

# **NUEVAS REGLAS**

**REGLAS: AMBIENTE HOSTIL  
HABILIDADES ESPECIALES  
EQUIPO  
ARMAS**

## REGLAS AVANZADAS: AMBIENTE HOSTIL

En un espacio tan inmenso como es la Esfera Humana, con sus amplios y variados territorios de frontera, ya sea el espacio profundo o un planeta salvaje, las operaciones especiales pueden verse sometidas a condiciones medioambientales o bióticas realmente peligrosas. Las amenazas a las que se puedan tener que enfrentar las tropas de Infinity variarán según las condiciones del entorno. Pueden ser microorganismos alienígenas, o de diseño, hostiles a la vida humana, o tal vez una fauna agresiva, como, por ejemplo, depredadores altamente evolucionados, o enjambres de pequeñas criaturas voraces o venenosas... Las posibilidades son múltiples y variadas.

Sea cual fuere la naturaleza de la amenaza ambiental, estas reglas de *Ambiente Hostil* unifican todas las posibilidades en un único sistema, que simplifica el proceso de juego para que resulte automático y sencillo.

Los jugadores podrán combinarlas con las reglas de Terreno Especial (ver Infinity N3) para diseñar mesas de juego realmente variadas y únicas.

### RESUMEN RÁPIDO:

- Cada vez que una tropa obtenga un valor concreto que ha sido determinado previamente (por ejemplo: 20) en una Tirada realizada en un Ambiente Hostil, deberá efectuar una Tirada de *BLI/PB*.

## TERRENO ESPECIAL

El Ambiente Hostil es un nuevo modelo Terreno Especial (ver de Infinity N3). Por tanto, aplica la misma mecánica de funcionamiento básico. No obstante, para facilitar su uso, se recuerdan a continuación sus Requisitos de juego.

### REQUISITOS

- » Los Terrenos Especiales se preparan antes de comenzar a jugar, mientras se está montando la mesa de juego.
- » El Terreno Especial debe ser una área con unos límites bien definidos y reconocibles a simple vista, ya sea representándolo mediante una plantilla o mediante elementos de escenografía.
- » En términos de juego, se considerará que las zonas de Terreno Especial poseen una altura infinita, a menos que las condiciones del escenario u otra regla especial indiquen otra cosa.
- » Es importante que haya acuerdo entre los jugadores acerca de las diferentes características de los Terrenos Especiales.
- » Cuando el jugador, al preparar la mesa de juego, determine una zona de Terreno Especial deberá asignar las diversas características que lo definen: *Dificultad al MOV*, *Saturación*, *Condiciones de Visibilidad* y *Tipo de Terreno*.
- » Un Terreno Especial debe poseer siempre la característica *Tipo de Terreno* además de, como mínimo, una de las características restantes.

### ÁREA DE EFECTO DE TERRENO ESPECIAL

En Infinity, el *Área de Efecto* de una zona de Terreno Especial determina la zona donde actúan y se aplican los efectos especiales de dicha zona.

Cualquier tropa cuya peana o Plantilla de Silueta se encuentre en contacto con una Zona de Terreno Especial, o situada total o parcialmente bajo ésta, se verá afectada por los efectos de dicha zona.

### CONFIGURANDO UN AMBIENTE HOSTIL

Para configurar un Ambiente Hostil es necesario determinar dos variables: *Nivel de Hostilidad* y *Tipo de Daño Ambiental*. Estos dos factores pueden estar determinados por el propio escenario, por común acuerdo entre jugadores o mediante una tirada en las tablas correspondientes.

#### IMPORTANTE:

EL ACUERDO ENTRE JUGADORES O LA TIRADA EN LAS TABLAS DE NIVEL DE HOSTILIDAD Y DE TIPO DE DAÑO AMBIENTAL DEBE EFECTUARSE ANTES DE LA TIRADA DE INICIATIVA.

Según se determine en el escenario, o por acuerdo común entre los jugadores, se puede efectuar una tirada en cada Tabla por cada espacio distinto de *Ambiente Hostil* que haya en la mesa de juego, o puede ser una tirada común para todos los *Ambientes Hostiles* del campo de batalla.

Igualmente, las zonas de efecto del *Ambiente Hostil* vendrán determinadas por el escenario o por mutuo acuerdo entre los jugadores. Pueden ser zonas de Plantilla Circular, segmentos de la mesa de juego delimitados por elementos escenográficos o incluso una de las dos mitades de la mesa, o toda ella.

### NIVEL DE HOSTILIDAD

El *Nivel de Hostilidad* determina la mayor o menor facilidad con la que se podría sufrir Daño en ese Ambiente Hostil.

Las condiciones de juego en función de las cuales se aplica el *Tipo de Daño Ambiental* variarán según el *Nivel de Hostilidad* del entorno, que vendrá determinado por el escenario, por mutuo acuerdo entre los jugadores o mediante una tirada d20 en la siguiente tabla.

TABLA DE NIVEL DE HOSTILIDAD

NIVEL DE HOSTILIDAD	TIRADA D20	CONDICIONES DE JUEGO
NIVEL INSEGURO	1-5	SÓLO SI SE OBTIENE UN 20.
NIVEL ADVERSO	6-10	SÓLO SI SE OBTIENE 19 O 20.
NIVEL PELIGROSO	11-14	SÓLO SI SE OBTIENE 18 O MÁS.
NIVEL AGRESIVO	15-17	SÓLO SI SE OBTIENE 17 O MÁS.
NIVEL LETAL	18-19	SÓLO SI SE OBTIENE 16 O MÁS.
NIVEL SALVAJE	20	SÓLO SI SE OBTIENE 14 O MÁS.

## TIPO DE DAÑO AMBIENTAL

El Tipo de Daño Ambiental determina el Atributo y el valor de Daño de la Tírada necesaria para evitar sufrir el efecto del Ambiente Hostil.

El Atributo según el cual se debe realizar la Tírada (BLI, PB o FIS) y el valor de Daño o efecto pueden ser determinados por el propio escenario, por común acuerdo entre jugadores o mediante una tirada en la tabla siguiente.

TIPO DE DAÑO AMBIENTAL

TIRADA D20	ATRIBUTO	DAÑO
1-3	FIS	IMM-1
4-6	FIS-3	IMM-1
7-10	BLI/PB	10
11-14	BLI/PB	11
15	BLI + PB	11
16-18	BLI/PB	12
19	BLI/PB	12 (MUNICIÓN ESPECIAL DA /DT DEPENDIENDO DEL ATRIBUTO))
20	BLI/ PB	13

## NIVEL DE HOSTILIDAD VARIABLE

Algunos escenarios, o el mutuo acuerdo entre jugadores, pueden determinar la inclusión de esta regla. Debido a la variabilidad del Ambiente Hostil, las tiradas en las Tablas de Nivel de Hostilidad y de Atributo y Daño se realizan antes de comenzar cada turno de juego en vez de previamente al Despliegue. De tal manera, las condiciones de juego cambiarán cada turno de juego.

## AMBIENTE HOSTIL

Terreno Especial de naturaleza peligrosa que puede obligar a una tropa a realizar una Tírada para evitar Daño en función de los resultados de las Tíradas que haya obtenido al encontrarse en este tipo de Terreno.

### REQUISITOS

» Para poder aplicar la regla de Ambiente Hostil, la tropa debe encontrarse dentro de un área definida como Ambiente Hostil, o con su peana en contacto con dicha área, al declarar o ejecutar una Orden u ORA (la Orden u ORA debe comenzar, acabar o desarrollarse dentro de dicha área definida como Ambiente Hostil).

### EFECTOS

- » En términos de juego, en un espacio señalado como *Ambiente Hostil*, **cada vez que una tropa obtenga un valor determinado por el Nivel de Hostilidad (un 20, por ejemplo) en una Tírada** que se haya debido a una declaración de Orden u ORA (no se aplica a *Tírada de Agallas* o de *BLI*, por ejemplo) **puede recibir Daño, por lo que debe efectuar obligatoriamente una Tírada de BLI/ PB.**
- » Dependiendo de la naturaleza de la amenaza ambiental, el escenario, o el común acuerdo entre jugadores, la Tírada de *BLI/ PB* puede sustituirse por una Tírada de *FIS*.
- » El valor previamente determinado por la Zona de Ambiente Hostil que desencadena el daño es siempre **el número natural obtenido al lanzar el dado**. Por ejemplo, en un *Ambiente Hostil* donde el 20 es el valor que desencadena el daño, si al lanzar el dado un jugador obtiene un 20, se aplicará esta regla.
- » La Tírada de *BLI/ PB* determinada por la regla Ambiente Hostil **no aplica MOD por Cobertura.**

### EJEMPLO DE CONFIGURACIÓN DE UNA MESA CON AMBIENTE HOSTIL:

Los Jugadores A y B deciden dar un poco de variedad a sus enfrentamientos añadiendo una zona con *Ambiente Hostil* en la mesa de juego.

Primero deciden que los 10 cm a ambos lados de la línea central de la mesa es una zona con un *Nivel de Hostilidad: Peligroso*. Por tanto, dentro de esa área, cada vez que una figura en Orden u ORA obtenga un 18 o más en una Tírada, sufrirá las consecuencias del *Ambiente Hostil*.

Una vez determinadas las condiciones en que se aplica la regla de *Ambiente Hostil*, ambos jugadores deben decidir la intensidad del ataque que sufren por parte de dicho *Ambiente Hostil*. Por mutuo acuerdo deciden que sea el equivalente a una tirada d20 de 7 a 10 en la *Tabla Atributo/Daño*, lo que supone un Daño 10, tomando siempre el *BLI* como Atributo. Ahora ya tienen la zona de *Ambiente Hostil* totalmente configurada.

Para hacer la partida más intensa, deciden añadir dos áreas equivalentes a una *Plantilla Circular*, una por cada mitad de la mesa. Ambas serán zonas con un *Nivel de Hostilidad: Agresivo*, con lo que las figuras sufren consecuencias por cada Tírada realizada en el interior de dichas Plantillas Circulares en la que obtengan un 17 o más. Para compensar, los dos jugadores optan por el equivalente a obtener de 1 a 3 en el d20 en la *Tabla de Atributo/Daño*, con lo que las figuras deberán superar una Tírada de *FIS* para evitar quedar *Inmovilizadas*.

Por último, ambos jugadores deciden que el área comprendida entre tres elementos de escenografía que han colocado en la mesa de juego sea una zona de *Hostilidad Variable*. Por tanto, cuando comience cada turno de juego harán las tiradas correspondientes para determinar las cambiantes condiciones de esa zona de la mesa.

Así, de este modo tan sencillo, estos dos jugadores ya han configurado una partida totalmente distinta a cualquiera que hayan jugado entre ellos con anterioridad.

## EJEMPLO-1 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Durante su *Turno Activo*, un Fusilero declara una Orden de *Mover y Ataque CD*. Aunque su movimiento comienza y termina fuera de una zona determinada como *Ambiente Hostil*, parte de su recorrido se traza a través de dicha zona, por tanto, está obligado a aplicar la regla de *Ambiente Hostil*. De tal manera, el Fusilero deberá controlar que el resultado de su Tirada de *CD* no coincida con el valor del *Nivel de Hostilidad* de la zona de *Ambiente Hostil*.

## EJEMPLO-2 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Una unidad de Auxilia, formada por un Auxilia y un Auxbot, se encuentra dentro de un área determinada como *Ambiente Hostil* con un *Nivel de Hostilidad: Agresivo* (Tirada de *BLI* si se obtiene 17 o más), y se aplica sobre *BLI* contra Daño 11.

Auxilia y Auxbot declaran ambos la misma Orden, *Mover y Ataque CD*. El Movimiento concluye fuera ya de la zona de *Ambiente Hostil*, y es en el punto final de su Movimiento donde ambos efectúan el *Ataque CD*. El Auxilia debe realizar las Tiradas correspondientes de *Ataque CD*, pero no así su Auxbot, que tiene un Lanzallamas Pesado, un *Arma de Plantilla Directa* que no requiere Tirada. El Auxilia logra impactar en su adversario con una Tirada exitosa de 9, pero en las dos Tiradas restantes de su *Ráfaga* obtiene un 17 y un 19, dos resultados que activan el *Ambiente Hostil*.

Ahora, el jugador debe aplicar la regla de *Ambiente Hostil* porque la tropa, aunque realiza el *Ataque CD* fuera de la zona de *Ambiente Hostil*, ha comenzado su Orden en el interior de la zona. Además, deberá realizar 2 Tiradas de *BLI*, puesto que según la regla de *Ambiente Hostil*, ha obtenido 2 resultados que desencadenan un Daño. Su Auxbot, en cambio, no sufre daño, ya que, gracias a su Lanzallamas Pesado, no ha efectuado Tirada alguna para realizar su *Ataque CD*.

## EJEMPLO-3 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Un Ninja de la JSA se encuentra trabado en un *Combate CC* con un Mirmidón de ALEPH en un *Ambiente Hostil* con un *Nivel de Hostilidad: Letal* (Tirada de *BLI* si 16 o más). Al efectuar las Tiradas de *CC*, el Mirmidón obtiene un 18, un resultado que activa la regla *Ambiente Hostil*. El Ninja, por su parte, obtiene un 17 que también es un valor que activa la regla *Ambiente Hostil*. Ambas figuras deberán realizar Tirada de *BLI* a causa del entorno.

## EJEMPLO-4 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Un Moderador en turno activo declara *Ataque CD* contra un Zhanshi que se encuentra parapetado en un *Ambiente Hostil* con un *Nivel de Hostilidad: Inseguro* (Tirada de *BLI* si 20). El Zhanshi responde en *ORA* declarando *Ataque CD* también, pero obtiene un 20 en su Tirada de *CD*. Como el Moderador obtiene dos éxitos en sus Tiradas de *CD*, el Zhanshi deberá realizar las dos Tiradas de *BLI* debidas a los disparos del Moderador, a los que podrá aplicar el Modificador por *Cobertura*, y además la Tirada de *BLI* debida al *Ambiente Hostil* pero sin aplicar el Modificador por *Cobertura*.

## EJEMPLO-5 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Una Daktari, una Médico Nómada, situada en una zona segura, activa a su Zondbot, un Remoto con *G: Servidor*, con una Orden de *Mover y Médico*. El Zondbot, en su movimiento hacia la figura *Inconsciente* que quiere curar, penetra en una zona determinada como *Ambiente Hostil* con un *Nivel de Hostilidad: Adverso* (Tirada de *BLI* si 19 o 20). Pero la Daktari obtiene un 20 en su Tirada de *VOL* para curar. En esta situación, el jugador no debe aplicar la regla de *Ambiente Hostil*, porque la figura que realiza la Tirada, la Daktari, no se encuentra dentro de la zona de *Ambiente Hostil* y la figura que sí se encuentra en su interior, el Zondbot, no efectúa Tirada alguna.

## EJEMPLO-6 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Un Hassassin Ragik decide hacer *DA: Salto de Combate* y aterrizar en una zona determinada como *Ambiente Hostil*, pero falla su Tirada de *FIS* y la *Dispersión* lo hace aterrizar fuera de la zona. El jugador no debe aplicar la regla de *Ambiente Hostil*, ya que el Hassassin no ha empezado, ni terminado, ni desarrollado la Orden en el interior del *Ambiente Hostil*.

## EJEMPLO-7 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Un Akal Sikh Commando realiza un *DA: Salto de Combate*, pero falla su Tirada de *FIS* y la *Dispersión* le hace aterrizar en una zona determinada como *Ambiente Hostil*. El jugador debe aplicar la regla de *Ambiente Hostil*, ya que el Sikh Commando ha concluido su Orden en el interior del *Ambiente Hostil*.

## EJEMPLO-8 DE JUEGO EN AMBIENTE HOSTIL:

Un Kurgat que se encuentra en el interior de un *Ambiente Hostil* con un *Nivel de Hostilidad: Adverso* (Tirada de *BLI* si 19 o 20) obtiene un 20 cuando lanza su dado para realizar un *Ataque CD*. En esa zona se había establecido que el Atributo a tener en cuenta era *PB*, y que el Daño era 12 (con *Munición Especial DA/DT*). Como se ha escogido el Atributo *PB*, entonces se aplicará *Munición Especial DT*, por lo que la tropa debe efectuar dos Tiradas de *PB*.

# 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: 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.

## DESPLIEGUE ESTRATÉGICO

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor y a las tropas que formen parte de su mismo Fireteam aplicar la Habilidad Especial *Despliegue Avanzado*.

### DESPLIEGUE ESTRATÉGICO

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

*Opcional.*

#### REQUISITOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, el poseedor de esta Habilidad Especial debe ser la primera figura del Fireteam en ser desplegada.
- » El poseedor de esta Habilidad Especial debe ser desplegado como Líder de Equipo (TEAM LEADER).

#### EFECTOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, el poseedor de esta Habilidad Especial primero, y los demás miembros del Fireteam después, pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial *Despliegue Avanzado* Nivel 1.
- » En aquellos escenarios o reglas de torneo que concedan la Habilidad Especial *Despliegue Avanzado* Nivel 1, el poseedor de esta Habilidad Especial aportará *Despliegue Avanzado* Nivel 2.

*La suma de una capacidad de análisis táctico superior junto a un buen conocimiento de la zona de operaciones permite a un buen líder de equipo maniobrar con plena efectividad para ocupar posiciones ventajosas sobre el terreno.*

## GUARDIÁN

La tropa que dispone de esta Habilidad Especial de CC sabe combatir junto a una unidad de escolta que aplica una serie de MOD en CC. Guardián posee varios Niveles. Esta nueva versión actualiza la presentada en HS N3.

**¡IMPORTANTE!**  
LOS POSEEDORES DE LA HABILIDAD ESPECIAL GUARDIÁN DISPONEN AUTOMÁTICAMENTE DE LA HABILIDAD ESPECIAL V: CORAJE.

### GUARDIÁN

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Habilidad Especial de CC.*

#### REQUISITOS

- » El poseedor de esta Habilidad Especial debe encontrarse o alcanzar el contacto peana con peana, tanto en Turno Activo como Reactivo.

#### EFECTOS

- » Cada Nivel de Guardián proporciona una serie específica de MODS y ventajas al CC, tal y como se puede ver en la Tabla de Guardián,
- » El poseedor de un Nivel de Guardián dispone automáticamente de todos los Niveles anteriores, sin embargo, los Niveles de esta Habilidad Especial no son combinables entre sí.
- » Al declarar el uso de Guardián, su poseedor sólo podrá emplear un único Nivel de todos aquellos de los que disponga.
- » En el momento en el que el jugador declare el uso de Guardián deberá anunciar a su adversario qué Nivel de esta Habilidad Especial va a emplear.

GUARDIÁN						
NIVEL	MOD ATAQUE	MOD ADVERSARIO	MOD DAÑO	MOD RÁFAGA	TIPO DE DAÑO	ESPECIAL
1	0	-3	+2	0	--	--
2	+3	-3	+2	0	--	--
3	0	-3	+2	+1	--	--
4	+3	0	+3	+1	--	--

*Años de experiencia en entrenamiento canino en técnicas defensivas y de protección han sido aprovechados en la instrucción de Antípodas por instructores ariadnos. Estas técnicas también se han empleado en resto de la Esfera en el entrenamiento de criaturas biomodificadas para cumplir tareas de seguridad personal, e incluso en la programación de unidades robóticas defensivas. Aunque la naturaleza de la unidad (biológica, alienígena, robótica...) determina el tipo de instrucción que va a recibir, los objetivos finales y la filosofía base siempre es la misma y parte de estos orígenes de formación táctica canina. El objetivo es obtener una unidad de apoyo y seguridad que ayude a su controlador en situaciones de confrontación física. Para ello es necesario que dicha unidad posea una lealtad innegable, una agresividad controlable, nervios de acero y una capacidad ofensiva sólida, lo que se conoce en instrucción canina como "una mordida firme".*

## INFINITY SPEC-OPS

Esta Habilidad Especial permite a su poseedor aplicar la *Experiencia de Spec-Ops* durante una campaña.

<b>INFINITY SPEC-OPS</b> (HABILIDAD AUTOMÁTICA)
<i>Opcional.</i>
<b>REQUISITOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» No puede haber más de una tropa en la Lista de Ejército con esta Habilidad Especial.</li> </ul>
<b>EFEKTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Siguiendo las Reglas de Campaña, el jugador puede consumir <i>Puntos de Experiencia (PEXP)</i> en aplicar bonos a los Atributos de la tropa que posee esta Habilidad Especial. También puede emplear los <i>PEXP</i> proporcionarle nuevas Habilidades Especiales, Armas o Equipo, según las tablas que le correspondan por su facción.</li> <li>» En aquellos escenarios que así lo indiquen, el poseedor de esta Habilidad Especial se considerará <i>Tropa Especialista</i> y podrá emplear las reglas especiales que la misión o escenario determine para este tipo de tropas.</li> </ul>

*Los Spec-Ops son personal de fuerzas de Operaciones Especiales. Tropas altamente entrenadas y adaptables, que se distinguen por su capacidad para operar en cualquier entorno y de manera autónoma. Además, estos operativos son expertos en técnicas de combate, armamento y equipo no convencional y suelen ser desplegados haciendo uso de recursos tácticos y de inteligencia muy específicos.*

## INMUNIDAD

La tropa que dispone de esta Habilidad Especial posee una extraordinaria capacidad natural o artificial de resistir diferentes tipos de daño. Hay diferentes categorías de Inmunidad, sin embargo, ésta no es una Habilidad Especial con Niveles numéricos. Esta actualización de la regla sustituye a la versión anterior.

<b>INMUNIDAD: TOTAL</b> (HABILIDAD AUTOMÁTICA)
<i>Opcional.</i>
<b>EFEKTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» En caso de sufrir un <i>Ataque</i> exitoso, o verse afectado por un arma o regla, que requiera de Tirada de <i>BLI</i> o <i>PB</i>, la tropa es inmune al efecto especial de las Municiones Especiales que impacten en ella, considerándolas como Munición Normal.</li> <li>» El jugador puede escoger si realizar una Tirada de <i>PB</i> o de <i>BLI</i>, si este Atributo le fuera más ventajoso.</li> <li>» En caso de recibir un impacto de un arma o Munición con la Propiedad <i>No Letal</i> (ver Infinity N3) que requiera de Tirada de <i>BLI</i> o <i>PB</i>, el poseedor de Inmunidad Total no sufrirá sus efectos, por lo que no efectuará dicha Tirada de <i>BLI</i> o <i>PB</i>, ni tampoco <i>Tirada de Agallas</i>.</li> <li>» Esta Habilidad Especial no se aplica si la tropa recibe un <i>Ataque</i> de <i>Hackeo</i> o un <i>Ataque de Comunicaciones</i>.</li> </ul>

## INMUNIDAD TOTAL Y CRÍTICOS

La tropa con esta Habilidad Especial aplicará el Crítico, sufriendo el Daño directo, pero ignorando los efectos especiales de su Munición Especial, a la que considerará Munición Normal.

## EJEMPLO DE INMUNIDAD TOTAL

Una tropa con Inmunidad Total que reciba un impacto con Munición Especial AP, realizará 1 Tirada de *BLI*, sin aplicar los efectos especiales de esta munición (reducir el valor de *BLI* a la mitad). Si el impacto fuera con Munición Especial DA, únicamente realizaría una única Tirada de *BLI*, en vez de las dos que requiere el efecto especial de esta munición.

Una tropa con Inmunidad Total que reciba un impacto con Munición Especial E/M, realizará 1 Tirada de *PB*, sin aplicar los efectos especiales de esta munición (reducir el valor de *PB* a la mitad). En caso de fallar, sufrirá la pérdida de 1 punto de Heridas, como si hubiera recibido un impacto exitoso con Munición Normal. En cambio, si tuviera un valor de *BLI* elevado y recibiera un impacto con Munición Especial E/M, entonces podría realizar 1 Tirada de *BLI* en vez de *PB*, también sin reducir a la mitad el valor de su Atributo, ni aplicar los demás efectos especiales de esta munición.

## EJEMPLO DE INMUNIDAD TOTAL. CASOS ESPECIALES

Si la tropa con Inmunidad Total recibiera un impacto con Munición Especial *Adhesiva*, al ser una Munición *No Letal* que requiere de una Tirada de *FIS-6*, un Atributo distinto de *BLI* ni *PB*, no se aplicaría Inmunidad Total.

Una tropa Inmunidad Total que reciba un Ataque exitoso con *Observador de Artillería* no podría aplicar esta Habilidad Especial, pues no emplea Munición Especial. Tampoco podría aplicarla frente a Programas de Hackeo ya que no son *Ataques CC* ni *CD*.

Dentro de la interminable carrera armamentística entre la espada y el escudo, la industria bélica, al mismo tiempo que investiga las propiedades de una nueva arma, o de una nueva munición, desarrolla de manera paralela su propia investigación acerca de los medios que puedan contrarrestarla. Sin embargo, a pesar del elevado nivel de sofisticación tecnológica de la Esfera Humana, no siempre podemos encontrar la mano del hombre tras algunas tropas que resultan especialmente resistentes a los efectos de ciertas municiones exóticas. Avances evolutivos como el producido en la hibridación humano-antípoda están siendo estudiados aún hoy en día, tratando de desvelar este misterio de la Naturaleza.

## MORPHO-SCAN

Esta Habilidad Especial permite replicar los Atributos de una figura enemiga que se encuentre dentro de la *Zona de Control* de su poseedor.

<b>MORPHO-SCAN</b> (HABILIDAD CORTA)
<i>Ataque de Comunicaciones, Opcional, Zona de Control.</i>
<b>REQUISITOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» El objetivo debe ser una figura enemiga que posea el Atributo <b>Heridas</b> y se encuentre dentro de la <i>Zona de Control</i> del poseedor de esta Habilidad Especial.</li> <li>» Morpho-scan no tiene efecto sobre Marcadores enemigos ni sobre tropas que posean el Atributo <b>EST</b>.</li> </ul>
<b>EFFECTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Esta Habilidad Especial no requiere Tirada.</li> <li>» Morpho-scan sustituye los Atributos de <b>MOV, CC, CD y FIS</b> de su portador por los de su objetivo.</li> <li>» Morpho-scan impone un <b>MOD de -9</b> a su objetivo si éste declara una ORA de <b>Reset</b>, para evitarlo.</li> <li>» Una vez esta Habilidad Especial ha sido empleada con éxito, habiendo sustituido los Atributos de <b>MOV, CC, CD y FIS</b> de su portador por los de su objetivo, ya no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida.</li> </ul>

### RECUERDA:

EL OBJETIVO TIENE DERECHO A DECLARAR UNA ORA DE **RESET**, APLICANDO UN MOD DE -9, SIN IMPORTAR QUÉ TIPO DE TROPA SE TRATE (IL, IM, IP...), Y AUNQUE EL MORPHO-SCAN SE REALICE DESDE FUERA DE SU *LDT*.

*El Morpho-scan es un complejo sistema de Tecnología-Vudú que permite replicar las capacidades físicas de cualquier ser biológico que se encuentre en las proximidades. Este escáner fisiológico analiza la estructura biomecánica y las capacidades del objetivo imitándolas para obtener sus mismos resultados. El nivel tecnológico necesario para desarrollar este sistema de biomodificación se encuentra muy por encima de las capacidades actuales de la Ciencia que se desarrolla en actualidad en la Esfera Humana. Para poder crear un sistema de Morpho-scan no sólo se requiere un sistema de extrema precisión de mapeado fisiológico a distancia, sino que además implica capacidades de alteración morfofisiológica inmediata sólo accesibles a cuerpos biomaleables. El principal interés del Morpho-scan es que permite obtener datos fisiológicos de los mejores representantes del adversario creando una amplia biblioteca de perfección física y evita la repetición y estancamiento de los sistemas estándar de refinamiento biológico.*

## REPORTERO

La presencia de un Reportero en el campo de batalla, transmitiendo sólo información aprobada por Inteligencia, siempre ensalza la labor de las tropas, encumbrando a algunas de ellas como héroes de los medios de comunicación, o aumentando su reputación entre los oficiales al mando. Reportero es una Habilidad Especial con Niveles acumulativos.

### REPORTERO NIVEL 1

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Opcional.*

#### REQUISITOS

- » Los efectos de esta Habilidad Especial sólo se aplican durante el transcurso de una campaña.
- » Al término del escenario la tropa con la Habilidad Especial Reportero deberá encontrarse en estado no *Nulo* sobre la mesa de juego.

#### EFFECTOS

- » Al término del escenario el jugador podrá aplicar un **MOD de +3 a la Tirada de CUBEVAC**.
- » Además, también aplica un **MOD de +3 a la Tirada de Promoción**.

### REPORTERO NIVEL 2

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Opcional.*

#### REQUISITOS

- » Este nivel tiene los mismos Requisitos que **Reportero N1**.

#### EFFECTOS

- » Además de los Efectos de los Niveles anteriores, este Nivel aplica un **MOD adicional de +3 a la Tirada de Promoción**.

### REPORTERO NIVEL 3

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Opcional.*

#### REQUISITOS

- » Este nivel tiene los mismos Requisitos que **Reportero N1**.

#### EFFECTOS

- » Además de los Efectos de los Niveles anteriores, este Nivel aplica un **MOD adicional de +3 a la Tirada de Promoción**.

## BONOS DE REPORTERO

Independientemente del número de figuras con la Habilidad Especial *Reportero* de las que disponga el jugador, sólo se puede aplicar un único Bono (el mayor de todos los disponibles) al término del escenario, tanto a la *Tirada de Promoción* como a la *Tirada de CUBEVAC*.

Los Reporteros son periodistas profesionales, corresponsales de guerra dispuestos a arriesgar sus vidas en búsqueda de la noticia. El lema del buen corresponsal bélico es: ¡Todo por la audiencia! Los Reporteros son una inyección de moral para las tropas, que saben que gracias a ellos pueden convertirse en auténticas estrellas de los *mass media*. La mayor parte de las veces, los Reporteros son profesionales civiles asignados a unidades u operaciones militares concretas. Sin embargo, en otras ocasiones, son operativos militares de los servicios de Relaciones Públicas de las fuerzas armadas, tal y como ocurre con los famosos Aedos de la SSS. Toda la información proporcionada por los Reporteros ha sido aprobada por Inteligencia, que controla con mano de hierro la actividad de estos corresponsales.

## SEMILLA-EMBRIÓN

La tropa que posee esta Habilidad Especial se despliega en el campo de batalla en el interior de una cápsula semienterrada y camuflada, para mejorar su capacidad de supervivencia. Podrá eclosionar voluntariamente o de manera obligatoria en el segundo *Turno Activo* del jugador, empleando entonces un perfil de tropa diferente.

### SEMILLA-EMBRIÓN

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Obligatorio.

#### EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial obliga a su poseedor a desplegar en estado *Semilla-Embrión*, aplicando el Perfil de Tropa de *Forma Semilla-Embrión*
- » Durante el *Recuento de Órdenes* de la *Fase Táctica* del segundo o de posteriores *Turnos Activos* de su jugador éste podrá cancelar el estado *Semilla-Embrión* y aplicar el Perfil de Tropa de *Forma Desarrollada*, sin necesidad de efectuar tirada.

## SEMILLA-EMBRIÓN Y CAMUFLAJE Y OCULTACIÓN (CO)

Si el poseedor de esta Habilidad Especial dispone también de algún Nivel de la Habilidad Especial Camuflaje y Ocultación (CO), entonces podrá desplegar con el Marcador de Camuflaje correspondiente.

En caso de el adversario tenga éxito en *Descubrir* a la Semilla-Embrión camuflada, se sustituye el Marcador de *Camuflado* por un Marcador de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO).

## SEMILLA-EMBRIÓN Y SALTO DE COMBATE

Aquellas tropas con la Habilidad Especial Semilla-Embrión que dispongan también de Habilidad Especial DA: *Salto de Combate* no pueden ser desplegadas empleando ningún otro nivel de *Despliegue Aerotransportado*.

Estas tropas se desplegarán en forma de Marcador de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) aplicando la regla de forma habitual.

### AUTOECLOSIÓN

(HABILIDAD)

CORTA DE MOVIMIENTO)

#### REQUISITOS

- » Para poder declarar esta Habilidad es necesario encontrarse en estado *Semilla-Embrión*.

#### EFFECTOS

- » Permite cancelar el estado *Huevo-Embrión* sin necesidad de efectuar Tirada.
- » Es obligatorio que Autoeclosión sea la primera Habilidad Corta de la Orden.

### ECLOSIONAR (ORA)

Opcional.

#### REQUISITOS

- » Para poder declarar esta ORA es necesario encontrarse en estado *Semilla-Embrión*.

#### EFFECTOS

- » Superando una **Tirada de FIS**, esta ORA permite cancelar el estado *Huevo-Embrión* y, además, evitar *Ataques* que se declaren contra su usuario, aplicando la regla de **Esquivar**. Sin embargo, **Eclosionar no** permite Mover.
- » Esta ORA también se puede declarar si la tropa activa enemiga se encuentra en *Zona de Control*.

## SEMILLA-EMBRIÓN (ESTADO)



### MARCADOR

Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO)

### ACTIVACIÓN

- » Automático en la *Fase de Despliegue*.

### EFEECTO

- » Durante la *Fase de Despliegue*, el jugador no sitúa la miniatura en la mesa sino un Marcador de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO).
- » Una tropa en estado *Semilla-Embrión* **deberá aplicar los valores indicados en el perfil de Semilla-Embrión**.
- » Un Marcador de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) dispone de una **LDT de 360°**.
- » Un Marcador de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) dispone de un valor de **Silüeta (S) 0**.
- » Si el perfil de Semilla-Embrión dispone de un arma, la tropa podrá emplearla sin necesidad de *Eclosionar* ni cambiar a *Forma Desarrollada*.
- » Este estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

## CANCELACIÓN

- » El estado Semilla-Embrión (sea camuflada o no) se cancela, sustituyendo el Marcador por la **figura**, en los siguientes casos:
- » Si el jugador decide cancelar este estado, durante el *Recuento de Órdenes del segundo Turno Activo* del jugador o de sus siguientes *Turnos Activos*.
- » Si el jugador declara voluntariamente la Habilidad Corta *Autoeclosión* o la ORA *Ecllosionar* y supere la Tirada correspondiente, en caso de ser necesaria.
- » Cuando se sustituye el Marcador de Semilla-Embrión (SEED-EMBRYO) por la figura, ésta se encará hacia donde prefiera su jugador.
- » Una vez cancelado el estado Semilla-Embrión, el jugador empleará el **perfil de Forma Desarrollada** de la tropa.
- » Respecto a *Autoeclosión*, la cancelación del estado Semilla-Embrión se aplica a la totalidad de la Orden declarada. De modo que, si una tropa en estado Semilla-Embrión declara una Orden de *Autoeclosión + Mover* se considerará con el *Perfil de Tropa Forma Desarrollada* durante toda la Orden.
- » Respecto a *Ecllosionar*, la cancelación del estado Semilla-Embrión se aplica en la *Conclusión* de la Orden declarada, empleando el *Perfil de Tropa Forma Desarrollada* durante las Órdenes siguientes.

### RECUERDA:

AL SUSTITUIR EL MARCADOR POR LA FIGURA, EL JUGADOR DEBERÁ PROPORCIONAR A SU ADVERSARIO TODA LA **INFORMACIÓN PÚBLICA** RELATIVA A DICHA TROPA, SI ASÍ ÉSTE SE LO REQUIERIERA. DENTRO DEL PROGRAMA SHASVASTII DE MEJORA DE LAS CAPACIDADES DE SUPERVIVENCIA DE SUS TROPAS, EL DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA DE LAS CÁPSULAS SEMILLA-EMBRIÓN SE ENTRONCA CON LAS TÁCTICAS DE CONTROL Y DOMINIO TERRITORIAL. LAS TROPAS SHASVASTII QUE DISPONEN DE ESTA TECNOLOGÍA SON DESPLEGADAS DENTRO DE UNA CÁPSULA DE DESARROLLO Y MANTENIMIENTO VITAL. ESTA CÁPSULA SE DESPLIEGA SEMIENTERRADA Y CAMUFLADA EN LA ZONA DE OPERACIONES. CUANDO ESTAS TROPAS HAYAN COMPLETADO SU CRECIMIENTO Y LA IMPLANTACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS, PLANES Y APTITUDES NECESARIAS PARA CUMPLIR SU MISIÓN, ECLOSIONARÁN DE LA CÁPSULA, TOTALMENTE PREPARADAS PARA EL COMBATE.

## SUPLANTACIÓN

Esta Habilidad Especial permite a la tropa desplegar en avanzada, y en un estado que imita el aspecto de las tropas enemigas, de manera que éstas no pueden atacar al suplantador directamente. Suplantación tiene varios estados que reflejan la dificultad de identificar a esta tropa como enemiga.

### ¡IMPORTANTE!

LOS POSEEDORES DE CUALQUIER NIVEL DE SUPLANTACIÓN DISPONEN AUTOMÁTICAMENTE DE LAS HABILIDADES ESPECIALES **ATAQUE SORPRESA, DISPARO SORPRESA N1 Y SIGILO.**

## SUPLANTACIÓN NIVEL 0:

### SUPLANTACIÓN INFERIOR

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

*Opcional, Retroalimentación, Vulnerable a Fuego.*

#### EFFECTOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, permite desplegar en cualquier punto de la mesa de juego, excepto en la *Zona de Despliegue* del enemigo.
- » Esta tropa podrá desplegar en estado **Suplantación-2** (ver Infinity N3).
- » Superando una Tirada de *VOL*, se puede desplegar en la *Zona de Despliegue* enemiga.
- » La Tirada de *VOL* debe realizarse **después** de haber situado al poseedor de esta Habilidad Especial en la mesa de juego, para poder determinar los efectos en caso de fallar esta Tirada.
- » No se permite desplegar en contacto peana con peana con otra tropa.

## SUPLANTACIÓN: TIRADA DE DESPLIEGUE FALLIDA

En caso de fallar la Tirada de *VOL*, la tropa será penalizada y deberá aplicar la regla de *Dispersión*. El centro de la Plantilla Circular deberá situarse en el punto donde el jugador declaró que pretendía desplegar a la tropa.

Si la *Dispersión* desplaza al poseedor de esta Habilidad Especial fuera de la mesa de juego, o lo ubicara en un lugar en el que no pudiera ser colocado, entonces la tropa deberá situarse dentro de la *Zona de Despliegue* de su jugador, obligatoriamente en uno de los bordes de la mesa que decida el propio jugador.

Además, siempre que se falle la Tirada de Despliegue, la tropa perderá la opción de despliegue en estado Suplantación-2, siendo desplegada como figura y no como Marcador, y perderá también cualquier *Arma y/o Equipo Posicionable* que hubiera declarado que iba a desplegar junto con esa tropa.

## AÑADIR: SUPLANTACIÓN INFERIOR: CANCELACIÓN DE ESTADO

Si el estado de Suplantación-2 es cancelado, el usuario de Suplantación Inferior no podrá activarlo de nuevo.

Las tropas designadas como Suplantadores están consideradas como expertos en infiltración y son, además, consumados actores, que han sido equipados con sofisticados equipos de enmascaramiento holográfico. El dominio de Suplantación permite atravesar las líneas enemigas, eliminar a una objetivo y, haciéndose pasar por él, suplantarlo para poder asestar un golpe letal al adversario. Los Suplantadores son los asesinos definitivos, capaces de acercarse a cualquiera, eliminarlo y desaparecer en medio de la multitud, gracias a su juego de máscaras y a sus trucos de humo y espejos.

## TRI-CORE

Esta Habilidad Especial permite que el *Fireteam: Tríada* al que pertenece su propietario pueda aplicar los Bonos de Fireteam de cuatro y cinco miembros (ver Human Sphere N3).

**TRI-CORE** (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Obligatorio.*

**REQUISITOS**

- » El propietario debe formar parte de un *Fireteam: Tríada*.
- » El número máximo de tropas con esta Habilidad Especial que un jugador puede tener en su Lista de Ejército es **uno**.

**EFFECTOS**

- » Esta Habilidad Especial permite que el *Fireteam: Tríada* al que pertenece el propietario de Tri-Core pueda aplicar, además de los Bonos habituales de este tipo de *Fireteam*, los **Bonos de Fireteam: Core de cuatro y cinco miembros**.
- » Esta Habilidad Especial deja de hacer efecto al final de la Orden en la que el número de miembros del *Fireteam: Tríada* es inferior a **tres**.
- » Esta Habilidad Especial deja de hacer efecto al final de la Orden en la que su propietario deja de formar parte del *Fireteam: Tríada* o cae en estado *Nulo* o *Aislado*.
- » El jugador deberá marcar el uso de esta Habilidad Especial mediante un Marcador de Tri-Core situado al lado del Líder de Equipo del *Fireteam: Tríada*.
- » En la Orden siguiente a aquella en la que esta Habilidad Especial deja de hacer efecto, el jugador podrá situar un Marcador de Tri-Core al lado del Líder de Equipo de un *Fireteam: Tríada* que disponga de un miembro con Tri-Core.

### EJEMPLO DE JUEGO DE TRI-CORE:

Durante su *Turno Activo*, un jugador de Spiral Corps, activa un *Fireteam: Tríada* de tres miembros en el que dispone de un Conspirador Taagma con Tri-Core, por tanto, en esa Orden podrá aplicar los Bonos de Fireteam de tres, cuatro y cinco miembros.

En la Orden siguiente, el jugador Tohaa decide activar de nuevo este mismo *Fireteam: Tríada*. Sin embargo, al realizar la *Comprobación de Coherencia Inicial* verifica que ahora el *Fireteam: Tríada* dispone tan sólo de dos miembros. Por tanto, este *Fireteam: Tríada* ya no podrá emplear Tri-Core, ni tampoco aplicar el Bono de Fireteam de tres miembros.

### EJEMPLO DE JUEGO DE TRI-CORE. VARIOS PORTADORES DE TRI-CORE:

Un jugador de Spiral Corps alinea en su Lista de Ejército dos Conspiradores Taagma equipados con Tri-Core, que asigna a dos *Fireteam: Tríada* diferentes. Sin embargo, sólo podrá aplicar esta Habilidad Especial en uno sólo de dichos *Fireteam: Tríada*, y deberá escoger uno de ellos. No obstante, si el Conspirador Taagma del *Fireteam: Tríada* con Tri-Core deja de formar parte de ese *Fireteam: Tríada*, o cae en estado *Nulo* o *Aislado*, el jugador podrá situar el Marcador de Tri-Core al lado del Líder de Equipo del otro *Fireteam: Tríada* del que forme parte el otro Conspirador Taagma.

Hay líderes de equipo bendecidos con la capacidad natural de ser conscientes de todo lo que le rodea y además son capaces de aprovechar al máximo cada una de las capacidades de sus compañeros, lo que favorece la máxima eficacia en la obtención de resultados. No obstante, aunque se trate de una capacidad innata también puede ser entrenada y es una de las materias que más interesa en los centros de instrucción de aquellas agencias abocadas a operar con grupos de pequeño tamaño a los que se les exige una efectividad máxima.

## VULNERABILIDAD

Algunas tropas, a pesar de su resistencia, poseen cierta vulnerabilidad a determinados tipos de ataques o municiones especiales.

**VULNERABILIDAD** (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Obligatorio*

**EFFECTOS**

- » La tropa es vulnerable a un tipo de Ataque o Munición Especial indicada entre paréntesis en su Perfil de Tropa. Si posee algún tipo de Inmunidad, no aplicará esa Habilidad Especial frente a dicho Ataque o Munición Especial.

### EJEMPLO DE JUEGO DE VULNERABILIDAD:

Durante su *Turno Activo*, un Dog-Warrior con *Inmunidad Total*, pero también *Vulnerabilidad (Viral)*, recibe varios *Ataques* de diferentes enemigos en ORA. Uno de los *Ataques* se realiza con Munición Especial *DA*, otro con Munición Especial *Shock* y el tercero con Munición Especial *Viral*. El Dog-Warrior podrá emplear su Habilidad Especial *Inmunidad Total* frente al *Ataque* con *DA* y al *Ataque* con *Shock*, considerándolas como Munición Normal. Sin embargo, frente a la Munición *Viral*, su *Vulnerabilidad (Viral)* le impide usar la Habilidad de *Inmunidad Total*, debiendo sufrir los Efectos de esa Munición como si careciera de dicha Habilidad Especial.

## EQUIPO

### DAZER

El Dazer es un Arma Posicionable que genera una *Zona de Terreno Muy Difícil* y de *Saturación* en su *Zona de Control*.

<b>DAZER</b>	(HABILIDAD CORTA, ORA)
Ataque, Desechable (3), Posicionable, Zona de Control.	
<b>REQUISITOS</b>	
» En <b>Turno Reactivo</b> , se requiere <i>LDT</i> con la tropa activa.	
<b>EFFECTOS</b>	
» Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, la tropa sitúa un Marcador de Dazer en la mesa de juego. Esta maniobra se considera un <i>Ataque</i> .	
» En <i>Turno Activo</i> , la tropa podrá situar el Marcador de Dazer en contacto con su peana o en cualquier punto de su Movimiento, de haber declarado alguno. En <i>Turno Reactivo</i> , situará el Marcador de Dazer en contacto con su peana.	
» El jugador situará el Marcador de Dazer en la <i>Conclusión</i> de la Orden.	
» Una vez situado el Marcador sobre la mesa, el Dazer se considerará activado pudiendo utilizarse en las Órdenes/ORAs subsiguientes.	
» Esta arma genera una <i>Zona de Terreno Muy Difícil</i> y <i>Saturación</i> sin límite de altura en su <i>Zona de Control (20 cm de radio)</i> .	
» Un Dazer que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.	

DAZER			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

### DAZER Y MULTITERRENO

Las tropas que posean la Habilidad Especial *Multiterreno* no aplicarán los efectos de *Zona de Terreno Muy Difícil* del Dazer.

El Dazer es un elemento de negación de área diseñado para entorpecer y coartar el movimiento y la evolución táctica del enemigo sobre el terreno. Es una pieza de equipo híbrida que combina diferentes tecnologías avanzadas para generar de manera artificial una zona de pesadilla operativa. El sistema principal es un emisor sónico/electromagnético que afecta al oído interno o el sistema giroscópico de todo aquel que se encuentre dentro de su radio de acción, causando sensación de vértigo, desequilibrio y, en seres orgánicos, mareo. Este sistema provoca una reducción de la capacidad de movimiento y maniobra de las tropas afectadas. El sistema secundario, por su parte, es un expulsor de nanopartículas de alta densidad que saturan la zona incrementando el espesor y la viscosidad atmosférica. Estas nanopartículas, además de dificultar el movimiento a su través, tienen un efecto colateral de detención balística, reduciendo la capacidad ofensiva de cualquier tropa que se encuentre en su interior. Comparativamente, el Dazer es un elemento de alta tecnología cuyo desarrollo efectivo como elemento compacto es relativamente reciente. Por ello, no resulta muy habitual en las zonas de operaciones de la Esfera Humana, por fortuna para todos aquellos que tengan que vérselas con uno.

### ESTRATONUBE (STRATUSCLOUD)

Esta pieza de Equipo genera alrededor de su poseedor una *Zona de Baja Visibilidad* y de *Saturación* del tamaño de una Plantilla Circular.

<b>ESTRATONUBE</b>	(HABILIDAD CORTA, ORA)
Desechable (1), No Saqueable, Opcional, Retroalimentación.	
<b>REQUISITOS</b>	
» Para activar esta pieza de Equipo en <b>Turno Reactivo</b> se requiere que la tropa activa se encuentre en <i>LDT</i> o <i>ZC</i> .	
<b>EFFECTOS</b>	
» Consumiendo una Habilidad Corta de Movimiento u ORA permite el uso del estado <i>Estratonube</i> .	
» Esta pieza de equipo también permite a su portador desplegar en estado <i>Estratonube</i> al ser situado en la mesa de juego.	
» En juego, permite el uso del estado <i>Estratonube</i> .	

### ESTRATONUBE (ESTADO)



#### MARCADOR

Plantilla de Estratonube (STRATOCLOUD).

#### ACTIVACIÓN

- » Este estado se activa al consumir una Habilidad Corta de Movimiento o una ORA.
- » También se puede activar automáticamente en el momento del despliegue de su portador.

#### EFFECTOS

- » Una tropa en estado *Estratonube* situará una Plantilla Circular de *Zona de Baja Visibilidad* y *Saturación* (ver Infinity N3) sin límite de altura centrada sobre ella.
- » Esta Plantilla de Estratonube (STRATOCLOUD) se moverá al unísono que su portador mientras el estado *Estratonube* permanezca activo.
- » La tropa en este estado **no sufre** los efectos de las *Zonas de Baja Visibilidad* y *Saturación* provocados por esta pieza de Equipo, **sea propia o ajena**.
- » Sin embargo, cualquier otra tropa que se encuentre dentro de la Plantilla Circular sufrirá los efectos de las *Zonas de Baja Visibilidad* y *Saturación*, a menos que disponga de alguna Habilidad Especial o pieza de Equipo que lo evite.
- » Igualmente, cualquier Habilidad, Habilidad Especial, Equipo o *Ataque CD* cuya *LDT* atraviese la Plantilla Circular de la Estratonube deberá aplicar los efectos y los *MOD Zona de Baja Visibilidad* y de *Saturación* que ésta impone.
- » El estado *Estratonube* se aplicará durante toda la Orden en que ha sido activado.

## CANCELACIÓN

- » Si fue activado durante la Fase de Despliegue, el estado Estratonube se cancela automáticamente al final del segundo Turno de Jugador, momento en el que se retira de la mesa de juego la Plantilla de Estratonube (STRATUSCLOUD)
- » Si fue activado durante un Turno de Jugador, el estado Estratonube se cancela automáticamente al final del Turno de Jugador siguiente, momento en el que se retira de la mesa de juego la Plantilla de Estratonube (STRATUSCLOUD).
- » Una tropa en estado Estratonube puede cancelar dicho estado simplemente declarándolo, sin consumo de Orden ni ORA.
- » Una vez este estado es cancelado, el jugador no podrá volver a activarlo.

## EJEMPLO DE JUEGO DE ESTRATONUBE:

Durante la Fase de Despliegue, un jugador Tohaa sitúa un Saboteador Draal en la mesa de juego en estado Estratonube activo, señalándolo con una Plantilla Circular de Estratonube (STRATOCLOUD) centrada sobre él. A partir de ahora, mientras el estado Estratonube permanezca activo, el adversario deberá tener en cuenta los efectos de una *Zona de Baja Visibilidad* y de *Saturación* en sus *Ataques* sobre el Saboteador Draal y cualquier otra tropa que se encuentre dentro de la Plantilla Circular.

Por su parte, el propio Saboteador Draal no deberá aplicar los efectos de la Estratonube, por lo que no se modifican sus *Tiradas de CD* ni la *Ráfaga* de sus armas, por ejemplo. Sin embargo, otras tropas distintas del Saboteador Draal que se encuentren bajo la Plantilla Circular sí se ven afectados por la Estratonube, debiendo aplicar sus efectos y los *MOD* que ésta impone.

Si durante la partida, este Saboteador Draal en estado Estratonube activo se viera afectado por la Plantilla Circular de Estratonube de una tropa enemiga, tampoco aplicaría los efectos de una *Zona de Baja Visibilidad* y de *Saturación* de dicha Plantilla.

Al final del segundo Turno de Jugador el estado Estratonube se cancela automáticamente.

Las unidades portátiles generadoras de Estratonube emplean como base nanocriaturas diminutas, cuyas medidas se establecen en micrómetros. Estas nanocriaturas han sido creadas artificialmente mediante ingeniería genética, aplicando técnicas híbridas provenientes de la investigación en nanotecnología. Cuando se activa la unidad generadora, ésta proyecta una oscura nube de las mencionadas nanocriaturas, formando un área local y móvil donde la visibilidad se reduce considerablemente, y cuya densidad afecta a la capacidad de penetración de proyectiles balísticos. Elemento característico de la biociencia Tohaa y de la Tecnología Vudú, los denodados intentos por replicar este avance en los centros de investigación de la Esfera Humana han sido, hasta ahora, infructuosos.

## SYMBIOMATE

El SymbioMate es una pieza de Equipo de un único uso que su propietario, aquel en cuyo Perfil de Tropa aparece listado, asigna a otra tropa de su mismo ejército, denominado usuario, para proporcionarle bonos o ventajas adicionales. Esta actualización de la regla sustituye a la versión anterior.

## SYMBIOMATES: CONDICIONES GENERALES DE JUEGO

- » El SymbioMate debe situarse y permanecer en contacto peana con peana con su usuario, la tropa a la que ha sido asignado, desplazándose junto con él.
- » A efectos de juego, un SymbioMate se considerará como un Marcador de estado y no como una figura.

### SYMBIOMATE

(EQUIPO AUTOMÁTICO)

*Despliegue, No Saqueable, Obligatorio, Posicionable.*

#### REQUISITOS

- » Sólo se pueden asignar SymbioMates durante la *Fase de Despliegue*.
- » Un SymbioMate sólo puede ser asignado por su propietario a tropas que posean la pieza de Equipo **Armadura Simbionte** y que se encuentren en la mesa de juego (descartando tropas con *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Oculto...*).
- » Una tropa con *Armadura Simbionte* no puede recibir más de un único SymbioMate.
- » El SymbioMate sólo se puede emplear en estado **Armadura Simbionte Activa**. Si se pierde este estado, el SymbioMate se retirará de la mesa de juego.
- » El SymbioMate se empleará obligatoriamente al recibir un *Ataque* exitoso, o verse afectado por un arma o regla, que requiera de *Tirada de BLI* o *PB*.

#### EFECTOS

- » Durante la *Fase de Despliegue*, se asigna un SymbioMate a una tropa que disponga de *Armadura Simbionte*, y se sitúa en contacto peana con peana con dicha tropa en la mesa de juego.
- » Un SymbioMate proporciona a su portador en **estado Armadura Simbionte Activa** un valor de Atributo **BLI 9** y **PB 9**, que **sustituyen a los Atributos de BLI y de PB de su Perfil de Tropa**, que sustituye el Atributo de *BLI* de su *Perfil de Tropa*, además de la *Habilidad Especial Inmunidad Total*.
- » Si una tropa en **estado Armadura Simbionte Activa** con un SymbioMate recibe un *Ataque* exitoso, o se ve afectado por un arma o regla, que requiera de *Tirada de BLI* o *PB*, **realizará obligatoriamente una Tirada de BLI sobre un valor de 9, aplicando la Habilidad Especial Inmunidad Total**. Cualquier otro *Ataque* exitoso, o arma o regla, que el usuario reciba en esa misma Orden aplicará igualmente el valor *BLI 9* y la *Habilidad Especial Inmunidad Total*.
- » Esta pieza de Equipo es de un **único uso**. El SymbioMate se retirará de la mesa de juego al final de la Orden en que se produjo el *Ataque*.
- » Esta pieza de Equipo no se aplica frente a un *Ataque de Hackeo* o un *Ataque de Comunicaciones*.

## EJEMPLO DE JUEGO 1 DE SYMBIOMATE

Durante la Fase de Despliegue, el jugador Tohaa asigna los dos SymbioMates de su Especialista Kaeltar a un Gorgos y a un Sakiel, dos tropas que se despliegan con Armadura Simbionte Activa.

Durante la partida, en una misma Orden, el Gorgos recibe un impacto exitoso con Munición Especial *DA*, dos impactos exitosos con Munición Especial Fuego, un impacto con Munición Especial Adhesiva, un Ataque con Observador de Artillería y un Ataque con un Programa de Hackeo. Como dispone de un SymbioMate, está obligado a emplearlo, por lo que considera los impactos con Munición *DA* y *Fuego* como si fueran Munición Normal (gracias a *Inmunidad Total* que le proporciona el SymbioMate) aplicando un valor de BLI 9. Sin embargo, deberá realizar una Tirada de FIS-6 por la Munición Adhesiva, y una Tirada de PB por el Ataque con el Programa de Hackeo (*Ataques* frente a los que no se aplica *Inmunidad Total*). Al final de esa Orden, el jugador deberá retirar el SymbioMate y situar un Marcador de Marcado (TARGETED) a causa del Ataque con Observador de Artillería.

Si el Gorgos se encontrara en *Cobertura Parcial*, aplicaría sumaría el *MOD +3* de *Cobertura* al valor de *BLI* 9 que le proporciona el SymbioMate.

Más tarde, es el Especialista Kaeltar, el propietario de los SymbioMates, el que pasa a estado Muerto. Sin embargo, aunque se retira su figura de la mesa, el jugador no retirará el SymbioMate asignado al Sakiel, que continúa en juego con él.

## EJEMPLO DE JUEGO 2 DE SYMBIOMATE

En la Ronda siguiente, durante una acción heroica, el Sakiel recibe en la misma Orden, dos impactos exitosos con Munición Especial AP y un Crítico con Munición Especial *DA*. Como dispone de un SymbioMate, debe emplearlo, por lo que realiza dos Tiradas de BLI sobre valor de Atributo de BLI 9, por los impactos de Munición Especial AP, que considera como Normal, gracias a *Inmunidad Total*. Pero, además, deberá aplicar el Crítico de la Munición *DA* como si fuera un Crítico con Munición Normal.

Los SymbioMates son bioestructos que sirven de plataforma para una criatura simbiote que permite que otras tropas se beneficien de las capacidades de los Maestros en la Disciplina Corahtar. Altamente apreciados por todos aquellos que portan Armadura Simbionte, estas criaturas son el salvavidas ideal en cualquier situación de combate. Su sacrificio se valora en función de que salva la vida de su portador, así que pocas lágrimas se derramarán por ellos.

### RECUERDA:

- El uso de esta pieza de Equipo es obligatorio. El SymbioMate se activará al recibir el primer Ataque exitoso, o arma o regla, que requiera una Tirada de BLI o PB.

# ARMAMENTO

## TIPOS DE ARMAS

### DAZER

El Dazer es un Arma Posicionable que genera una Zona de Terreno Muy Difícil y de Saturación en su Zona de Control.

**DAZER** (HABILIDAD CORTA, ORA)

*Ataque, Desechable (3), Posicionable, Zona de Control.*

**REQUISITOS**

- » En Turno Reactivo, se requiere LDT con la tropa activa.

**EFECTOS**

- » Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, la tropa sitúa un Marcador de Dazer en la mesa de juego. Esta maniobra se considera un Ataque.
- » En Turno Activo, la tropa podrá situar el Marcador de Dazer en contacto con su peana o en cualquier punto de su Movimiento, de haber declarado alguno. En Turno Reactivo, situará el Marcador de Dazer en contacto con su peana.
- » El jugador situará el Marcador de Dazer en la Conclusión de la Orden.
- » Una vez situado el Marcador sobre la mesa, el Dazer se considerará activado pudiendo utilizarse en las Órdenes/ORAs subsiguientes.
- » Esta arma genera una Zona de Terreno Muy Difícil y Saturación sin límite de altura en su Zona de Control.
- » Un Dazer que haya sido desplegado en el campo de batalla permanecerá en juego hasta el final de la partida, o hasta que sea destruido.

BLI	PB	EST	S
0	0	1	0

### DAZER Y MULTITERRENO

Las tropas que posean la Habilidad Especial Multiterreno no aplicarán los efectos de Zona de Terreno Muy Difícil del Dazer.

*El Dazer es un elemento de negación de área diseñado para entorpecer y coartar el movimiento y la evolución táctica del enemigo sobre el terreno. Es una pieza de equipo híbrida que combina diferentes tecnologías avanzadas para generar de manera artificial una zona de pesadilla operativa. El sistema principal es un emisor sónico/electromagnético que afecta al oído interno o el sistema giroscópico de todo aquel que se encuentre dentro de su radio de acción, causando sensación de vértigo, desequilibrio y, en seres orgánicos, mareo. Este sistema provoca una reducción de la capacidad de movimiento y maniobra de las tropas afectadas. El sistema secundario, por su parte, es un expulsor de nanopartículas de alta densidad que saturan la zona incrementando el espesor y la viscosidad atmosférica. Estas nanopartículas, además de dificultar el movimiento a su través, tienen un efecto colateral de detención balística, reduciendo la capacidad ofensiva de cualquier tropa que se encuentre en su interior. Comparativamente, el Dazer es un elemento de alta tecnología cuyo desarrollo efectivo como elemento compacto es relativamente reciente. Por ello, no resulta muy habitual en las zonas de operaciones de la Esfera Humana, por fortuna para todos aquellos que tengan que vérselas con uno.*

### PHERO-BOOSTER

Arma CD de alcance medio, que emplea Munición Especial Feromónica.

El Phero-Booster dispone de dos modalidades de disparo distinto, con perfiles de arma diferentes, a escoger por el jugador.

El Modo **Ráfaga** dispone de un valor de **Ráfaga** de 2. Por su parte, el Modo **Impacto** tiene un valor de **Ráfaga** de 1, aunque dispone de un valor de Daño más elevado. El Modo **Aturdidor** funciona igual que el **Modo Ráfaga**, pero disparando Munición Especial **Aturdidora**.

**MODIFICADORES POR DISTANCIA**

**PHERO-BOOSTER (MODO RÁFAGA)**

0 cm	40 cm	60 cm	100 cm	120 cm	240 cm
CORTA	MEDIA	LARGA	MÁXIMA		
0	+3	-3	-6		

**Daño:** 14      **R:** 2      **Munición:** Feromónica

**Propiedades:** Arma Técnica, No Saqueable.

---

**PHERO-BOOSTER (MODO IMPACTO)**

0 cm	40 cm	60 cm	100 cm	120 cm	240 cm
CORTA	MEDIA	LARGA	MÁXIMA		
0	+3	-3	-6		

**Daño:** 16      **R:** 1      **Munición:** Feromónica

**Propiedades:** Arma Técnica, No Saqueable.

---

**MODO ATURDIDOR**

0 cm	40 cm	60 cm	100 cm	120 cm	240 cm
CORTA	MEDIA	LARGA	MÁXIMA		
0	+3	-3	-6		

**Daño:** 14      **R:** 2      **Munición:** Feromónica

**Propiedades:** Arma Técnica, No Letal, No Saqueable.

*El Phero-Booster es un arma diseñada específicamente para potenciar la capacidad de emisión feromónica de su usuario. La tecnología base del Phero-Booster consiste en un acelerador rail dual que impulsa un paquete feromónico generado por el organismo de su usuario, incrementando de manera exponencial tanto su alcance como su potencia de este proyectil biotecnológico. El generador de impulsión del acelerador rail está parcialmente sobrealimentado, de manera que éste emite siempre una descarga doble cada vez que es activado, para evitar la sobrecarga del sistema. La intensidad de la descarga feromónica del Phero-Booster hace que su objetivo quede marcado a causa del impacto, de manera que resulta localizable por los sistemas de rastreo compatibles con esta tecnología de las fuerzas del tirador.*