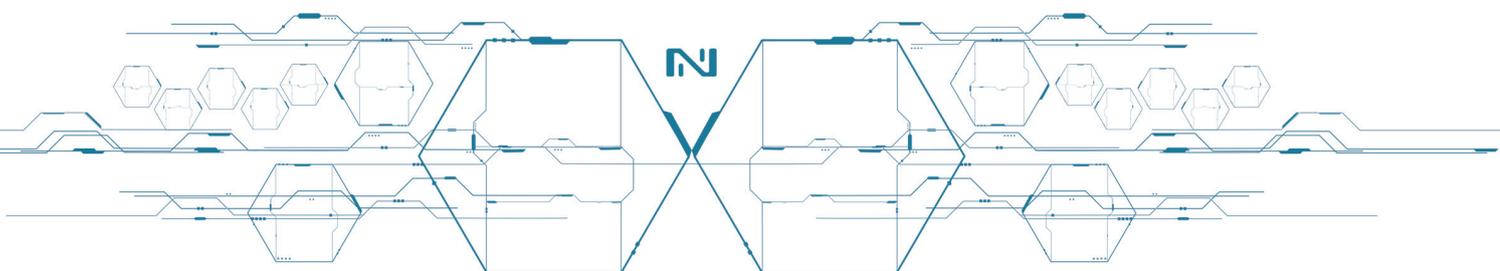




CORVUS BELLI
INFINITY

NUEVAS REGLAS

V 1.2



HABILIDADES ESPECIALES

Las Habilidades Especiales son aquellas Habilidades de las que disponen sólo algunas tropas o unidades específicas gracias a su entrenamiento, o al uso de equipos o capacidades naturales.

HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO: ETIQUETAS

Todas las Habilidades Especiales y las piezas de Equipo disponen de una o varias **Etiquetas** que identifican de una forma rápida ciertos rasgos de juego. Las **Etiquetas** que se listan a continuación se consideran una ampliación de la serie presentada en el reglamento básico de Infinity N3.

- » **Táctica de Apoyo.** Determina un tipo de **Táctica de carácter auxiliar**.
- » **Táctica de Ataque.** Determina un tipo de **Táctica de carácter agresivo**.

HABILIDADES ESPECIALES: NIVELES

En las Habilidades Especiales que tienen **Niveles numéricos**, y a menos que se indique expresamente lo contrario, cada Nivel incluye siempre a todos los inferiores. Por ejemplo, un Nivel 3 incluye los Niveles 1 y 2.

En cambio, los **Niveles alfabéticos** (como el Nivel X, por ejemplo) de cada Habilidad Especial, de haberlos, indican expresamente si incluyen algún otro nivel o no.

ASISTENTE REMOTO

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor aportar automáticamente un bono al Atributo de **VOL** de una tropa con la Habilidad Especial **Ingeniero** o **Piloto Remoto** de su ejército. Ésta es una Habilidad Especial por Niveles.

ASISTENTE REMOTO NIVEL 1 (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

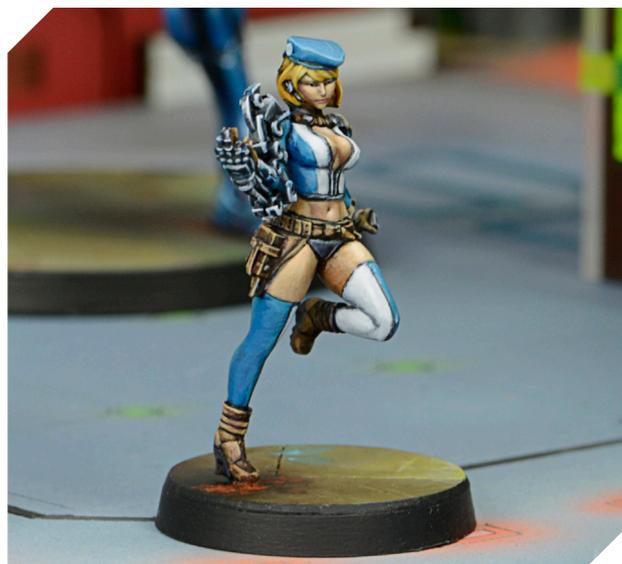
Opcional.

REQUISITOS

- » Los efectos de esta Habilidad Especial sólo se aplican si su poseedor ha sido desplegado en la mesa de juego, sea en forma de figura o Marcador.
- » Su poseedor no puede encontrarse en un estado considerado *Nulo*.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial proporciona un **MOD de +1 al Atributo de VOL** de las tropas de su misma Lista de Ejército que posean la Habilidad Especial **Ingeniero** o **Piloto Remoto**, sin necesidad de consumo de Órdenes ni de realizar Tírada.
- » Este MOD de +1 a VOL no es acumulable con otros Bonos ni MOD al Atributo VOL proporcionados por otras reglas, Habilidades Especiales, Equipo o *Programas de Hackeo*, excepto aquellos que especifiquen lo contrario.



Los técnicos de asistencia remota proporcionan datos e información técnica de apoyo a los agentes que se encuentran sobre el terreno, incrementando sus capacidades operativas y mejorando también sus probabilidades de éxito en la ejecución de la misión asignada. Para facilitar la labor de estos técnicos se les proporcionan bibliotecas de acceso rápido de materias diversas, muchas de ellas consideradas material clasificado. Estas valiosas bibliotecas, consideradas objeto de interés prioritario por los servicios de inteligencia, incluyen dispositivos de autoborrado para prevenir que pudieran caer en manos del enemigo.

CONTRAINTELIGENCIA

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor contrarrestar parcialmente los efectos del **Uso Estratégico del Token de Mando** (ver Infinity N3).

CONTRAINTELIGENCIA (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Información Privada, Opcional.

REQUISITOS

- » Los efectos de esta Habilidad Especial sólo se aplican si su poseedor ha sido desplegado en la mesa de juego sea en forma de figura o Marcador.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial contrarresta los efectos del **Uso Estratégico del Token de Mando** por parte del adversario **reduciendo a uno el número de Órdenes** que éste puede anular.
- » De manera alternativa, esta Habilidad Especial contrarresta el límite de **Tokens de Mando** impuesto por el **Uso Estratégico del Token de Mando**, **incrementándolo a dos**.

Ejemplo de juego. Contrainteligencia y anulación de dos Órdenes:

En la primera **Ronda de Juego**, durante la **Fase Táctica** del primer **Turno** de un jugador Nómada, su adversario panoceánico consume un Token de Mando para anular dos Órdenes Regulares de la **Reserva de Órdenes** del jugador Nómada. Sin embargo, éste dispone de un Marionetista que posee la **Habilidad Especial Contrainteligencia**, de modo que el jugador panoceánico únicamente puede anular una única Orden de la Reserva de Órdenes de su oponente.

Ejemplo de juego. Contrainteligencia y restricción de Tokens de Mando:

Supongamos que, en la primera **Ronda de Juego**, durante la **Fase Táctica** del primer **Turno** del jugador Nómada, el jugador panoceánico hubiera consumido un Token de Mando para restringir los Tokens de Mando de su adversario a uno. Entonces, ya que éste dispone de un Marionetista que posee la **Habilidad Especial Contrainteligencia**, la restricción de Tokens de Mando que el jugador panoceánico puede imponerle es de dos Tokens de Mando durante dicho primer **Turno de Jugador**.

Los expertos en Contrainteligencia son capaces de subvertir la actividad de espionaje del enemigo. Mediante el análisis previo de amenazas, el seguimiento de personal y de flujo de datos, y el uso activo de técnicas de desinformación, un agente de un servicio de Contrainteligencia puede evitar que el enemigo sabotee el desarrollo de una operación.

FATALIDAD

El poseedor de esta **Habilidad Especial** tiene instinto asesino y una destreza particular para incrementar el daño causado a su objetivo. Ésta es una **Habilidad Especial** por Niveles.

FATALIDAD NIVEL 1

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Opcional.***REQUISITOS**

- » Esta **Habilidad Especial** sólo se aplica si su poseedor ha declarado un **Ataque CD** empleando el **Atributo CD**.

EFFECTOS

- » Esta **Habilidad Especial** aplica un **MOD de +1** al valor de **Daño** del **Arma CD** de su poseedor.

FATALIDAD NIVEL 2

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Opcional.***REQUISITOS**

- » Esta **Habilidad Especial** sólo se aplica si su poseedor ha declarado un **Ataque CD** empleando el **Atributo CD**.

EFFECTOS

- » Además del **Crítico** habitual, gracias al Nivel 2 de esta **Habilidad Especial**, cualquier resultado de **1** obtenido en el dado por su poseedor al efectuar sus **Tiradas de CD** se considera un **Crítico**, aun cuando el **Atributo Modificado** disponga de un valor inferior a 1.

RECUERDA

*Esta **Habilidad Especial** no se aplica si se emplea un **Arma Técnica** o un **Arma Arrojadiza**.*

Ejemplo de juego de Fatalidad N2:

Una tropa que posea la **Habilidad Especial Fatalidad N2** y un **Atributo CD 12** si declara un **Ataque CD** y realiza una **Tirada sin aplicar MOD**, considerará como **Crítico** un resultado de 12 (el mismo de su **Atributo CD sin MOD**) como de 1 (especial por su **Habilidad Especial Fatalidad**). Además, en caso de superar la **Tirada**, aplicará un **+1** al valor de **Daño** de su **Arma CD**, gracias al Nivel 1 de esta **Habilidad Especial**.

Una tropa con la **Habilidad Especial Fatalidad N2** y un **Atributo CD 11** debe realizar una **Tirada Modificada CD-12**. Aunque en circunstancias normales se consideraría un fallo automático, al disponer de **Fatalidad N2** si obtiene un 1 en el dado, lo considerará un **Crítico**.

FULL AUTO

El poseedor de esta **Habilidad Especial** es capaz de forzar la cadencia máxima de sus **Armas CD** sin que ello afecte a la precisión de sus disparos. Ésta es una **Habilidad Especial** por Niveles.

FULL AUTO NIVEL 1

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Opcional.***REQUISITOS**

- » Esta **Habilidad Especial** sólo se aplica si su poseedor ha declarado un **Ataque CD** empleando el **Atributo CD**.
- » Esta **Habilidad Especial** no se aplicará si su poseedor declara un **Ataque CD** que consuma una **Orden Completa** (como **Ataque Especulativo**, **Ataque Triangulado**...).
- » Este Nivel sólo se puede aplicar en **Turno Activo**.

EFFECTOS

- » Durante el **Turno Activo**, esta **Habilidad Especial** aplica un **MOD de +1** al valor de **Ráfaga** del **Arma CD** de su poseedor.
- » Este **MOD de +1** a **Ráfaga** no es acumulable con otros Bonos ni **MOD** a la **Ráfaga** proporcionados por otras reglas, **Habilidades Especiales**, **Equipo** o **Programas de Hackeo**, excepto aquellos que especifiquen lo contrario.



FULL AUTO NIVEL 2

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

REQUISITOS

- » Esta Habilidad Especial sólo se aplica si su poseedor ha declarado un **Ataque CD** empleando el **Atributo CD**.
- » Esta Habilidad Especial no se aplicará si su poseedor declara un **Ataque CD** que consuma una **Orden Completa** (como **Ataque Especulativo**, **Ataque Triangulado**...).

EFECTOS

- » Las tropas enemigas deben aplicar un **MOD** de -3 a su Atributo en las **Tiradas Enfrentadas** contra una tropa que declara que hace uso de esta Habilidad Especial.

FULL AUTO Y NEUROKINÉTICA

El **MOD** de +1 a **R** de Full Auto N1 se aplica sólo a la **R1** en **Turno Activo** de la Habilidad Especial **Neurocinética** (ver **Human Sphere N3**), pero no en **Turno Reactivo**.

Ejemplo de juego de Full Auto:

Durante su **Turno Activo**, un Kriza Borac, una tropa Nómada con la Habilidad Especial Full Auto N2, declara un **Ataque CD** con su Ametralladora. Por tanto, aplica un **MOD** de +1 a la **R 4** de su arma a causa del Nivel 1 de su Habilidad Especial, repartiéndola entre una Tropa Orco, un Comando Akal y tres Fusileros enemigos. Éstos reaccionan declarando diferentes ORA. La Tropa Orco, el Comando Akal y un Fusilero declaran **Ataque CD**, pero deberán aplicar un **MOD** de -3 a su Atributo **CD** a causa del Nivel 2 de la Habilidad Especial Full Auto del Kriza Borac. Otro de los Fusileros, que es Hacker, reacciona declarando una ORA de Hackeo, aunque, igualmente deberá aplicar un **MOD** de -3 a su Atributo, en este caso **VOL**, ya que realiza una **Tirada Enfrentada** con la tropa Nómada. El último Fusilero, por su parte, declara **Esquivar**, pero deberá aplicar también un **MOD** de -3 a su Atributo **FIS**.

En **Turno Reactivo**, no obstante, el Kriza Borac no puede aplicar el N1 de Full Auto, aunque sí el N2 pudiendo imponer un **MOD** de -3 al Atributo de todas aquellas tropas enemigas que realicen una **Tirada Enfrentada** con él.

GHOST: MARIONETTE

El poseedor de esta Habilidad Especial no dispone de Orden propia, siendo activado por la misma Orden con la que se activa su Controlador, que es la tropa junto a la que aparece en el mismo *Perfil de Tropa*. Las tropas con G: Marionette se agrupan en equipos llamados *Troupes*, que se comportan como un Fireteam: Core, replicando las acciones declaradas por su Controlador, que se encuentra indefenso mientras los maneja.

G: MARIONETTE

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatoria.

REQUISITOS

- » El jugador ha de alinear hasta tres PuppetBots, conocidos como *Troupe*, junto con un Controlador.
- » Todos los miembros de una *Troupe* y su Controlador deben pertenecer al mismo **Grupo de Combate**, donde cuentan como una **única tropa**.



EFFECTOS

- » Las tropas con G: Marionette no aportan Orden a la Reserva de Órdenes del jugador. Sin embargo, estas tropas se activan siempre con la misma Orden con la que se activa su Controlador.
- » Para poder actuar, tanto las tropas con G: Marionette como su Controlador **deben declarar la misma Orden**, declarando las mismas Habilidades Cortas de la Orden. Sin embargo, **la Orden declarada por el Controlador** se considera siempre como una **Inacción**, sin realizar acción alguna.
- » Los miembros de una *Troupe* aplicarán las reglas de Fireteam: Core de tres o dos miembros, en función de su número. A tal efecto, una *Troupe* se identifica gracias al Marcador de Líder de Troupe (TROUPE LEADER), que es el equivalente en esta formación al Líder de Equipo de la Regla de Infinity Fireteams. El Controlador no forma parte de la *Troupe*, y no se tendrá en cuenta a la hora de aplicar las reglas de Fireteam.
- » Cuando el número de miembros de una *Troupe* queda reducido a uno, éste continuará siendo activado por la Orden de su Controlador.
- » Tanto el Controlador como las tropas con G: Marionette proporcionan **una única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en *LDT* o *ZC* con ellos.

» En **Turno Reactivo**, tanto el Controlador como las tropas con G: Marionette obtienen cada una de ellas su propia ORA ante cualquier Orden que se declare en su *LDT* o *ZC*.

No obstante, las tropas con Ghost: Marionette aplicarán la regla de Fireteam para la ejecución de ORA mientras que cualquier ORA declarada por su Controlador será considerada como una **Inacción**, sin realizar acción alguna.

- » En caso de que el Controlador de la tropa con esta Habilidad Especial caiga en estado *Nulo* o *Aislado*, entonces, las tropas con G: Marionette pasarán a estado **Desconectado** al final de la Orden en la que haya ocurrido.
- » Si la tropa con G: Marionette cae en estado *Nulo* o *Aislado*, entonces, pasará a estado **Desconectado** al final de la Orden en la que haya ocurrido.
- » Igualmente, si las tropas con G: Marionette dejan de formar parte de la *Troupe*, pasarán a estado **Desconectado** al final de la Orden en la que haya ocurrido. Esta regla no se aplica en las siguientes circunstancias:

- Cuando el número de miembros de una *Troupe* queda reducido a uno, éste continuará siendo activado por la Orden de su Controlador.

- Cuando se cancela la *Troupe*, entonces el Líder de Troupe (y sólo él) continuará siendo activado por la Orden de su Controlador.

- » No hay límite en la **distancia** operativa entre la tropa con G: Marionette y su Controlador.
- » El Controlador puede ser activado de manera normal únicamente en aquellos casos en los que haya sido alineado sin tropas con G: Marionette, o cuando todas éstas se encuentren en estado *Nulo* o *Aislado*.
- » Las tropas con G: Marionette que posean la Habilidad Especial **Despliegue Aerotransportado (DA)** desplegarán con la misma Orden con la que se despliega su Controlador. En tal caso, deberán desplegarse en el mismo momento que éste y por la misma sección del borde de la mesa, o en la misma Plantilla Circular.
- » La presencia de una *Troupe* de tropas con G: Marionette no se tendrá en cuenta respecto a la limitación de un único Fireteam: Core en la mesa por jugador.

RECUERDA

Las tropas que poseen Ghost: Marionette también disponen de la Habilidad Especial G: Presencia Remota (ver Infinity N3), además de la Habilidad Especial Número 2 (ver Human Sphere N3).

EL CONSEJO DE SIBILA:

Normalmente, para que las tropas con G: Marionette puedan actuar, el *Controlador* debe declarar la Orden sin llegar a ejecutarla, permaneciendo inmóvil en un lugar seguro del campo de batalla. Mientras tanto, son las tropas con G: Marionette quienes ejecutan la Orden.

G: MARIONETTE: DESPLIEGUE

Sea en la *Fase de Despliegue* o en la partida (si disponen de alguna Habilidad Especial que les permita desplegar durante el juego), las tropas con G: Marionette se desplegarán al mismo tiempo que su *Controlador*, como si fueran una única tropa.

G: MARIONETTE Y REMOTOS

No es necesaria la presencia de un *Hacker* o un TAG en la *Lista de Ejército* para alinear Remotos (REM) con G: Marionette.

G: MARIONETTE, ORDEN COORDINADA Y FIRE-TEAMS

A menos que se especifique lo contrario, una tropa que posea la Habilidad Especial G: Marionette y su *Controlador* no pueden formar parte de una *Orden Coordinada* ni de ninguna clase de *Fireteam*.

G: MARIONETTE Y GRUPOS DE COMBATE

Al cambiar a una tropa con G: Marionette de *Grupo de Combate* se moverán tanto ésta como su *Controlador*, y viceversa, así como otras tropas con G: Marionette de las que disponga su *Controlador*, pues todos cuentan como una única tropa en cada *Grupo de Combate*.

G: MARIONETTE Y PROGRAMAS DE HACKEO

Las tropas con G: Marionette no pueden beneficiarse de ningún programa *Supportware*.

Producto genuino de Tunguska, las unidades con Ghost: Marionette son creación de hackers-jugueteros clandestinos que los emplean como elementos de actuación remota. No obstante, a pesar de las indudables capacidades técnicas de estos hackers-jugueteros, el sistema Marionette es inferior a los sistemas Ghost: Jumper empleados por ALEPH. El punto débil de esta tecnología es el estado de inmersión profunda que exige al Controlador cuya consciencia se proyecta en sus unidades remotas, dejando su propio cuerpo indefenso.



EQUIPO

MEDJECTOR

Equipo especial que permite recuperar a otras figuras de estado *Inconsciente*. El Medjector es el dispositivo médico de recuperación de heridos más avanzado que el MediKit.

MEDJECTOR

(HABILIDAD CORTA)

No Saqueable.

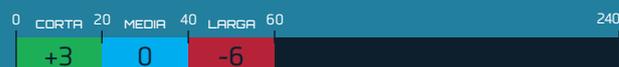
REQUISITOS

- » El objetivo del Medjector debe ser siempre una tropa aliada en estado **Inconsciente**.
- » El Medjector tiene dos opciones de uso:
 - Para emplearlo **a distancia**, es obligatorio que su usuario disponga de **LDT** con su objetivo.
 - Como Equipo de contacto, es necesario que su usuario se encuentre en **contacto peana con peana** con el objetivo.

EFECTOS

- Esta pieza de Equipo funciona como un MediKit (ver Infinity N3) con la salvedad de que el objetivo debe realizar una **Tirada de FIS** en vez de la habitual Tirada de FIS-3.

DISTANCIA



Daño: -

R: 1

Propiedades: No Letal.

La segunda generación del MediKit es la joya de la corona de la industria farmacéutica. Tras varios años de investigación, a la receta habitual de nano-reparadores biológicos se han añadido de manera exitosa aceleradores metabólicos que estimulan los procesos de recuperación del paciente. Además, el desarrollo de nuevas generaciones de autómatas celulares con mayor capacidad de procesamiento permitió ampliar el rango de tratamientos preinstalados en las unidades médicas. Esta innovación propiciaría un salto tecnológico en los dispositivos de recuperación médica de campaña. Ya no era necesario la presencia del operador humano para evaluar el daño sufrido por el paciente y programar la dosis de biorreparadores que inyectar con el MediKit. Ahora, los autómatas celulares de reparación ya estaban preparados para efectuar primeros auxilios de combate sin supervisión por parte de un técnico sanitario. Lamentablemente, el elevado coste de las unidades de carga del Medjector ha impedido que se inicie la producción masiva de este dispositivo y, por el momento, sólo se encuentra disponible para unidades selectas que han recibido formación específica en su manejo.



MOTO IA (AI MOTORCYCLE)

Una Moto IA es una Moto que, cuando su conductor desmonta y se desconecta de ella, se convierte en un Remoto con G: *Sincronizado*.

MOTO IA

(EQUIPO AUTOMÁTICO)

No Saqueable.

EFFECTOS

- » Las tropas equipadas con una Moto IA poseen dos *Perfiles de Tropa* distintos:

El *Perfil de Tropa Montada* se aplica cuando la figura se encuentra pilotando la Moto IA, y aplicará las reglas de la pieza de Equipo **Moto** (ver Infinity N3).

Por su parte, el *Perfil de Tropa Desmontada* se aplica si la tropa desmonta y va a pie.

- » Cuando una tropa que posea una Moto IA declare con la primera Habilidad Corta de su Orden *Mover* y señale que, con dicha Habilidad Corta, además, va a *Desmontar*, entonces se reemplazará la figura montada por su equivalente Remoto. La miniatura del conductor de la Moto se situará en contacto peana con peana con el Remoto, o medirá su movimiento desde el borde de la peana del Remoto, según decida el jugador.
- » Con el *Perfil de Tropa Desmontada* la tropa dispone de un Remoto con G: *Sincronizado*. Este Remoto no está disponible para el *Perfil de Tropa Montada*, pues en dicho perfil se considera que es la pieza de Equipo *Moto*.
- » Únicamente el *Perfil de Tropa Desmontada* permite emplear el Remoto con G: *Sincronizado*, aplicando las reglas de la Habilidad Especial G: **Sincronizado** (ver Human Sphere N3).
- » En la Orden en la que en la que el conductor declara *Mover (Desmontar)*, tanto el conductor como el Remoto con G: *Sincronizado* son activados por dicha Orden, pero proporcionan **una única ORA** a cada tropa enemiga que se encuentre en LDT o ZC con ellos.
- » Durante la Habilidad Corta de la Orden en la que el conductor declara *Mover (Desmontar)*, ante cualquier *Ataque* declarado contra el Remoto se aplicará el perfil de Remoto (REM) para valorar LDT, Daño...
- » Cuando el conductor con el *Perfil de Tropa Desmontada* se encuentra en contacto peana con peana con su Remoto con G: *Sincronizado*, declara con la primera Habilidad Corta de su Orden *Mover* y señala que, con dicha Habilidad Corta, además, va a *Montar*, entonces se reemplazará la figura del Remoto por su equivalente montado. La miniatura del conductor de la Moto se retirará de juego.
- » Durante toda la Orden en la que en la que el conductor declara *Mover (Montar)*, se aplicará únicamente el Perfil de Tropa Montada.
- » Una tropa con Moto IA puede optar entre desplegar con su Perfil de Tropa Montado o Desmontado, a elección de su jugador.

IMPORTANTE

No debes olvidar la Condición General de Movimiento de Infinity N3 que indica que, al declarar *Mover*, una tropa puede **montar o desmontar** de una *Moto, TAG, Vehículo, montura...* al inicio de su Movimiento, aplicando el nuevo Perfil de Tropa para toda la secuencia de esa Orden.

RECUERDA

- Las tropas montadas en una Moto deben aplicar un **MOD adicional de -3 a FIS** cuando declaren *Encorar, Esquivar y Trabar*.
- Las tropas montadas en una Moto no pueden entrar en estado *Cuerpo a Tierra*.
- Las tropas montadas en una Moto **no** pueden *Trepar*.
- Las tropas montadas en una Moto **no** pueden *Saltar* en vertical o diagonal **hacia arriba**, únicamente pueden realizar saltos **horizontales** (como *Ejemplo 3 Saltar*, ver Infinity N3) y verticales o diagonales **hacia abajo**.
- Las tropas montadas en una Moto **no** pueden beneficiarse de los MODs de *Cobertura Parcial*.

MOTO IA Y ESTADOS

- » Cuando se Desmonta de la Moto IA, cualquier estado que en el que se encontrara el conductor con el Perfil de Tropa Montada se aplicará tanto a su Perfil de Tropa Montada como al del Remoto con G: *Sincronizado* (si fuera aplicable).
- » Si el Remoto con G: *Sincronizado* se encuentra en estado *Aislado, Inmovilizado* o cualquier estado considerado *Nulo*, entonces el conductor no podrá *Montar*.
- » Al Montar en la Moto IA, el Perfil de Tropa Montada aplicará todos los estados en los que se encontrara tanto su Perfil de Tropa Desmontada como en los que se encontrara el Remoto con G: *Sincronizado* (si fuera aplicable).

MOTO IA Y SUPPORTWARE

El Perfil de Tropa Montada no puede beneficiarse de los Supportware del Remoto con G: *Sincronizado*. De tal manera, aquellos programas Supportware que afectaban al Remoto con G: *Sincronizado* se cancelan automáticamente para dicha tropa cuando ésta declare *Mover (Montar)* y se aplique el *Perfil de Tropa Montada*.

Ejemplo de juego Moto IA. Mover (desmontando) + Mover

Durante su *Turno Activo*, la Zondnauta Irina Vlastic, montada en su Moto IA, declara una Orden de *Mover (Desmontando) + Mover*. Para la primera Habilidad Corta de la Orden emplea su *Perfil de Tropa Desmontada*, aplicando el primer valor de *MOV* de este perfil. Irina desmonta al comienzo de su movimiento, con lo que su jugador reemplaza la figura montada por un Remoto y una miniatura de la conductora desmontada, situando el Remoto en el lugar que ocupaba la Moto, y la miniatura de la conductora a su lado, con la peana en contacto. A continuación, declara la trayectoria de su movimiento y, a la hora de medir, lo hace desde el borde de la peana del Remoto.

Ejemplo de juego Moto IA. Mover (montando) + Ataque CD

Durante su *Turno Activo*, la Zondnauta Irina Vlastic, montada en su Moto IA, declara una Orden de *Mover (Desmontando) + Ataque CD*. Para la primera Habilidad Corta de la Orden como ha declarado *Mover* y que desmonta, lo hace al comienzo de su movimiento, con lo que su jugador reemplaza la figura montada por un Remoto y una miniatura de la conductora desmontada, situando el Remoto en el lugar que ocupaba la Moto, y la miniatura de la conductora a su lado, con la peana en contacto. Ahora deberá emplear su *Perfil de Tropa Desmontada*, aplicando el primer valor de *MOV* de este perfil. A continuación, declara la trayectoria de su movimiento y la hora de medir, lo hace desde el borde de la peana del Remoto. Como aplica su *Perfil de Tropa Desmontada*, puede activar a su ZondMate también. Por tanto, al haber declarado *Mover*, aplicando la Habilidad Especial *G: Sincronizado* del Remoto, éste también declara *Mover*.

Las tropas enemigas con *LDT* o en *ZC* pueden declarar su *ORA*, pero sólo contra una de las dos figuras activas.

En la segunda Habilidad Corta de la Orden, Irina declara un *Ataque CD*. Como aplica su *Perfil de Tropa Desmontada*, Irina puede emplear a su ZondMate igualmente. Por ello, al haber declarado un *Ataque CD*, aplicando la Habilidad Especial *G: Sincronizado* del Remoto, éste también declara *Ataque CD*.

Ejemplo de juego Moto IA. Mover (montando) + Ataque CD

Durante su *Turno Activo*, la Zondnauta Irina Vlastic, que se encuentra desmontada, pero en contacto peana con peana con su ZondMate, declara una Orden de *Mover (Montando) + Ataque CD*. Para la primera Habilidad Corta de la Orden como ha declarado *Mover* y que monta, lo hace al comienzo de su movimiento, con lo que su jugador reemplaza Remoto y una miniatura de la conductora desmontada por la figura montada en la Moto IA, situándola en el lugar que ocupaba el Remoto. Ahora deberá emplear su *Perfil de Tropa Montado*, aplicando el primer valor de *MOV* de este perfil. A continuación, declara la trayectoria de su movimiento.

Las tropas enemigas con *LDT* o en *ZC* pueden declarar su *ORA*, pero en este caso será sólo contra una figura, que se corresponde con el *Perfil de Tropa Montado*.

En la segunda Habilidad Corta de la Orden, Irina declara un *Ataque CD*. Como aplica su *Perfil de Tropa Montado*, puede emplear las armas que incluye dicho perfil, pero no ya el ZondMate como tal, pues se ha convertido en su *Moto*.

Ejemplo de juego Moto IA. Mover (montando) + Ataque CD

Durante su *Turno Activo*, la Zondnauta Irina Vlastic, montada en su Moto IA, declara una Orden de *Mover (Desmontando) + Ataque CC*. Para la primera Habilidad Corta de la Orden como ha declarado *Mover* y que desmonta, lo hace al comienzo de su movimiento, con lo que su jugador reemplaza la figura montada por un Remoto y una miniatura de la conductora desmontada, situando el Remoto en el lugar que ocupaba la Moto, y la miniatura de la conductora a su lado, con la peana en contacto. Ahora deberá emplear su *Perfil de Tropa Desmontada*, aplicando el primer valor de *MOV* de este perfil. A continuación, declara la trayectoria de su movimiento y la hora de medir, lo hace desde el borde de la peana del Remoto hasta entrar en contacto peana con peana con una miniatura enemiga. Como aplica su *Perfil de Tropa Desmontada*, puede activar a su ZondMate también. Por tanto, al haber declarado *Mover*, aplicando la Habilidad Especial *G: Sincronizado* del Remoto, éste también declara *Mover*, desplazándose hasta trabarse en contacto peana con peana con la misma figura enemiga que Irina, su Controladora.

En la segunda Habilidad Corta de la Orden, Irina declara un *Ataque CC*. Como aplica su *Perfil de Tropa Desmontada*, también activa a su ZondMate. Por ello, al haber declarado un *Ataque CC*, aplicando la Habilidad Especial *G: Sincronizado* del Remoto, éste le proporciona a Irina un *MOD* de +1 a *R* y +1 al Atributo *FIS* para el *Daño*.

Todos los niños que han visto una carrera de Remotos han soñado con montarse a horcajadas sobre uno de ellos y lanzarse a la carrera a toda velocidad. Y si hay un lugar donde los sueños de cualquiera pueden hacerse realidad, ésa es la Nación Nómada. Las necesidades operativas de los agentes de Dagnet para poder moverse a toda velocidad por Tunguska fueron la excusa perfecta para materializar el sueño. PraxiTec, esa corporación paraguas que engloba una cantidad incierta de Laboratorios Negros de Praxis, incorporó pseudolAs de actividad semiautónoma en chasis montables de alta velocidad con capacidades tácticas. Cualquiera puede tener una moto, pero una moto IA es el sueño de cualquiera: ¡olvídate de buscar aparcamiento, ya lo hace ella sola! ¡Speed Demon! ¡El mayaprograma que te lleva a toda velocidad sobre dos ruedas!



Armamen

TIPOS DE ARMAS

CIBERMINAS (CYBERMINES)

CIBERMINAS

(HABILIDAD CORTA, ORA)

Ataque de Comunicaciones

REQUISITOS

- » Para desplegar esta arma en **Turno Reactivo** se requiere **LDT** con la tropa activa.
- » Sólo figuras o Marcadores enemigos que sean **Hackers** o posean la Característica **Hackeable** (IP, TAG, REM...) pueden provocar la detonación de esta arma y pueden sufrir los efectos de su **Ataque**.



EFEECTO

- » Los efectos de las Ciberminas son iguales que los de las **Minas Antipersona** (ver Infinity N3), con las siguientes excepciones:
 - Una vez situada sobre la mesa de juego, una Cibermina debe detonar cuando una figura o Marcador enemigo con la Característica **Hackeable** (IP, TAG, REM...) o **Hacker** declare o ejecute una **Orden u ORA** dentro de su **Zona de Activación**.
 - Al detonar, cada una de las tropas **Hackers** o **Hackeables** que se encuentren dentro o en contacto con la Plantilla de Lágrima Pequeña deberán efectuar **dos** Tiradas de **PB** contra **Daño 15**, a menos que declaren **Reset** y superen una Tirada Modificada de **Reset (VOL-3)**.
 - En caso de que el objetivo falle una o ambas Tiradas de **PB**, entonces pasará a estado **Inmovilizado-1**, situando a su lado un Marcador de Inmovilizado-1 (IMM-1).
 - El efecto de este **Ataque de Comunicaciones** se cancela automáticamente al final del **Turno de Jugador** en que fue ejecutado, o antes si el adversario logra revertir el estado inducido.
 - El Marcador de Camuflaje (CAMO) deberá sustituirse por un Marcador de Cibermina (CYBERMINE) si éste es **Descubierto** por el enemigo.

RESET CONTRA UNA CIBERMINA:

Las Ciberminas imponen un **MOD de -3** a cualquier intento de efectuar **Reset** contra sus efectos. Como se trata de un **Ataque de Comunicaciones**, no se puede declarar **Esquivar** para evitar sus efectos.

CIBERMINA

BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

Las Ciberminas fueron desarrolladas por PraxiTec LC durante el Conflicto Fantasma según especificaciones proporcionadas por el colectivo Tortuga de Tunguska. Al no ser un arma diseñada para matar al adversario, las Ciberminas han cosechado un éxito considerable en el mercado internacional, ya que, aparentemente, cumplen con las regulaciones de la Convención de Concilium. No obstante, el uso dado por las fuerzas Nómadas a estas armas durante dicho conflicto tenía un cariz más escalofriante al dejar a sus adversarios indefensos ante el golpe de gracia.

FUSIL DE PRECISIÓN MULTI (MULTI MARKSMAN RIFLE)

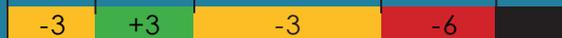
MODIFICADORES POR DISTANCIA

Variante del Fusil de Precisión que carga Munición Especial MULTI Ligera lo que permite a su usuario escoger entre tres Modos de Disparo distintos.

MODULO RÁFAGA

MODIFICADORES POR DISTANCIA

0 cm 20 cm 60 cm 100 cm 120 cm 240 cm



Daño: 13 R: 3 Munición: AP/ Shock

Propiedades: Fuego de Supresión, MULTI Ligera.

MODULO ANTIMATERIAL

MODIFICADORES POR DISTANCIA

0 cm 20 cm 60 cm 100 cm 120 cm 240 cm



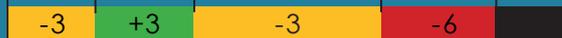
Daño: 13 R: 1 Munición: DA

Propiedades: Antimaterial, MULTI Ligera.

MODULO ATURDIDOR

MODIFICADORES POR DISTANCIA

0 cm 20 cm 60 cm 100 cm 120 cm 240 cm



Daño: 13 R: 1 Munición: Aturdidora

Propiedades: MULTI Ligera, No Letal.

Aunque el fusil de precisión se concibe como un arma de dotación de infantería antes que como un arma especializada, posee una versatilidad que lo hace particularmente atractivo para operaciones especiales.

ZAPPER

Arma CD de tecnología avanzada. El Zapper es un Arma de Plantilla Directa que emplea la Lágrima Pequeña y que dispara Munición Especial E/M2.

ATENCIÓN: ESTA ARMA ESTÁ PROHIBIDA POR LA CONVENCION DE CONCILIUUM. SU USO SERÁ SANCIONADO POR TRIBUNALES INTERNACIONALES.

El Zapper es un arma que cumple funciones de soporte físico avanzado de cibercombate y guerra electrónica. El desarrollo de tecnología de anulación de sistemas a nivel táctico era uno de los principales objetivos de la industria militar a instancias de los departamentos de defensa de todas las grandes potencias. La principal dificultad estribaba en proporcionar a dicha tecnología la potencia capacidad de alcanzar su objetivo manteniendo un tamaño reducido que la hiciera portátil de un modo que pudiera complementar el armamento estándar de la tropa. Para cubrir esta necesidad se diseñó un arma emisora en arco abierta enfocada en el combate cerrado. El diseño de esta arma, llamada Zapper a causa de los destellos que provocan sus impactos, se basaría originariamente en el diseño del E/Marat, pero reduciendo y compactando sus componentes, además de reforzar su potencia a costa de un rango de alcance menor. El principal motivo de desarrollo del Zapper ha sido el creciente protagonismo de unidades altamente tecnológicas en primera línea de batalla, que confirma la certeza que tienen el Alto Mando y los desarrolladores militares de las posibilidades actuales y futuras de estas tropas, que serán cada vez más comunes en combate.