO, als auch die *Einheit zu Fuß* aktiviert, aber sie gewähren jeder feindlichen Einheit innerhalb der *SL* oder des KB nur **einen ARB**.
- Während der ersten Kurzen Fertigkeit des Befehls, in dem der Fahrer *Bewegen (Zu Fuß)* ansagt, wendet der Spieler das DRO-Profil an, wenn es um *SL*, *Schaden*...bei jeglichem gegen die DRO erklärten *Angriff* geht.
- Wenn eine *Einheit zu Fuß* in Basekontakt mit der DRO eine Kurze Fertigkeit *Bewegen* als erste Fertigkeit ihres Befehls ansagt und ankündigt, dass sie *Aufsitzen* will, dann wird das DRO-Modell durch die entsprechende *Motorisierte Einheit* ersetzt und das Modell der *Einheit zu Fuß* wird vom Spielfeld genommen.
- Während des Befehls, in dem die *Einheit zu Fuß Bewegen (Aufsitzen)* erklärt, werden nur das *Einheitenprofil zu Fuß* und das entsprechende Modell verwendet.
- Einheiten, die über ein KI-Motorrad verfügen können wählen, ob sie entweder mit ihrem *Einheitenprofil zu Fuß* oder ihrem *Motorisiertem Einheitenprofil* aufstellen, frei nach dem Willen des Spielers.

WICHTIG!

Man sollte nicht die Allgemeinen Bewegungsregeln aus Infinity N3 vergessen, die besagen, dass wenn eine Bewegung erklärt wird, eine Einheit zu Beginn ihrer Bewegung auf ein Motorrad, TAG, Fahrzeug, etc. **auf**- oder **absitzen** kann und dabei das neue Einheitenprofil für die gesamte Befehlssequenz verwendet.

NICHT VERGESSEN!

- Wenn Einheiten auf einem Motorrad sitzen, erhalten sie einen -3 MOD auf ihren K-Wert, wenn sie *Ausweichen*, *Umdrehen* oder *Kontakt* auszuführen versuchen.
- Auf einem Motorrad sitzende Einheiten **können nicht** in den Zustand *Liegend* wechseln.
- Auf einem Motorrad sitzende Einheiten **können nicht** *klettern*.
- Auf einem Motorrad sitzende Einheiten **können nicht** *vertikal oder diagonal aufwärts springen*, sondern nur horizontal (siehe Beispiele in *Infinity N3*) und vertikal bzw. diagonal *abwärts*.
- Auf einem Motorrad sitzende Einheiten **können nicht** von den *MOD* für *teilweise Deckung* profitieren.

KI-MOTORRAD UND SPIELZUSTÄNDE

- Wenn von einem KI-Motorrad abgesessen wird, dann werden alle Spielzustände der *Motorisierten Einheit* auch auf die *Einheit zu Fuß* und die DRO (wenn zutreffend) angewandt.
- Wenn die DRO sich im Zustand *Isoliert*, IMM oder einem *Null-Zustand* befindet, kann der Fahrer **nicht** auf sie aufsitzen.
- Wenn auf das KI-Motorrad *aufgesessen* wird, dann gelten für das *Motorisierte Einheitenprofil* alle Spielzustände in denen sich die DRO (wenn zutreffend) oder die *Einheit zu Fuß* befanden.

KI-MOTORRAD UND UNTERSTÜTZUNGSPROTOKOLLE

Das *Motorisierte Einheitenprofil* kann nicht vom G: Synchronisiert DRO-Unterstützungsprotokoll profitieren. Das bedeutet, dass die Unterstützungsprotokoll-Programme, die die DRO mit G: Synchronisiert betreffen, für diese Einheit automatisch aufgehoben werden, wenn die *Einheit zu Fuß* ein *Bewegen (Aufsitzen)* ansagt und das *Motorisierte Einheitenprofil* angewandt wird.

Beispiel für den Einsatz eines KI-Motorrads. Bewegen (Absitzen) + Bewegen

Während ihres *Aktiven Zugs* sagt die Zondnautin Irina Vlasic, die auf ihrem KI-Motorrad sitzt, einen Befehl mit *Bewegen (Absitzen) + Bewegen* an. Für die erste Kurze Fertigkeit ihres Befehls verwendet sie das *Einheitenprofil zu Fuß* und nimmt den ersten B-Wert dieses Profils. Irina sitzt zu Beginn ihrer Bewegung ab, weswegen ihr Spieler das motorisierte Modell durch eine DRO und eine Miniatur des abgesessenen Fahrers ersetzt. Sie platziert die DRO dort, wo sich das Motorrad befand und den Fahrer in Basekontakt daneben. Der nächste Schritt ist das Erklären der Bewegungsrichtung ihrer ersten Bewegung und wenn es zum Abmessen kommt, dann tut der Spieler dies von der Basekante der DRO.

Beispiel für den Einsatz eines KI-Motorrads. Bewegen (Absitzen) + BF-Angriff

Während ihres *Aktiven Zugs* sagt die Zondnautin Irina Vlasic, die auf ihrem KI-Motorrad sitzt, einen Befehl mit *Bewegen (Absitzen) + BF-Angriff* an. Für die erste Kurze Fertigkeit ihres Befehls sitzt zu Beginn ihrer Bewegung ab, da sie *Bewegen* und *Absitzen* angesagt hat, weswegen ihr Spieler das motorisierte Modell durch eine DRO und eine Miniatur des abgesessenen Fahrers ersetzt. Sie platziert die DRO dort, wo sich das Motorrad befand und den Fahrer in Basekontakt daneben. Nun muss sie ihr *Einheitenprofil zu Fuß* verwenden und den ersten B-Wert dieses Profils nutzen. Der nächste Schritt ist das Erklären der Bewegungsrichtung ihrer Bewegung und wenn es zum Abmessen kommt, dann tut der Spieler dies von der Basekante der DRO. Da sie ihr *Einheitenprofil zu Fuß* verwendet, kann sie ihren ZondMate aktivieren. Da sie *Bewegen* angesagt hat, sagt die DRO aufgrund der Anwendung der Spezialfertigkeit *G: Synchronisiert* ebenfalls *Bewegen* an.

Der ZondMate und Irina gewähren allen feindlichen Einheiten in SL oder im KB **nur einen ARB**.

Für die zweite Kurze Fertigkeit ihres Befehls sagt Irina einen *BF-Angriff* an. Da sie ihr *Einheitenprofil zu Fuß* nutzt, aktiviert ihr ZondMate ebenfalls, da die Spezialfertigkeit *G: Synchronisiert* der DRO angewandt wird und da sie einen *BF-Angriff* angesagt hat, tut dies die DRO ebenfalls.

Beispiel für den Einsatz eines KI-Motorrads. Bewegen (Aufsitzen) + BF-Angriff

Während ihres *Aktiven Zugs* sagt die Zondnautin Irina Vlasic, die abgesessen ist, aber sich in Basekontakt mit ihrem ZondMate befindet, einen Befehl mit *Bewegen (Aufsitzen) + BF-Angriff* an. Für die erste Kurze Fertigkeit ihres Befehls sitzt zu Beginn ihrer Bewegung auf, da sie *Bewegen* und *Aufsitzen* angesagt hat, weswegen ihr Spieler die DRO und den abgesessenen Fahrer durch ein Modell des KI-Motorrads ersetzt. Sie platziert das Motorrad dort, wo die DRO stand. Nun muss sie ihr *Motorisiertes Einheitenprofil* verwenden und nutzt den ersten B-Wert dieses Profils. Danach erklärt sie die Bewegungsrichtung ihrer Bewegung.

Feindliche Einheiten mit SL oder im KB können einen ARB ansagen, aber in diesem Fall kann dies nur gegen das Modell mit dem *Motorisiertem Einheitenprofil* erfolgen.

Für die zweite Kurze Fertigkeit ihres Befehls sagt Irina einen *BF-Angriff* an. Da sie ihr *Motorisiertes Einheitenprofil* verwendet, kann sie die Waffen verwenden, über die dieses Profil verfügt, aber nicht mehr über den ZondMate, da dieser nun ihr Motorrad ist.
In the second Short Skill of the Order, Irina declares a *BS Attack*. Since she is using her *Mounted Trooper* profile, she can use the weapons that that profile includes, but not the ZondMate anymore, since it is now her *Motorcycle*.

Beispiel für den Einsatz eines KI-Motorrads. Bewegen (Absitzen) + NK-Angriff

Während ihres *Aktiven Zugs* sagt die Zondnautin Irina Vlasic, die auf ihrem KI-Motorrad sitzt, einen Befehl mit *Bewegen (Absitzen) + NK-Angriff* an. Für die erste Kurze Fertigkeit ihres Befehls sitzt zu Beginn ihrer Bewegung ab, da sie *Bewegen* und *Absitzen* angesagt hat, weswegen ihr Spieler das motorisierte Modell durch eine DRO und eine Miniatur des abgesessenen Fahrers ersetzt. Sie platziert die DRO dort, wo sich das Motorrad befand und den Fahrer in Basekontakt daneben. Nun muss sie ihr *Einheitenprofil zu Fuß* verwenden und den ersten B-Wert dieses Profils nutzen. Der nächste Schritt ist das Erklären der Bewegungsrichtung ihrer Bewegung und wenn es zum Abmessen kommt, dann tut der Spieler dies von der Basekante der DRO, außer sie befindet sich in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit. Da sie das *Einheitenprofil zu Fuß* verwendet, kann sie ihren ZondMate ebenfalls aktivieren. Da sie *Bewegen* angesagt hat, sagt die DRO aufgrund der Anwendung der Spezialfertigkeit *G: Synchronisiert* ebenfalls *Bewegen* an und bewegt sich so lange, bis sie sich auch in Basekontakt mit der gleichen feindlichen Einheit befindet, mit der Irina, ihr Controller, Basekontakt hat.

Für die zweite Kurze Fertigkeit ihres Befehls sagt Irina einen *NK-Angriff* an. Da sie ihr *Einheitenprofil zu Fuß* nutzt, aktiviert ihr ZondMate ebenfalls. Da sie einen *NK-Angriff* angesagt hat und die Spezialfertigkeit *G: Synchronisiert* der DRO angewandt wird, addiert Irina einen +1 MOD auf ihren F und für den Schaden +1 auf ihre K.

MEDJECTOR

Medjectoren sind eine Spezialausrüstung, mit der man Verbündeten helfen kann, das Bewusstsein wiederzuerlangen. Der *Medjector* ist ein fortschrittlicherer medizinischer Ausrüstungsgegenstand als das *MediKit* und wird ebenfalls von *Sanitätern* eingesetzt.

MEDJECTOR

(KURZE FERTIGKEIT)

Nicht zu Plündern.

VORAUSSETZUNGEN

» *Medjectoren* können nur bei bewusstlosen,verbündeten Einheiten angewandt werden.
» Ein *Medjector* kann auf zwei Arten verwendet werden:
- Um ihn auf Entfernung zu verwenden, muss der Nutzer *SL* zum Ziel haben.
- Um ihn als Kontaktausrüstung zu verwenden, muss der Nutzer Basekontakt zum Ziel haben.

EFFEKTE

» Dieser Ausrüstungsgegenstand verwendet die gleichen Regeln wie das *MediKit* (siehe Infinity N3), das Ziel muss jedoch einen K-Wurf ablegen, anstatt einen Wurf auf K-3.

REICHWEITE

0 cm	KURZ 20 cm	MITTEL 40 cm	LANG 60 cm	MAXIMAL 120 cm	240 cm
	+3	0	-6		

Schaden: - **F:** 1 **Munition:** -

Eigenschaften: Nicht tödlich.

Die zweite Generation des MediKits ist das Kronjuwel der pharmazeutischen Industrie. Nach vielen Jahren der Forschung konnten der Mixtur von biologischen Nanowirkstoffen erfolgreich metabolische Beschleuniger hinzugefügt werden, die die Heilungsprozesse der Patienten stimulieren. Darüber hinaus erlaubte die Entwicklung einer neuen Generation von zellulären Maschinen mit einer verbesserten Rechenleistung, eine Erweiterung der verfügbaren Behandlungsoptionen für medizinische Einheiten. Diese Innovation bedeutete einen technologischen Sprung in der Entwicklung von medizinischen Feldeinsatzgeräten. Für die Anamnese der Verletzungen des Patienten und die Programmierung der Dosierung von Bio-Nanobots, die mit dem MediKit injiziert werden, war fortan keine menschliche Entscheidung mehr nötig. Die zellulären Bio-Nanobots waren nun in der Lage selbstständig und ohne die Überwachung durch einen medizinischen Techniker, erste Hilfe bei Kampfverletzungen durchzuführen. Unglücklicherweise verhinderten die hohen Kosten für die Einmaldosen des Medjectors eine industrielle Massenproduktion dieser Geräte und so sind sie momentan nur für ausgewählte Einheiten verfügbar, die spezielles Training für deren Handhabung erhalten haben.

WAFFEN

WAFFENTYPEN

CYBERMINEN

Cyberminen sind ein mobiler Waffentyp, der einen Kommunikationsangriff ausführt und recht hilfreich gegen feindliche Hacker und hackbare Einheiten ist.

CYBERMINEN

(KURZE FERTIGKEIT, ARB)

Kommunikationsangriff

VORAUSSETZUNGEN

- Im *Reaktiven Zug* muss *SL* zur aktiven Einheit bestehen.
- Nur feindliche Einheiten oder Marker, die Hacker sind oder das Merkmal Hackbar (SI, TAG, DRO...) haben, können diese Waffe auslösen und ihre Effekte erleiden.

EFFEKCTE

- Cyberminen folgen den gleichen Regeln wie Antipersonenminen (siehe *Infinity N3*), mit den folgenden Ausnahmen:
  - Einmal auf dem Spielfeld, müssen Cyberminen zünden, wenn ein feindliches Modell oder ein Marker, der ein Hacker ist oder das Merkmal Hackbar (SI, TAG, DRO...) hat, einen Befehl oder ARB innerhalb der Auslöse-Zone ansagt oder ausführt.
  - Wenn eine Cybermine zündet, müssen alle Hacker oder hackbaren Einheiten, die von der kleinen Tropfenschablone betroffen sind, zwei *BTS*-Würfe gegen *Schaden* 15 ablegen, außer sie sagen *Reset* an und bestehen einen modifizierten *Reset*-Wurf (*WI* -3-Wurf).
  - Wenn das Ziel einen oder beide *BTS*-Würfe nicht erfolgreich ablegt, geht es automatisch in den Zustand *Immobilisiert*-1 über und ein IMM-1-Marker wird neben dem Ziel platziert.
  - Der Zustand *Immobilisiert*-1 endet automatisch am Ende dieses Spielerzugs, kann aber auch durch andere Mittel vorher aufgehoben werden.
  - Der Marker *Getarnt* (CAMO) muss durch einen Marker Cybermine (CYBERMINE) ersetzt werden, wenn dies vom Gegner *entdeckt* wird.

RESET GEGEN EINE CYBERMINE:

Cyberminen sind Schablonenwaffen und mobile Waffen und erlegen allen *Reset*-Versuchen gegen ihren Effekt einen -3 *MOD* auf. Da dies ein *Kommunikationsangriff* ist, kann man dem Effekt nicht ausweichen.

CIBERMINE			
R	BTS	STR	S
0	0	1	0

Schaden: 15 **F:** 1 **Munition:** -

Eigenschaften: Direktschablone (kleine Tropfenschablone), Einweg (3), Getarnt, Intuitiver Angriff, Kommunikationsangriff, Mobil.

Cyberminen wurden von PraxiTec LC während des Phantom-Konflikts entwickelt, entsprechend der Spezifikationen, die vom Tortuga-Hackerkollektiv aus Tunguska geliefert wurden. Da sie keine Waffen sind, die dafür entworfen wurden den Gegner zu töten, sind die Cyberminen auf dem internationalen Markt äußerst erfolgreich, da sie offensichtlich die Regeln der Concilium-Konvention erfüllen. Allerdings offenbarte ihren Einsatz durch die Nomaden-Streitkräfte während dieses Konflikts deren unheimlichere Seite, denn durch die Cyberminen waren ihre Gegner völlig wehrlos, bevor dann der Coup de Grâce erfolgte.

MINEN WERFER

Eine 2-Mal nutzbare *Einweg* BF Waffe, welche mit Antipersonenminen geladen ist. Sie ist fähig Spekulative Angriffe auszuführen.

Der Minenwerfer benötigt keinen Feind, oder gar irgend eine Einheit als Ziel. Man plaziert einen **Minen Marker** auf den gewünschten Einschlagpunkt. Am ***Ende*** des Befehls und nur, wenn der entsprechende BF Wurf erfolgreich war.

Somit explodiert eine Mine **niemals während des gleichen Befehls** in der sie vom Minenwerfer abgefeuert wurde.

Folglich können Minen, die mit dieser Waffe gestartet werden, nicht dort platziert werden, wo sich eine feindliche Tarnung oder ein TO Camouflage Marker innerhalb des Triggerbereichs befindet, es sei denn, ein gültiges Ziel befindet sich ebenfalls in diesem Bereich.

WICHTIG:
Das Abfeuern eines Minenwerfers kann niemals ein Intuitiver Angriff sein. Folglich können Mine, die mit dieser Waffe abgefeuert warden, nicht dort plaziert warden, wo ein feindlicher Tarn oder TO-Tarn Marker innerhalb der Auslösezone liegt. Es sei den, ein gültiges Ziel befindet sich ebenfalls innerhalb dieser Zone.

REICHWEITE

0 cm	20 cm	40 cm	60 cm	120 cm	240 cm
KURZ	MITTEL	LANG	MAXIMUM		
0	+3	-3	-6		

Schaden: - **F:** 1 **Munition:** -

Eigenschaften: Disposable (2), Speculative Fire, Targetless.

Minenwerfer sind tragbare Sperrfeuerwaffen, die für die Installation in Fahrzeugen oder super schweren Panzereinheiten vorgesehen sind. Sie bestehen aus einem Doppel-Werfersystem, das zwei verschiedene Angriffswinkel zulässt. Die Auslösevorrichtung dieser Waffe ist jedoch mit beiden Werfern verbunden, um ihren instinktiven Einsatz in Situationen mit hoher Geschwindigkeit zu ermöglichen. Diese Waffen wurden von leichten Kavallerie-Einheiten der Kosaken in Tartary wegen ihrer großen Effektivität bei der Bekämpfung der wilden Angriffe der Antipoden Räubern verwendet. Selbstgemachte Versionen dieser Waffe finden sich auf dem Schwarzmarkt, die oft von Mitgliedern der Bosozoku, den Bikerbanden Japans und Kuraimori, sowie von den Fahrern der thailändischen Mafias der Provinz Nakhonthai in Shentang benutzt wird.

MULTI-PRÄZISIONSGEWEHR

MULTI-Präzisionsgewehre sind ein Variante des Präzisionsgewehrs, mit denen zwischen verschiedenen Schuss-Modi gewählt werden kann.

REICHWEITEN-MODIFIKATOREN

Schnellfeuermodus

0 cm	20 cm	40 cm	60 cm	120 cm	240 cm
KURZ	MITTEL	LANG	MAXIMAL		
-3	+3	-3	-6		

Schaden: 13 **F:** 3 **Munition:** AP/ Shock

Eigenschaften: MULTI leicht, Sperrfeuer.

Anti-Material-Modus

0 cm	20 cm	40 cm	60 cm	120 cm	240 cm
KURZ	MITTEL	LANG	MAXIMAL		
-3	+3	-3	-6		

Schaden: 13 **F:** 1 **Munition:** DA

Eigenschaften: Anti-Material, MULTI leicht.

Betäubungs-Modus

0 cm	20 cm	40 cm	60 cm	120 cm	240 cm
KURZ	MITTEL	LANG	MAXIMAL		
-3	+3	-3	-6		

Schaden: 13 **F:** 1 **Munition:** Betäubung

Eigenschaften: MULTI leicht, nicht-tödlich.

TRENCH-HAMMER

Nahkampfwaffe, die DA-Spezialmunition verwendet, aber auch als Wurfwaffe verwendet werden kann, weswegen sie über zwei verschiedene Kampfmodi verfügt.

Die Eigenschaft Einweg (3) wird von beiden Modi geteilt. Der Träger dieser Waffe verfügt insgesamt nur über drei Nutzungen, egal welcher Modus verwendet wird.

REICHWEITE

Trench-hammer (Nahkampf-modus)

Schaden: FIS **F:** 1 **Munition:** DA

Eigenschaften: Einweg (3), NK, Strukturschaden.

Trench-hammer (Wurfwaffen-modus)

Reichweite

0 cm	20 cm	40 cm	60 cm	120 cm	240 cm
KURZ					
0					

Schaden: 13 **R:** 1 **Munition:** DA

Eigenschaften: Einweg (3), Strukturschaden, Wurfwaffe.

ACHTUNG: DER EINSATZ DIESER WAFFE IST DURCH DIE CONCILIUM-KONVENTION VERBOTEN. IHR GEBRAUCH WIRD DURCH INTERNATIONALE GERICHTE STRAFRECHTLICH VERFOLGT.

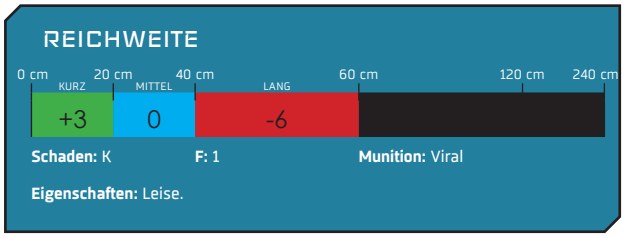
Im Grunde ist der Trench-Hammer ein einhändig geführter Hammer, der für den Nahkampf entwickelt wurde. Er ist mit einer leistungsstarken Explosivladung versehen und verfügt zudem über scharfe Kanten oder Klingen, die es ihm erlauben, sich in sein Ziel zu graben, so dass dieses die Detonation der Ladung nicht verhindern kann, wenn er als Wurfwaffe verwendet wird.

*Der Trench-Hammer wurde von den Crabat-Söldnern im Verlauf der Gewerkschafts-revolten auf dem Jupiter-Pluto Circuit, während des sogenannten „Tunnelkriegs", entwickelt. Der Name dieser Waffe ist eine direkte Übersetzung des kroatischen Begriffs "*Čekićem Rova*". Die Crabat-Söldner entwickelten eine improvisierte Version dieser Waffe, als sie feststellten, dass sie für die heftigen Kämpfe in den Tunneln eine schlagkräftige, aber immer noch handhabbare Nahkampfwaffe benötigten. Diese Waffe musste es ihnen erlauben, eine Sturmpistole in der anderen Hand halten und mit eindeutig tödlichen Folgen für das Ziel geworfen werden zu können. Die ariadnischen Versionen dieser Waffe zeichnen sich durch das Fehlen von Klingen und ihren langen Stiel aus und sind besser an die größere Stärke der Antipoden-Truppen und der servogestützen Kazak-Rüstungen angepasst.*

Der Trench-Hammer wurde so entwickelt, dass er im Wurfmodus das Ziel allein durch seine Sprengkraft und nicht durch Schrapnelle ausschaltet, wodurch Kollateralschäden begrenzt und die umgebenden Strukturen nicht beschädigt werden. Die Detonation dieser Waffe ist mächtiger, und folglich auch tödlicher, als die einer Granate, obwohl ihr effektiver Verluste-Radius praktisch bei Null liegt. Aus diesem Grund setzen die Angriffsteams einiger Anti-terror-Einheiten den Trench-Hammer bei Geiselnahmen inoffiziell ein, wenn sie eine Waffe benötigen, die "einen einzelnen aber definitven Verlust" herbeiführen kann. Dank der Aristeia!-Kämpfe ist diese Waffe zudem in der gesamten Menschlichen Sphäre berühmt geworden, denn ihre Effektivität und ihr spektakulärer Einsatz hat sie zur bevorzugten Waffe einiger Aristo-Promis werden lassen.

VIRAL-KAMPFBOGEN

Variante des Kampfbogens, die Viral-Spezialmunition verwendet.



Schaden: K **F:** 1 **Munition:** Viral

Eigenschaften: Leise.

Im Verlauf der Geschichte der Menschheit haben viele primitive Stämme hochwirksame Gifte genutzt, um die Spitzen ihrer Pfeile darin einzutauchen. Aktuell gibt es innerhalb der Menschlichen Sphäre keinen berühmteren Viral-Kampfbogen als den von Dart, dem berühmten Posthumanen und Aristeia!-Champion, der den Einsatz dieser Waffe bei diesem blutigen Sport zu einer wahren Kunst erhoben hat. Allerdings ist auch bekannt, dass abseits der Munition, die Aura Biochemical für seinen Star entwickelt hat, Spezialagenten und professionelle Assassinen ihre eigenen Varianten bei jenen Missionen verwenden, die Heimlichkeit und maximale Tödlichkeit erfordern. Dies sind genau die beiden Eigenschaften, bei denen diese Waffe ganz besonders glänzt.

ZAPPER

Der Zapper ist eine hochentwickelte *BF*- und Direktschablonenwaffe, die die Kleine Tropfenschablone nutzt und E/M2-Spezialmunition verschießt.

Schaden: 13 **F:** 1 **Munition:** E/M2

Eigenschaften: Direktschablone (kleine Tropfenschablone), Intuitiver Angriff,

ACHTUNG: DER EINSATZ DIESER WAFFE IST DURCH DIE CONCILIUM-KONVENTION VERBOTEN. IHR GEBRAUCH WIRD DURCH INTERNATIONAL GERICHTE STRAFRECHTLICH VERFOLGT.

Der Zapper ist eine Waffe, die eine hochtechnologisch-physische Unterstützung beim Cyberkampf und der elektronischen Kriegsführung darstellt. Die Entwicklung einer Technologie, die Systeme auf taktischer Ebene ausschaltet, war eines der Hauptziele der Militärindustrie und erfolgte auf Anfrage der Verteidigungsministerien aller Großmächte. Die Hauptschwierigkeit bestand darin, diese Technologie mit genügend Energie zur Erfüllung ihrer Aufgabe zu versorgen und sie trotzdem so klein zu halten, dass sie die Standardbewaffnung der Truppen ergänzen kann. Um diese Anforderungen zu erfüllen, wurde eine Waffe mit offenem Bogenemitter entworfen, deren Fokus hauptsächlich auf dem Nahkampf liegt. Das Design dieser Waffe, die aufgrund der Auftreffblitze als Zapper bezeichnet wird, basierte ursprünglich auf dem des E/Marat, verringerte und verkleinerte aber dessen Komponenten und erhöhte die Schlagkraft, allerdings auf Kosten der Reichweite. Der Hauptgrund für die Entwicklung des Zappers ist das verstärkte Auftauchen von Hochtechnologie-Einheiten an der Front. Dies bestätigt auch die Ansichten des Oberkommandos und der Militärentwickler bezüglich der aktuellen und zukünftigen Möglichkeiten dieser Truppengattung, die zunehmend häufiger in der Schlacht anzutreffen sein wird.