



SPEZIALFERTIGKEITEN | TOHAA



SPEZIALFERTIGKEITEN

CORAHTAR

Diejenigen, die die Studien des Corahtar meistern, sind in der Lage, andere durch den Ausstoß von Pheromonen zu kontrollieren.

CORAHTAR STUFE 1 (AUFSTELLUNGSFERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Verpflichtend

VORAUSSETZUNGEN

Damit eine Figur Stufe 1 dieser Spezialfertigkeit einsetzen kann, muss der Ausrüstungsgegenstand SymbioPartner im Einheitenprofil aufgeführt sein.

EFFEKTE

Während der Aufstellungsphase dürfen Figuren mit dieser Spezialfähigkeit anderen Figuren der eigenen Armee, oder sich selbst SymbioPartner und SymbioBomben zuweisen, wenn sie die Voraussetzungen für diese Ausrüstungsgegenstände erfüllen.

PHEROWARE TAKTIKEN

Diese Spezialfertigkeit resultiert aus der Pheroware Technologie, die auf Basis von Pheromonen funktioniert und von den Tohaa in beträchtlichem Ausmaß eingesetzt wird. Pheroware Taktiken können auf zweierlei Arten eingesetzt werden: als Angriffstaktiken oder als Unterstützungstaktiken.

Der Begriff Pheroware beschreibt sämtliche künstlich hergestellten Technologien auf Basis von Pheromonen, die technische Anwendungen finden. Auch wenn Pheroware in der Gesellschaft der Tohaa weit verbreitet ist, wird dieser Begriff in der Human Sphere für militärische Technologien verwendet. Da die menschliche Physiologie nicht in der Lage ist, die Informationen zu verarbeiten, die über Corahaa, der pheromonischen Sprache der Tohaa, vermittelt wird, können Menschen die zivilen Einsatzmöglichkeiten dieser Technologie nicht wahrnehmen. Jedoch sind die militärischen Möglichkeiten von Pheroware besonders verheerend und hoch gefährlich für jedes biologische Lebewesen in der Nähe.

ENDSPIEL (KURZE FERTIGKEIT/ ARB)

KENNZEICHEN

Angriff Kommausrüstung, keine SL.

PHEROWARE-TAKTIKENTABELLE

TAKTIKTYP	NAME	MOD ANGREIFER	MOD GEGNER	SCHADEN	F	ZIEL	KENNZEICHEN	SPEZIAL
Angriff	Endspiel	0	0	14	2	Figur mit Lebenspunkte-Attribut	Kurze Fertigkeit / ARB	Kontrollbereich. Verlust 1 Lebenspunkte.
Angriff	Radierer	0	0	16	1	Figur mit Lebenspunkte-Attribut	Kurze Fertigkeit / ARB	Kontrollbereich. Zustand: Isoliert.
Angriff	Höllenzone	+3	0	13	2	Figur mit Lebenspunkte-Attribut	Kurze Fertigkeit / ARB	Kontrollbereich. DT-Spezialmunition. Zustand IMM-1.
Unterstützung	Nimbuszone	0	0	–	1	–	Kurze Fertigkeit / ARB	Spielerzug. Kontrollbereich. Reflektierend. Runde Schablone mit Nimbus-Spezialmunition.
Unterstützung	Spiegelkugel	0	0	–	1	–	Kurze Fertigkeit / ARB	Spielerzug. NFB. Kontrollbereich. Reflektierend. Runde Schablone die SL von Multispektralvisoren blockiert.

Nicht vergessen:

Im Reaktiven Zug wird der Feuerstoß auf den Wert 1 reduziert.



VORAUSSETZUNGEN

- Die Figur muss einen Ausrüstungsgegenstand besitzen, der den Einsatz von Pheroware Taktiken erlaubt.
- Als Ziel kann nur eine gegnerische Figur gewählt werden, die über das Lebenspunkte-Attribut verfügt.

EFFEKTE

Im Aktiven Zug kann der Benutzer zwei WI-Würfe auf ein, oder mehrere Ziele verteilen.

- Jeder erfolgreiche Wurf zwingt das Ziel zu einem BTS-Wurf gegen Schaden 14.
- Für jeden misslungenen BTS-Wurf verliert das Ziel einen Lebenspunkt.
- Die Reichweite dieses Angriffs ist der Kontrollbereich der Figur.
- Das Ziel kann als ARB ein Reset ansagen um dem Angriff auszuweichen.

RADIERER (KURZE FERTIGKEIT/ ARB)

KENNZEICHEN

Angriff Kommausrüstung, keine SL.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Figur muss einen Ausrüstungsgegenstand besitzen, der den Einsatz von Pheroware Taktiken erlaubt.
- Als Ziel kann nur eine gegnerische Figur gewählt werden, die über das Lebenspunkte-Attribut verfügt.

EFFEKTE

- Der Benutzer kann einen WI-Wurf gegen das Ziel durchführen.
- Ein erfolgreicher Wurf zwingt das Ziel zu einem BTS-Wurf gegen Schaden 16.
- Ein misslungener BTS-Wurf zwingt das Ziel, den Zustand Isoliert einzunehmen, was durch einen Isoliert-Marker (ISOLATED) neben dem Ziel dargestellt wird.

- Die Effekte dieser Pheroware Taktik halten an, bis der Gegner der Zustand, durch welche Mittel auch immer, aufhebt.
- Die Reichweite dieses Angriffs ist der Kontrollbereich der Figur.
- Das Ziel kann als ARB ein Reset ansagen um dem Angriff auszuweichen.

HÖLLENZONE (KURZE FERTIGKEIT/ ARB)

KENNZEICHEN

Angriff Kommausrüstung, keine SL.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Figur muss einen Ausrüstungsgegenstand besitzen, der den Einsatz von Pheroware Taktiken erlaubt.
- Als Ziel kann nur eine gegnerische Figur gewählt werden, die über das Lebenspunkte-Attribut verfügt.

EFFEKTE

- Im Aktiven Zug kann der Benutzer zwei WI+3-Würfe auf ein, oder mehrere Ziele verteilen.
- Ein erfolgreicher Wurf zwingt das Ziel zu zwei BTS-Würfen gegen Schaden 13, gemäß den Auswirkungen der DT-Spezialmunition.
- Ein misslungener BTS-Wurf zwingt das Ziel, den Zustand Immobilisiert-1 einzunehmen, was durch einen Immobilisiert-1-Marker (IMM-1) neben dem Ziel dargestellt wird.
- Die Effekte dieser Pheroware Taktik halten an, bis der Gegner der Zustand, durch welche Mittel auch immer, aufhebt.
- Die Reichweite dieses Angriffs ist der Kontrollbereich der Figur.
- Das Ziel kann als ARB ein Reset ansagen um dem Angriff auszuweichen.



NIMBUS-ZONE (KURZE FERTIGKEIT/ ARB)

KENNZEICHEN

Reflektierend, Unterstützungstaktik.

EFFEKTE

- Nach einem erfolgreichen WI-Wurf kann der Benutzer eine runde Schablone Nimbus innerhalb seines Kontrollbereichs platzieren.
- Die Nimbus Schablone muss sich vollständig innerhalb des Kontrollbereichs befinden.
- Die Effekte dieser Unterstützungstaktik halten bis zum Ende des Spielerzuges an, an dessen Ende die runde Schablone Nimbus wieder entfernt werden muss.
- Jeder Benutzer kann in jedem einzelnen Spielerzug nur eine aktive Unterstützungstaktik aufrechterhalten.
- Der Benutzer kann eine aktive Unterstützungstaktik freiwillig beenden, indem er eine andere Unterstützungstaktik ansagt und hierfür einen Befehl/ARB ausgibt.

SPIEGELKUGEL (KURZE FERTIGKEIT/ ARB)

KENNZEICHEN

Reflektierend, Unterstützungstaktik, NFB.

EFFEKTE

- Nach einem erfolgreichen WI-Wurf kann der Benutzer eine runde Schablone Weißes Rauschen innerhalb seines Kontrollbereichs platzieren.
- Die Weißes Rauschen Schablone muss sich vollständig innerhalb des Kontrollbereichs befinden.
- Die Effekte dieser Unterstützungstaktik halten bis zum Ende des Spielerzuges an, an dessen Ende die runde Schablone Weißes Rauschen wieder entfernt werden muss.
- Jeder Benutzer kann in jedem einzelnen Spielerzug nur eine aktive Unterstützungstaktik aufrechterhalten.
- Der Benutzer kann eine aktive Unterstützungstaktik freiwillig beenden, indem er eine andere Unterstützungstaktik ansagt und hierfür einen Befehl/ARB ausgibt.

WEISSES RAUSCHEN: ZUSAMMENFASSUNG

Figuren mit einem Multispektralvisor können keine SL durch eine Weißes Rauschen Zone ziehen (Siehe S. XXX).



AUSRÜSTUNG

SYMBIOPARTNER

Der SymbioPartner ist ein einmal verwendbarer Ausrüstungsgegenstand. Sein Besitzer, in dessen Einheitenprofil der SymbioPartner angeführt ist, kann diesen SymbioPartner einer anderen Figur derselben Armee Liste, im Folgenden Benutzer genannt, zuzuweisen, um diesem damit zusätzliche Vorteile im Kampf zu verschaffen.

SYMBIOPARTNER:

SYMBIOPARTNER: GENERELLE BEDINGUNGEN IM SPIEL

- Der SymbioPartner muss in Basekontakt mit dem Benutzer, also der zugewiesenen Figur, aufgestellt werden und sich mit ihm bewegen.
- Ein SymbioPartner wird nicht als Modell behandelt, sondern gilt als Zustands-Marker.
- Wenn der Benutzer des SymbioPartner in den Zustand: Tot übergeht, wird der SymbioPartner zur gleichen Zeit vom Spielfeld entfernt, wie sein Benutzer.

SYMBIOPARTNER (AUTOMATISCHER AUSRÜSTUNGSgegenSTAND)

KENNZEICHEN

Platzierbar, Einwegnutzung (2), nicht plünderbar, optional, vor der Aufstellung.

VORAUSSETZUNGEN

- SymbioPartner können nur während der Aufstellungsphase zugewiesen werden.
- Ein SymbioPartner kann von seinem Besitzer nur Figuren zugewiesen werden, die eine Symbiontenrüstung haben und auf dem Spielfeld aufgestellt sind (was somit Figuren mit den Spezialfertigkeiten Luftlandung, verdeckte Aufstellung usw. ausschließt).

- Einer Figur mit Symbiontenrüstung kann nicht mehr als ein einzelner SymbioPartner zugewiesen werden.
- SymbioPartner können nur verwendet werden, solange die Symbiontenrüstung im aktiven Zustand ist. Wenn dieser Zustand verloren geht, muss der SymbioPartner vom Spieltisch entfernt werden.

EFFEKTE

- Während der Aufstellungsphase wird ein SymbioPartner einer Figur mit Symbiontenrüstung zugewiesen und in Basekontakt mit dieser Figur auf dem Spieltisch aufgestellt.
- Wenn der Benutzer, also die Figur, der der SymbioPartner zugewiesen wurde, eine aktive Symbiontenrüstung trägt und einen erfolgreichen Treffer mit Brandmunition erhält, muss kein Rüstungswurf abgelegt werden und der Schaden wird ignoriert. Der SymbioPartner wird jedoch, am Ende dieses Befehls, vom Spieltisch entfernt. Alle weiteren erfolgreichen Treffer mit Brandmunition in demselben Befehl werden ebenfalls ignoriert.
- Wenn der SymbioPartner benutzt wird, werden jedoch alle anderen Angriffe mit anderer Munition normal abgehandelt.
- Wenn der SymbioPartner benutzt wird, muss am Ende des Befehls kein Mutwurf durchgeführt werden.

BEISPIEL EINES SYMBIOPARTNER IM SPIEL

Während der Aufstellungsphase hat der Tohaa Spieler zwei SymbioPartner seines Kaeltar Spezialisten einem Gorgos und einem Sakiel zugewiesen, beide Figuren wurden mit aktiver Symbiontenrüstung aufgestellt. Während des Spiels erleidet der Gorgos einen erfolgreichen Treffer mit normaler Munition, sowie drei erfolgreiche Treffern mit Brandmunition. Der Tohaa Spieler sagt an, dass er den SymbioPartner benutzen möchte und muss daher keine Rüstungswürfe gegen die Treffer mit Brandmunition ablegen.



Der Tohaa Spieler muss jedoch den Rüstungswurf gegen den Treffer mit normaler Munition wie gewohnt abhandeln. Am Ende des Befehls wird der Spieler den SymbioPartner vom Spieltisch entfernen.

Etwas später geht der Kaeltar, der Besitzer der SymbioPartner in den Zustand: Tod über. Auch wenn der Spieler das Kaeltar Modell vom Spieltisch entfernt, der SymbioPartner des Sakiel verbleibt im Spiel.

In der nächsten Runde erhält der Sakiel, während einer heldenhaften Aktion, mehrere erfolgreiche Treffer, verpatzt die zugehörigen Rüstungswürfe und geht in den Zustand: Tod über. Zur gleichen Zeit wird die Figur, wie auch der SymbioPartner vom Spieltisch entfernt.

Jede Variante der SymbioPartner ist ein Biokonstrukt, das als Plattform dient, damit ein symbiotisches Lebewesen die effektive Bandbreite seiner Fähigkeiten im Corahar erweitern kann.

SYMBIOBOMBE

Die SymbioBombe ist ein einmal verwendbarer Ausrüstungsgegenstand. Sein Besitzer, in dessen Einheitenprofil die SymbioBombe angeführt ist, kann diese SymbioBombe einer anderen Figur derselben Armee Liste, im Folgenden Benutzer genannt, zuzuweisen, um diesem damit zusätzliche Vorteile im Angriff und zur Unterstützung zu verschaffen.

SYMBIOBOMBE (KURZE FERTIGKEIT/ ARB)

KENNZEICHEN

Platzierbar, Einwegnutzung (2), nicht plünderbar, optional, vor der Aufstellung.

VORAUSSETZUNGEN

- SymbioBomben können nur während der Aufstellungsphase zugewiesen werden.
- Eine SymbioBombe kann von seinem Besitzer nur Figuren zugewiesen werden, die eine Symbiontenrüstung haben und auf dem Spielfeld aufgestellt sind (was somit Figuren mit den Spezialfertigkeiten Luftlandung, verdeckte Aufstellung usw. ausschließt).

- Einer Figur mit Symbiontenrüstung kann nicht mehr als eine einzelne SymbioBombe zugewiesen werden.
- SymbioBomben können nur verwendet werden, solange die Symbiontenrüstung im aktiven Zustand ist. Wenn dieser Zustand verloren geht, muss die SymbioBombe vom Spieltisch entfernt werden.

EFFEKTE

- Während der Aufstellungsphase wird eine SymbioBombe einer Figur mit Symbiontenrüstung zugewiesen und in Basekontakt mit dieser Figur auf dem Spieltisch aufgestellt.
- Durch die Verwendung einer kurzen Fertigkeit erlaubt die SymbioBombe dem Benutzer den Einsatz einer Pheroware Taktik.
- Wenn die SymbioBombe benutzt wurde, wird sie am Ende des Befehls, in dem sie aktiviert wurde, vom Spieltisch entfernt.
- Für SymbioBomben gelten die gleichen generellen Bedingungen im Spiel, wie auch für SymbioPartner.

BEISPIEL EINER SYMBIOBOMBE IM SPIEL

Während der Aufstellungsphase hat der Tohaa Spieler die SymbioBomben seines Kaeltar Spezialisten ein Sakiel und einem Gorgos zugewiesen, die bereits einen SymbioPartner haben.

Die von den Tohaa entwickelte Symbiosetechnologie erlaubt es ihnen, symbiotische Lebewesen zu erschaffen, die als eine einzelne Plattform für viele Pheroware Varianten dient. Durch den Stress, den diese kleinen und gebrechlichen Kreaturen aushalten müssen, wenn ihre verschiedenen Pheroware Varianten aktiviert werden, werden diese jedoch so ausgezehrt, dass sie dies nicht überleben. Die Truppen der Tohaa, die an ihre benutzen-und-wegwerfen Symbionten gewöhnt sind, lassen sich durch das rundliche und symphytische Aussehen der SymbioBomben nicht davon abhalten, diese in die Luft zu jagen. Die Vielseitigkeit der SymbioBomben und ihre Effektivität im Kampf lässt alle Skrupel verschwinden, wenn sie diese für einen taktischen Vorteil opfern.

**SYMBIOMBOMBE: PHEROWARE-TAKTIKEN**

ANGRIFFSTAKTIKEN	UNTERSTÜTZUNGSTAKTIKEN
ENDSPIEL	NIMBUS-ZONE
RADIERER	SPIEGELKUGEL
HÖLLENZONE	

INFINITYTHEGAME.COM

CORVUS BELLI
INFINITY