



FATALIDAD (RED VEIL)

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)

ETIQUETAS

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)

ETIQUETAS

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 (ICESTORM)

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)

ETIQUETAS

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)

ETIQUETAS

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...*).

EFFECTOS

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 *Neurocinética*

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.