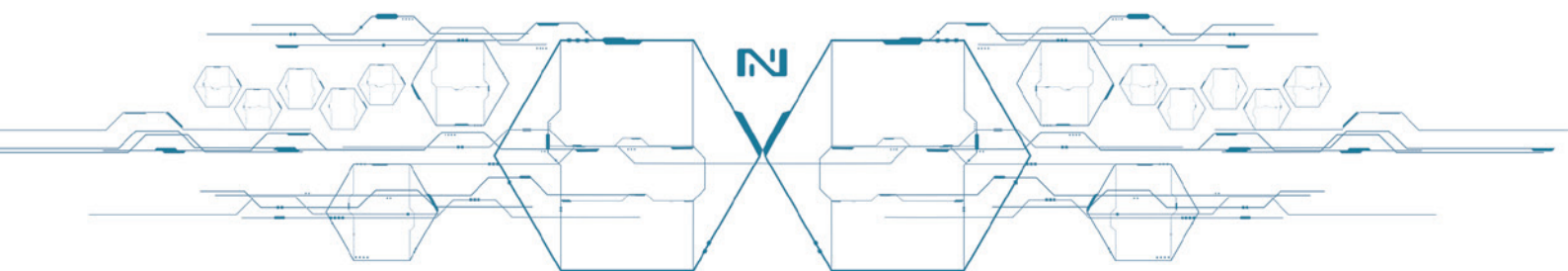




CORVUS BELLI
INFINITY

NUEVAS REGLAS

V 1.6



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 Tirada.
- » 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.

CONTRAİNTELIGENCIA

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

CONTRAİNTELIGENCIA

(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.

EXPLOTAR

Esta Habilidad Especial designa la capacidad que posee la tropa para explotar, ya sea de manera voluntaria o no. Explotar es una Habilidad Especial con niveles.

EXPLOTAR NIVEL X

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Ataque, Opcional.

REQUISITOS

- » El poseedor de este Nivel debe desplegar mediante el uso de la Habilidad Especial *DA: Salto de Combate*.
- » Este Nivel de la Habilidad Especial Explotar sólo se puede aplicar al situar la tropa sobre la mesa, tras haber realizado un despliegue mediante *DA: Salto de Combate*.

EFFECTS

- » Al situar la tropa en la mesa de juego, debe colocarse una Plantilla Circular, que refleja el Área de Efecto de la explosión, considerándose un Ataque de Plantilla Directa.
- » El centro de la Plantilla Circular (Blast Focus) debe corresponderse con el centro de la peana del poseedor de esta Habilidad Especial.
- » Explotar Nivel X causa Daño 12 con Munición Normal.
- » Es una Habilidad Especial de un único uso, su poseedor no puede volver a explotar tras su despliegue.
- » Explotar Nivel X no incluye otros Niveles de la Habilidad Especial Explotar.

RECUERDA

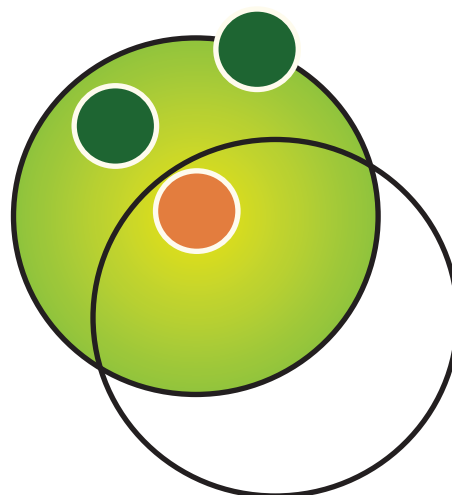
Las tropas que declaran un Ataque con un Arma de Plantilla Directa no se ven afectadas por él.

Ejemplo de juego de Explotar Nivel X:

Durante su *Turno Activo*, un jugador Yu Jing declara *DA: Salto de Combate* con un Liu Xing. Sitúa la Plantilla Circular que determina la *Zona de Aterrizaje* en la mesa de juego y sitúa la figura en uno de sus bordes, pero completamente dentro de ella. A continuación, el jugador realiza la Tirada de *FIS* que exige la Habilidad Especial. En caso de superar la Tirada, el jugador sitúa la Plantilla Circular que refleja el *Área de Efecto* de la explosión, centrada sobre el Liu Xing.

Aplicando las reglas de Armas de Plantilla Directa, si la Plantilla Circular de la explosión afectara, por ejemplo, a un Marcador de Camuflaje o TO sin haber un objetivo válido en su interior, o afectara a alguna tropa aliada o Neutral, entonces, la explosión se cancelaría y no tendría efecto.

Si el jugador Yu Jing fallara la Tirada de *FIS*, aplicaría la regla de *Dispersión*, y colocaría la Plantilla Circular de explosión tras haber situado al Liu Xing en el emplazamiento final determinado por la *Dispersión*.



Liu Xing

Tropas enemigas

Plantilla de Aterrizaje

Plantilla de Explosión

Ejemplo de juego de Explotar Nivel X y Orden Coordinada:

Durante su *Turno Activo*, un jugador Yu Jing declara una Orden Coordinada de *DA: Salto de Combate* con dos Liu Xing. Al igual que en el caso anterior, sitúa la Plantilla Circular de la *Zona de Aterrizaje* y la primera figura en su interior, realizando la Tirada de *FIS* de la Habilidad Especial. Si supera la Tirada, situará la Plantilla Circular de la explosión. A continuación, repetirá el proceso con el segundo Liu Xing, pero si la Plantilla Circular de explosión afectara al otro Liu Xing, entonces, aplicando las reglas de Armas de Plantilla Directa, dicha explosión se cancelaría por ser una tropa aliada.

La carcasa de protección ablativa de algunas unidades pesadas con capacidad de salto orbital y suborbital está diseñada para deflagrar hacia el exterior tan pronto como tome contacto con el suelo. De tal manera, el aterrizaje de estas unidades se convierte en un auténtico impacto de artillería con una gran capacidad de daño tanto material como psicológico.

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...**).

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.

GHOST: JUMPER

Las tropas que poseen esta Habilidad Especial disponen de cuerpos en la mesa de juego entre los que saltan para activarlos de uno en uno y así poder combatir con ellos. Sin embargo, aquellas tropas que disponen del Nivel Z de Ghost: Jumper pueden activar Remotos que forman parte de un Fireteam, mejorando sus capacidades.

RESUMEN RÁPIDO:

Durante el *Turno Activo*, todos los Remotos de un Fireteam que disponga de un Marcador Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) reemplazan los valores de sus Atributos de CC, CD y VOL de su Perfil de Tropa por los de la tropa que posee esta Habilidad Especial. Sin embargo, durante el *Turno Reactivo*, sólo uno de dichos Remotos se beneficiará de esta Habilidad Especial.

GHOST: JUMPER NIVEL Z

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

*Opcional, Retroalimentación.***REQUISITOS**

- » Únicamente aquellos Remotos (REM) que **forman parte de un Fireteam** y pertenecen al **mismo Grupo de Combate** que la tropa con esta Habilidad Especial pueden beneficiarse del Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE).
- » Una tropa no puede ser beneficiaria de un Programa de **Supportware** y de esta Habilidad Especial al mismo tiempo.
- » Cada tropa con G: Jumper Nivel Z sólo puede tener un único Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) en la mesa de juego.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial permite situar un Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) junto a un *Fireteam* que incluya Remotos (REM), y que pertenece al mismo *Grupo de Combate* que su portador. El jugador situará dicho Marcador al lado del Marcador de Líder de Equipo correspondiente, durante la *Fase de Despliegue*, al colocar al poseedor de G: Jumper NZ en la mesa de juego.
- » Tanto en **Turno Activo** como en **Turno Reactivo**, cada vez que el jugador active mediante Orden u ORA un Remoto (REM) que pertenezca a un *Fireteam* que disponga del Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) dicho Remoto **reemplazará los valores de sus Atributos de CC, CD y VOL** de su Perfil de Tropa por los de la tropa que posee esta Habilidad Especial.
- » No obstante, en **Turno Reactivo**, ante una misma Orden declarada en LDT o ZC de varios Remotos que pertenezcan al mismo *Fireteam*, sólo uno de ellos se beneficiará del Marcador Proxy NZ Activo, elegido al declarar la ORA.
- » Todos los Remotos de un *Fireteam* con el Marcador Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) adquieren también la Habilidad Especial **Número 2**.
- » No es obligatorio que el Remoto de un *Fireteam* con un Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) sea el **Líder de Equipo** del *Fireteam* para beneficiarse del Marcador Proxy NZ Activo.
- » Cada vez que un Remoto de un *Fireteam* con el Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) sea activado por una Orden u ORA, el poseedor de la Habilidad Especial G: Jumper NZ será activado igualmente, considerando que ha declarado una **Inacción**.
- » El jugador deberá retirar el Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) de la mesa de juego al final de la Orden en la que el poseedor de esta Habilidad Especial pasa a cualquier estado **Nulo** o **Aislado**.
- » El jugador deberá retirar el Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) de la mesa de juego en el momento en que el *Fireteam* es cancelado.

» El jugador podrá situar de nuevo en la mesa de juego el Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) **consumiendo una Orden Completa**, sin necesidad de efectuar una Tirada. El Marcador se situará al lado de un Remoto que pertenezca a un *Fireteam* del mismo *Grupo de Combate* que el poseedor de G: Jumper NZ. Los Efectos de G: Jumper NZ se aplicarán en Órdenes/ORA subsiguientes.

G: JUMPER NZ Y BALIZA IA

Si el jugador dispone de, al menos, una *Baliza IA* que no se encuentre en estado *Nulo* o *Aislado* en la mesa, y el poseedor de G: Jumper NZ (independientemente del *Grupo de Combate* al que pertenezca) cae en estado *Nulo* o *Aislado*, entonces el jugador podrá seguir empleando la Orden que proporciona esa tropa. Dicha Orden será incluida en la Reserva de Órdenes del *Grupo de Combate* al que pertenezca la *Baliza IA*.

La Orden del G: Jumper NZ sólo estará disponible mientras el jugador disponga en cualquier *Grupo de Combate* de, al menos, una *Baliza IA* que no se encuentre en estado *Aislado* o *Nulo*. Por tanto, si la *Baliza IA* pasa a estado *Nulo* o *Aislado* la Orden del G: Jumper se transferirá automáticamente a cualquier otra *Baliza IA* de cualquier *Grupo de Combate* que no se encuentre en ninguno de dichos estados.

La *Baliza IA* no tiene efecto alguno sobre el recuento de *Puntos de Victoria* del poseedor de G: Jumper NZ, que se realizará de manera normal.

RECUERDA

Las tropas que poseen G: Jumper NZ también disponen de la Habilidad Especial G: **Presencia Remota** (ver *Infinity N3*).

Ejemplo de juego de G: Jumper NZ en Turno Activo:

Durante su *Turno Activo*, un jugador del Ejército Sectorial OperationS de ALEPH con una Apsara, una tropa que posee G: Jumper NZ, y un *Fireteam*: Core de Tacbots Dakini con un Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE) consume una Orden para hacer que su Líder de Equipo declare *Ataque CD*. Gracias al Marcador de Proxy NZ Activo, este Remoto reemplaza sus Atributos de *CC*, *CD* y *VOL* por los del Apsara, por lo que aplica el valor de *CD* 13 de esta tropa.

En la siguiente Orden, el Líder de Equipo declara *Reset*, con lo que todos los miembros del *Fireteam*: Core declaran igualmente *Reset*.

Los Tacbots Dakini son Remotos (REM), por tanto, al disponer del Marcador de Proxy NZ Activo, todos ellos reemplazan sus Atributos de *CC*, *CD* y *VOL* por los de la Apsara. De este modo, todos los Tacbots Dakini del *Fireteam*: Core aplican el valor de *VOL* 13 de esta tropa que dispone de G: Jumper NZ.

Ejemplo de juego de G: Jumper NZ en Turno Reactivo:

Durante su *Turno Reactivo*, el jugador del Ejército Sectorial OperationS de ALEPH declara ORA ante la declaración de una Orden en LDT de los Remotos de su *Fireteam*: Core con el Marcador de Proxy NZ Activo (PROXY LZ ACTIVE). No obstante, como la ORA se debe a una única Orden, sólo uno de ellos podrá reemplazar sus Atributos de *CC*, *CD* y *VOL* por los de la Apsara.

Ejemplo de juego de G: Jumper NZ. Cancelación y reasignación:

Durante el *Turno Activo* del jugador del Ejército Sectorial OperationS de ALEPH su *Fireteam*: Core de Tacbots Dakini se cancela por pérdida de miembros. Consumiendo su última Orden, el jugador sitúa de nuevo el Marcador de Proxy NZ Activo al lado del Marcador de Líder Haris (F: HARIS LEADER) de un *Fireteam*: Haris Especial compuesto por un Yadu, un Samekh FTO y un Rudras GunBot. Durante el siguiente Turno Reactivo, ante una Orden declarada en LDT o ZC de los miembros de ese *Fireteam*: Haris, estos podrán declarar ORA. No obstante, al encontrarse en su Turno Reactivo, sólo uno de ambos Remotos, el Samekh FTO o el Rudras, podrá reemplazar sus Atributos de *CC*, *CD* y *VOL* por los de la Apsara.

Tanto para los Aspectos de ALEPH como para los Posthumanos poseer otros cuerpos, e incluso saltar de unos a otros, es algo propio de su particular naturaleza. De ahí que hacer lo mismo con un Remoto fuera un paso evidente, aunque no especialmente deseable para Posthumanos, acostumbrados a opciones más refinadas. A pesar de sus evidentes ventajas tácticas, esta tecnología fue desarrollada inicialmente para el apoyo en tareas de rescate en situaciones de emergencia. En un área catastrófica pueden encontrarse Remotos industriales o de servicio, ya sea porque las autoridades disponen de ellos, o por hallarse allí abandonados. Generalmente, este tipo de Remotos civiles suelen tener las capacidades y resistencia física necesarias para llevar a cabo tareas peligrosas, pero carecen de la capacidad de decisión y de los reflejos imprescindibles en operaciones delicadas con vidas humanas en juego. En tal situación, G: Jumper supe sus carencias.



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 SIBYLLA:

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 FIRETEAMS

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.



PILOTO REMOTO

El poseedor de esta Habilidad Especial es el piloto o conductor de un TAG o Vehículo con la Habilidad Especial *G: Presencia Remota* o *G: Mnemotecnica* que emplea una unidad auxiliar para poder operar fuera de su TAG o Vehículo.

PILOTO REMOTO

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial permite emplear el *Perfil de Tropa* alternativo en el que está incluida.
- » Este *Perfil de Tropa* de Piloto Remoto sólo se puede utilizar si, al activar a la tropa que dispone de él, el jugador ha declarado la Habilidad Corta de Movimiento *Mover*, especificando que Desmontaba de su TAG o Vehículo con *G: Presencia Remota* o *G: Mnemotecnica*.
- » El *Perfil de Tropa* alternativo se representará con un Marcador de Piloto Remoto (REM PILOT) o con la miniatura correspondiente.
- » Al declarar esta Habilidad Especial se considera que su piloto ha desmontado de su Vehículo o TAG y éste pasa a estado **Bloqueado**, señalándolo con un Marcador de Bloqueado (LOCKED).
- » Mientras el Vehículo o TAG con *G: Presencia Remota* o *G: Mnemotecnica* se encuentre en estado **Bloqueado** no podrá ser activado por Orden ni ORA.
- » Como excepción a esta regla, si el Piloto Remoto se halla sobre la mesa de juego en estado **Aislado**, **Inmovilizado** (IMM-1 o IMM-2) o **Nulo**, su jugador podrá consumir Órdenes u ORA para declarar **Reset** y tratar de cancelar el estado **Bloqueado** del Vehículo o TAG.
- » En caso de que el TAG o Vehículo supere la Tirada de VOL de **Reset**, cancelará el estado **Bloqueado**, retirando de la mesa de juego el Marcador de Bloqueado y también el Marcador de Piloto Remoto (REM PILOT) o la miniatura que se estuviera empleando para representarlo.
- » Si el Vehículo o TAG se encuentra en estado **Nulo** se considerará una baja, y aunque su Piloto Remoto se halle sobre la mesa de juego, el jugador no podrá contabilizar su Orden en el Recuento de Órdenes.
- » Del mismo modo, en esta situación, el Piloto Remoto no se tendrá en cuenta para la contabilización de bajas, *Puntos de Victoria* ni para la regla de *¡¡¡Retirada!!!*
- » Si al inicio de la *Fase Táctica*, el Vehículo o TAG se encuentra en estado **Bloqueado** y su Piloto Remoto en estado **Nulo**, entonces, el jugador no podrá contabilizar su Orden en el Recuento de Órdenes.
- » A menos que se indique lo contrario en el *Perfil de Tropa*, un Vehículo o TAG con *G: Presencia Remota* o *G: Mnemotecnica* sólo dispone de una única unidad de Piloto Remoto.

Ejemplo de juego de Piloto Remoto:

Un Esfinge Shasvastii, un TAG con *G: Presencia Remota*, declara *Mover*, señalando que Desmonta del TAG y que hace uso de la Habilidad Especial Piloto Remoto. El jugador sitúa un Marcador de Bloqueado junto al TAG, y otro de Piloto Remoto en contacto peana con peana con el Esfinge y continúa consumiendo Órdenes en él. Ahora el jugador Shasvastii no puede consumir Órdenes en activar el Esfinge hasta no cancelar el estado **Bloqueado** volviendo a montar en él, o superando un **Reset**.

Durante el *Turno Reactivo* del jugador Shasvastii el Esfinge se ve afectado por un Arma de Plantilla, sin embargo, al encontrarse en estado **Bloqueado**, no podrá declarar ORA. Si el Esfinge pasara a estado **Inconsciente** o **Muerto**, el jugador debería considerarlo como una baja a efectos de contabilización de *Puntos de Victoria* y de *¡¡¡Retirada!!!* El jugador Shasvastii podría continuar activando el Marcador de Piloto Remoto pero empleando Órdenes de la Reserva de Órdenes de su *Grupo de Combate*, ya que habría perdido la Orden del TAG. Si el Piloto Remoto pasara a un estado **Nulo**, no se contabilizaría como baja, pues ya se ha contabilizado al TAG como tal.

Ejemplo de juego de Piloto Remoto en estado Nulo:

Si el Piloto Remoto del Esfinge Shasvastii pasara a estado **Inconsciente**, un estado considerado **Nulo**, el TAG permanecería en estado **Bloqueado**. No obstante, el jugador podría consumir una Orden u ORA para declarar un **Reset** y cancelar dicho estado. En caso de tener éxito en la Tirada, se cancelaría el estado **Bloqueado**, y el jugador debería retirar el Piloto Remoto de la mesa de juego.

Si no tuviera éxito y la Fase Táctica de su siguiente *Turno Activo* aún se encontrara en estado **Nulo** y el TAG en estado **Bloqueado**, el jugador no podría contabilizar su Orden en el Recuento de Órdenes.

Ejemplo de juego de Piloto Remoto con TAG en estado Poseído:

Supongamos que el Esfinge Shasvastii en estado **Bloqueado** sufriera un *Ataque de Hackeo* exitoso que le indujera el estado **Poseído**. Al encontrarse en estado **Bloqueado**, el jugador que ha provocado dicho estado no podrá activarlo con ninguna Orden, excepto, tal y como indica este estado, para declarar **Reset**. Por tanto, no podría hacer uso de dicho TAG hasta que el Piloto Remoto cancelara el estado **Bloqueado** volviendo a montar en él.

Por tanto, el jugador Shasvastii no volverá a montar a su Piloto Remoto en el Esfinge hasta no haber logrado cancelar el estado **Poseído**, para no cancelar el estado **Bloqueado** y permitir el control del TAG a su adversario.

Ejemplo de juego de Piloto Remoto con TAG en estado Aislado:

Supongamos que el Esfinge Shasvastii se encuentra en estado **Aislado**, en este caso, su jugador podría usar igualmente la Habilidad Piloto Remoto, aunque éste se encontraría también en estado **Aislado**, no pudiendo emplear más que su propia Orden. Al declarar el uso de Piloto Remoto, el TAG pasaría a encontrarse en estado **Aislado** y **Bloqueado**.

Numerosas TAG y vehículos operados remotamente disponen de pequeñas unidades auxiliares que el piloto puede operar también de modo remoto. Concebidas para realizar tareas de exploración y análisis de corto rango, su formato compacto y liviano limita su capacidad operativa. Estas unidades auxiliares poseen una autonomía limitada e incluso los modelos más avanzados restringen las capacidades de sus pilotos, que se ven obligados a dejar el TAG o vehículo en stand by mientras manejan estas unidades.

BLOQUEADO [ESTADO]



MARCADOR

Bloqueado (LOCKED).

ACTIVACIÓN

- » La tropa usa la Habilidad Especial *Piloto Remoto*.

EFFECTOS

- » Una tropa en estado Bloqueado **no puede ser activada por Órdenes ni ORA**, excepto para declarar un **Reset** en caso de que el **Piloto Remoto pase a estado Aislado, Inmovilizado (IMM-1 o IMM-2) o Nulo**.
- » En estado Bloqueado las *Habilidades Especiales Automáticas* y las piezas de *Equipo Automáticas* dejan de tener efecto.

CANCELACIÓN

- » El estado Bloqueado se cancela automáticamente si el Piloto Remoto declara una Habilidad Corta de Movimiento **Mover** que le permite volver a Montar en el TAG o Vehículo.
- » El estado Bloqueado se cancela automáticamente cuando el Piloto Remoto se encuentra en estado **Aislado, Inmovilizado (IMM-1 o IMM-2) o Nulo** y la tropa supera la Tírada de VOL correspondiente a un **Reset**. La cancelación mediante un **Reset** obliga a retirar de manera permanente la figura o Marcador de *Piloto Remoto* de la mesa de juego.

PUNTERÍA

El poseedor de esta Habilidad Especial es un tirador consumado capaz de lograr que todos sus impactos resulten letales. Esta actualización de la regla sustituye a la versión anterior.

PUNTERÍA NIVEL X

(0. COMPLETA)

Ataque, Opcional.

REQUISITOS

- » Esta *Habilidad Especial* es de uso exclusivo en **Turno Activo**.
- » Es obligatorio emplear un *Arma CD* con un valor de **R** de 2 o más en su perfil.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial reduce el valor de **R del Arma CD** a 1, aplicando a este único disparo un **MOD** de +6 al Atributo de **CD**.
- » Estos MOD son acumulativos con cualquier otro MOD aplicable a ese Ataque CD.
- » Del mismo modo, en este único *Ataque CD*, el poseedor de Puntería Nivel X **ignora todos los MOD que impone Cobertura Parcial**: no aplica el MOD a su CD y su objetivo no puede aplicar el MOD a su BLI.
- » Puntería Nivel X no incluye ningún otro nivel de la Habilidad Especial Puntería.

Puntería Nivel X y Zona de Saturación:

Una tropa que declare el uso de la Habilidad Especial Puntería Nivel X y cuya LDT entre en contacto con una Zona de Saturación o de Alta Saturación no aplicará el MOD a R que este Tipo de Terreno Especial impone.

Algunos soldados destacan por sus cualidades excepcionales de exactitud en el disparo, por poseer la capacidad de lograr que sus disparos resulten letales al realizar un tiro apuntado. Esta cualidad puede ser tanto un talento natural como fruto de un intenso entrenamiento, o de una larga experiencia de combate, pero no es algo que se encuentre al alcance del soldado profesional medio.

SENTIDO TÁCTICO

Sentido Táctico es la Habilidad Especial que define un conocimiento superior del entorno táctico que permite a su poseedor una mayor capacidad operativa, concediéndole una Orden Irregular extra.

SENTIDO TÁCTICO

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Opcional.

EFECTOS

- » Esta Habilidad Especial concede a su poseedor una Orden Irregular extra además de aquella que le otorgue su Característica de Instrucción (sea ésta Regular o Irregular).
- » Durante la *Fase de Recuento de Órdenes*, el jugador situará un Marcador de Orden Irregular junto a la tropa que posea esta Habilidad Especial.
- » Esta Orden Irregular exclusiva no podrá convertirse en una Orden Regular mediante Token de Mando, u otra regla o Habilidad, a menos que en la descripción de dicha regla o Habilidad se especifique lo contrario.
- » De manera excepcional, si el poseedor de esta Habilidad Especial forma parte de un Fireteam y es designado como Líder de Equipo, entonces podrá emplear esta Orden Irregular extra para activar dicho Fireteam.

Ejemplo de juego de Sentido Táctico

Un Shàng Jí con Sentido Táctico además de la Orden Regular que le concede su Instrucción *Regular* y que suma a la Reserva de Órdenes de su *Grupo de Combate*, dispondrá de una Orden Irregular que su jugador situará a su lado en la mesa de juego durante la Fase de Recuento de Órdenes de su *Turno Activo*.

Si éste Shàng Jí formara parte de un Fireteam y si jugador lo nombra Líder de Equipo, podrá emplear su Orden Irregular extra para activar el Fireteam como si fuera una Orden Regular.

Sentido táctico es el nombre con el que se define la capacidad de comprender el entorno de combate y sus variables de manera que se pueda predecir de manera aproximada cuál será su evolución y actuar en consecuencia. Esta habilidad se considera un recurso crítico en el proceso de toma de decisiones en situaciones tácticas dinámicas y complejas. La gestión del intenso flujo de información característico de estas situaciones permite una mayor libertad operativa que favorece la resolución más propicia de las mismas.

SEÑUELO

Esta Habilidad Especial genera dos réplicas estáticas del portador, para confundir al enemigo.

EL CONSEJO DE SIBYLLA

Esta Habilidad Especial se resume en: al desplegar a la tropa con Señuelo se sitúan también dos Marcadores de Señuelo en ZC. El jugador deberá anotar cuál de los tres es la auténtica tropa. El estado de Señuelo se cancela automáticamente al declarar cualquier Orden u ORA. La mecánica general de esta regla es muy similar a la de Holoproyector N2.

SEÑUELO

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Opcional, Retroalimentación.

EFECTOS

- » Permite desplegar en estado *Señuelo* al situar la tropa en la mesa de juego.

SEÑUELO (ESTADO)



MARCADOR

Señuelo (DECOY-1 y DECOY-2).

ACTIVACIÓN

Automático en el momento del despliegue de su usuario, situando los dos Marcadores de Señuelo y la propia figura de manera que cada uno de ellos cumpla con la regla de **Coherencia** respecto al menos de uno de los otros, pero respetando las condiciones generales del *Despliegue*.

EFECTO

- » En estado *Señuelo*, la tropa dispone de tres Señuelos: el Marcador de Señuelo-1, el Marcador de Señuelo-2, y su propia figura, o Marcador si lo tuviera.
- » El jugador debe anotar en secreto cuál de los tres Señuelos representa al usuario real de esta Habilidad Especial, mientras que los otros no son más que simples señuelos o réplicas.
- » Coherencia. Los tres Señuelos deberán cumplir la regla de **Coherencia** respecto al menos de uno de los otros. Por tanto, un Señuelo deberá tener como mínimo a otro Señuelo dentro de su ZC.
- » Durante el despliegue del usuario, tras situar a los Señuelos en la mesa, el jugador puede realizar una *Comprobación de Coherencia en Fase de Despliegue*. El jugador podrá realizar esta comprobación tanto si despliega en la *Fase de Despliegue* como si despliega durante la partida.

- » Durante la partida, al ser desplegados al unísono, los Señuelos otorgan 1 única ORA entre todos a cada enemigo en LDT o ZC.
- » Los Señuelos cuentan como tropas reales para trazar LDT.
- » Para **Descubrir** a una tropa en estado *Señuelo* se debe superar una Tirada de *Descubrir*, ya sea sobre la figura o cualquiera de los Marcadores de Señuelo.
- » En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado *Señuelo* puede utilizar la Habilidad Especial **Ataque Sorpresa**.
- » En *Turno Activo*, y sólo en *Turno Activo*, una tropa en estado *Señuelo* puede utilizar la Habilidad Especial **Disparo Sorpresa N1** para declarar un *Ataque CD* o un *Ataque de Hackeo* aplicando los MOD de esta regla.
- » Este Estado no interfiere con las Habilidades Especiales Automáticas ni con el Equipo Automático, que continuarán funcionando con normalidad.

CANCELACIÓN

- » El estado *Señuelo* del verdadero usuario de *Señuelo* se cancela, retirando los señuelos y dejando la verdadera tropa en su posición real, siempre que:
 - La tropa que posee *Señuelo* declare cualquier tipo de Orden u ORA.
 - La tropa que posee *Señuelo*, siguiendo lo anterior, declara el uso de las Habilidades Especiales **Ataque Sorpresa** o **Disparo Sorpresa**.
 - Una figura enemiga entre en **contacto peana con peana** con la tropa que posee *Señuelo*.
 - La tropa que posee *Señuelo* reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*.
 - La tropa que posee *Señuelo* pase a ser *Impetuosa* (por poseer la Característica *Frenesí*, o por alguna circunstancia de juego) o entre en estado *¡¡¡Retirada!!!*
 - La tropa que posee *Señuelo* sea **Descubierta**.
 - Ambos señuelos han sido retirados de la mesa.
- » Siempre que se cancela el estado *Señuelo* del verdadero usuario de *Señuelo* **deben retirarse todos sus señuelos** y si la tropa estaba oculta bajo un Marcador de Señuelo, reemplazarlo por la figura encarada en su misma dirección, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación. Si el usuario se encuentra en otro estado con Marcador, entonces debe reemplazarse el Marcador de Señuelo con el Marcador de la tropa.
- » Un señuelo cancela su estado *Señuelo* siempre que:
 - Sea **Descubierta** por el enemigo.
 - Una figura enemiga entre en **contacto peana con peana** con ella.
 - Reciba un impacto exitoso que le obligue a realizar una Tirada de *BLI/ PB*, o un impacto *Crítico*.
 - El verdadero usuario de *Señuelo* cancele su estado *Señuelo* por cualquier motivo de juego.
- » Siempre que un Señuelo cancele su estado *Señuelo* **debe retirarse el Señuelo** de la mesa de juego, al final de la Orden en que se ha producido dicha cancelación.
- » La cancelación del estado *Señuelo* se aplica a la totalidad de la Orden declarada. Por ejemplo, si una tropa en estado *Señuelo* declara una Orden de *Mover + Ataque CD* se considerará descubierta durante todo su Movimiento, incluso si dicho *Ataque CD* se hubiera realizado al final del Movimiento.

¡IMPORTANTE!

Las tropas en estado *Señuelo* disponen automáticamente de las Habilidades Especiales **Ataque Sorpresa** y **Disparo Sorpresa N1**.

Señuelos, armamento, Equipo y estados

Una tropa en estado *Señuelo* no podrá replicar aquellas armas o piezas de Equipo **Posicionables** que se manifiesten como Marcador o figura anexa (TinBots, WildParrots, SymbioMates, Minas desplegadas por un *Minador*...) de las que dispusiera su usuario.

No obstante, el estado *Señuelo* sí replica los Marcadores de estado (Cuerpo a Tierra, Descargado...) que dispone el propio usuario.

Señuelo y Fireteam

Una tropa en estado *Señuelo* no puede formar parte de un *Fireteam*. Si un miembro de un *Fireteam* se despliega en estado *Señuelo*, dejará de formar parte del *Fireteam* inmediatamente.

Señuelo y Despliegue Aerotransportado

Al desplegar una tropa en estado *Señuelo* con la Habilidad Especial **Despliegue Aerotransportado** el jugador deberá realizar una *Comprobación de Coherencia*.

Ejemplo de Señuelo y Despliegue Aerotransportado:

Durante su *Turno Activo*, un jugador Shasvastii despliega un Soldado Cadmus, una tropa equipada con *Señuelo*, en la mesa de juego empleando la Habilidad Especial **DA: Salto de Combate**. Sitúa sobre la mesa uno de los tres Señuelos (un Marcador de Semilla-Embrión o uno de los dos Marcadores de Señuelo). Tras haber determinado la posición final del Señuelo, aplicando **Dispersión** si se falla la Tirada de *FIS*, el jugador sitúa los otros dos Señuelos siguiendo las condiciones generales de Despliegue. Según las reglas de *Señuelo*, alguno de estos tres Marcadores será el verdadero usuario de esta Habilidad Especial. A continuación, efectúa una *Comprobación de Coherencia*, para descubrir que uno de los Marcadores no se encuentra dentro de la *Zona de Control* de ninguno de los otros dos. Por tanto, corrige su posición antes de continuar con la secuencia de la Orden.

Se ha demostrado que la mejor manera de incrementar la supervivencia de una tropa en el campo de batalla, especialmente las de aquellas tropas que por su propio modus operandi deben permanecer en posiciones estáticas durante cierto tiempo, o son desplegadas en posiciones muy próximas a la presencia enemiga, es dificultando su localización. Sin embargo, más allá de las meras técnicas de ocultación y de camuflaje, también resulta adecuado multiplicar la posibilidad de blancos al enemigo. Esta técnica tiene, además, el efecto secundario causar un mayor estrés a la moral del adversario, que puede creerse superado en número.

SUBOFICIAL [NCO]

Esta Habilidad Especial designa al suboficial de confianza del *Teniente*, que puede operar bajo sus órdenes directas.

SUBOFICIAL

(HABILIDAD DE DESPLIEGUE)

Opcional.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial le permite a su poseedor emplear la **Orden Especial del Teniente**, considerándola como una **Orden Regular** más de su Grupo de Combate.

Suboficial y Grupos de Combate

Para poder emplear esta Habilidad Especial no es obligatorio que su poseedor y el *Teniente* se encuentren en el mismo *Grupo de Combate*.

Ejemplo de juego de Suboficial:

En su *Turno Activo*, el Raktorak Wadek, designado como *Líder de Equipo* de un *Fireteam: Core* de Suryats, declara que emplea la Orden Especial del Teniente, haciendo uso de su Habilidad Especial Suboficial. Como esta Habilidad Especial le permite considerar esta Orden como si fuera una Orden Regular, su uso no produce una rotura de la *Integridad del Fireteam*, por lo que sigue formando parte del mismo.

Dentro de la estructura de mando de las unidades de operaciones especiales, el oficial responsable suele tener a un suboficial de confianza que puede operar de manera independiente bajo sus órdenes directas. Dicho suboficial suele ser una tropa veterana de probada habilidad, que ya ha operado en otras ocasiones con aquel oficial. Gracias a un enlace táctico directo, esta tropa dispone de una mayor libertad de actuación y suele encargarse de realizar acciones de ataque o de apoyo a la fuerza que implican un mayor riesgo o responsabilidad operativa.

TENIENTE

El poseedor de esta Habilidad Especial es el oficial al mando de la fuerza de combate que despliega el jugador. Es obligatoria la presencia de una única tropa poseedora de esta Habilidad Especial en la *Lista de Ejército*.

El primer Nivel de esta Habilidad se encuentra en el Libro Básico 3ª Edición. Aunque se trata de una Habilidad con Niveles, siempre que Teniente se mencione en una regla sin especificar un Nivel, implica que el Nivel no es relevante y que dicha regla se aplica a todos ellos.

TENIENTE NIVEL 2

(HABILIDAD AUTOMÁTICA)

Obligatoria, Información Privada.

REQUISITOS

- » El Nivel 2 de Teniente posee los mismos *Requisitos* que el Nivel 1.

EFFECTOS

- » Este Nivel de Teniente funciona exactamente igual que el anterior.
- » Teniente Nivel 2 concede una **segunda Orden Especial del Teniente**, adicional a la primera y que, al igual que ésta, no forma parte de la Reserva de Órdenes.

En la jerga militar de la Esfera Humana, el término "Teniente" no se refiere sólo al rango de oficial, sino que es el código de llamada genérico que recibe el líder de una fuerza de combate desplegada sobre el terreno para ejecutar algún tipo de operación especial. Este líder de equipo puede ser tanto un suboficial como un oficial de rango superior, pero durante el desarrollo de la misión se le denominará de este modo para confundir al enemigo. El Teniente es el enlace directo de la fuerza de combate con Control de Misión, disponiendo de más recursos operativos que un soldado normal. Este oficial es el punto de referencia de las demás tropas que conforman la fuerza de combate. El Teniente define los términos de actuación de la misión, planea su ejecución táctica y controla su desarrollo sobre el terreno, tomando decisiones en tiempo real y en contacto directo con el enemigo. Líderes natos, estos oficiales destacan por su capacidad de toma de decisiones rápidas y certeras que inspiran confianza en las tropas bajo su mando para cumplir la misión asignada de manera más eficiente posible.

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.

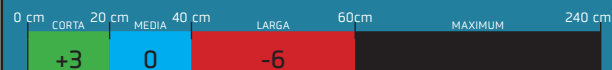
REQUISITOS

- » 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

Munición: -

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 *Encarar*, *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 Vlasic, 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 Vlasic, 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 Vlasic, 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 Vlasic, 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 Dragnet 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!



ARMAMENTO

TIPOS DE ARMAS

ARCO TÁCTICO VIRAL [VIRAL TACTICAL BOW]

Variante del Arco Táctico que carga Munición Especial Viral.

MODIFICADORES POR DISTANCIA			
0 cm	20 cm	40 cm	60 cm
CORTA	MEDIA	LARGA	
+3	0	-6	
Daño: FIS		R: 1	Munición: Viral
Propiedades: Silenciosa.			

A lo largo de la historia de la humanidad, muchas tribus primitivas han empleado venenos de gran toxicidad para impregnar las puntas de las flechas de sus arcos. En la actualidad, no hay Arco Táctico Viral más famoso en toda la Esfera Humana que el de Dart, la célebre Posthumana y campeona de Aristeia! que ha elevado esta arma a la categoría de arte en este sangriento deporte. No obstante, más allá de la munición desarrollada por Aura Biochemical para su estrella, se sabe que operativos especiales y asesinos profesionales emplean versiones propias en aquellas misiones donde se requiere sigilo y máxima letalidad. Precisamente, las dos características en las que realmente destaca esta arma.



CIBERMINAS [CYBERMINES]

Las Ciberminas son Armas Posicionables que lanzan un *Ataque de Comunicaciones*. Como arma resultan altamente eficaces contra *Hackers* o tropas *Hackeables*.

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*.



EFFECTO

- » 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

Daño: 15

R: 1

Munición: -

Propiedades: Ataque de Comunicaciones, Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable.

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.

DISPERSADOR DE MINAS (MINE DISPENSER)

Arma CD Desechable de dos usos que puede disparar Minas Antipersona, y que permite realizar Ataque Especulativo.

El Dispersador de Minas no necesita designar una figura como objetivo, situando un **Marcador de Mina** (MINE) en el punto de impacto declarado, en la **Conclusión** de la Orden, si se supera la Tirada de CD correspondiente.

Por tanto, **una Mina nunca detona en la misma Orden en la que es lanzada** por un Dispersador de Minas.

IMPORTANTE:

Esta arma **no** permite efectuar **Ataques Intuitivos**. Las Minas disparadas por esta arma no pueden situarse en un lugar en el cual se encontrara un **Marcador de Camuflaje** o **TO** dentro de su **Zona de Activación**, a menos que haya otro objetivo válido.



Los Dispersadores de Minas son armas portátiles de negación de área, concebidas para ser instaladas en vehículos o armaduras superpesadas. Consisten en un sistema lanzador doble que permite dos ángulos de ataque diferentes. Sin embargo, el dispositivo disparador de esta arma está conectado a ambos lanzadores, para facilitar su uso instintivo en situaciones de ataque a altas velocidades. Estas armas han sido utilizadas ampliamente por las unidades de caballería ligera cosaca en Tartaria, dada su gran efectividad para contrarrestar las feroces cargas de los incursores Antípodas. En el mercado negro también se pueden encontrar versiones caseras de esta arma, empleadas a menudo por miembros de las Bosozoku, las bandas moteras de Japón y Kuraimori, además de los conductores de las mafias tailandesas de la provincia de Nakhonthai, en Shentang.

FUSIL DE PRECISIÓN

FUSIL DE PRECISIÓN K1 (K1 MARKSMAN RIFLE)

Variante del Fusil de Precisión que carga Munición Especial K1.



La versatilidad táctica del fusil de precisión pronto lo postularía como plataforma privilegiada para la avanzada munición K1. El mayor alcance de este tipo de fusil le permite sacar mayor partido de las cualidades ofensivas de la munición K1 en un calibre ligero, adaptado a las necesidades operativas de una escuadra.

FUSIL DE PRECISIÓN MULTI (MULTI MARKSMAN RIFLE)

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



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.

FUSIL DE PRECISIÓN T2 [T2 MARKSMAN RIFLE]

Variante del Fusil de Precisión que carga Munición Especial T2.



Pocos ejércitos tienen tanta tradición de uso extensivo de tropas especializadas en disparo de precisión y tareas de francotirador como las fuerzas militares de Ariadna. Es muy probable que esta peculiaridad se deba a la gran cantidad de población que practica la caza en el planeta Amanecer. Con tal motivo, el desarrollo de variantes del fusil de precisión, un arma de tiro preciso de uso común a nivel de escuadra, con recámaras adaptadas a munición T2, fue algo natural para el Alto Mando ariadno, aún a pesar del elevado coste de esta munición.

TRENCH-HAMMER

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que carga Munición Especial DA, pero que, además, puede usarse también como Arma Arrojadiza, por lo que dispone de dos Modos de uso distintos.

La Propiedad *Desechable* (3) está compartida entre ambos Modos. El portador de esta arma sólo dispone de tres usos, sin importar el Modo que emplee.



TRENCH-HAMMER

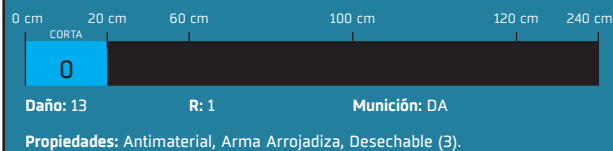
TRENCH-HAMMER (Modo CC)

Daño: FIS **R:** 1 **Munición:** DA

Propiedades: Antimaterial, CC, Desechable (3).

TRENCH-HAMMER (Modo ARROJADIZO)

MODIFICADORES POR DISTANCIA



ATENCIÓN:

Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Básicamente, el Trench-hammer es una maza de uso a una mano que ha sido diseñada para combate cerrado. Equipada con una potente carga explosiva, dispone, además, de unos bordes o cuchillas afiladas que le permiten clavarse en su objetivo, de modo que éste no pueda evitar la detonación de la carga cuando se utiliza como arma arrojadiza.

El Trench-hammer fue creado por los mercenarios Crabat durante la llamada "Guerra de Túneles" de las Revueltas Sindicales del circuito Júpiter-Plutón. El nombre de esta arma es una traducción directa del original croata "Čekičem Rova" (Martillo de Trinchera). Los mercenarios Crabat desarrollaron versiones improvisadas de esta arma durante los intensos combates en los túneles al constatar que precisaban de un arma cuerpo a cuerpo potente pero manejable en espacios cerrados, que les permitiera sujetar una Pistola de Asalto con la otra mano y que pudiera ser arrojada con resultados definitivamente letales para el blanco. Las versiones ariadnas de esta arma se caracterizan por la ausencia de las cuchillas y por sus largos mangos, adaptados a la mayor fuerza de las tropas Antípodos y de las armaduras servopotenciadas kazaks.

En modo arrojadizo, el Trench-hammer ha sido diseñado para eliminar al objetivo gracias únicamente a su poder explosivo y no al efecto de la metralla, con el fin de limitar los daños colaterales y no afectar a la estructura circundante. La detonación de esta arma es más potente, y en consecuencia más letal, que la de una granada, aunque su radio de bajas efectivas es prácticamente nulo. Con tal motivo, el Trench-hammer es utilizado de manera no oficial por miembros de los equipos de asalto de las unidades antiterroristas, cuando precisan de un arma que se pueda emplear en situaciones con rehenes y que cause "una única baja, pero definitiva". Esta arma se ha hecho célebre gracias a los combates de Aristeia! pues su efectividad y la espectacularidad de su uso la ha convertido en la favorita de ciertos Aristos famosos.

WILDPARROTS

Esta plataforma armamentística móvil ha sido diseñada para emplazarse en el campo de batalla, permite situar una Plantilla de Lágrima Pequeña y carga Munición Especial E/M.

EL CONSEJO DE SIBYLLA

Como referencia de uso, esta arma dispone de unas reglas de despliegue muy similares a las de los FastPanda (ver Infinity N3), siendo una versión de ataque de las mismas.

WILDPARROT

(HABILIDAD CORTA, ORA)

Ataque, Desechable (1), Posicionable.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- » Consumiendo una Habilidad Corta o una ORA, y sin necesidad de realizar Tirada, el poseedor de esta arma sitúa la figura de WildParrot a una distancia máxima de 20 cm de su peana.
- » Un WildParrot sólo podrá ser situado en aquellos puntos de la mesa de juego en los que se podría situar una tropa que hubiera declarado una Habilidad Corta de Movimiento *Mover*, poseyendo un valor único de **MOV** de 20 cm.
- » El WildParrot se situará en la **Conclusión** de la Orden.
- » Situar un WildParrot se considera un **Ataque**.
- » No se puede situar un WildParrot en la mesa de juego de modo que haya un Marcador de Camuflaje o TO dentro de su **Zona de Activación**. La única excepción a esta regla sería que hubiera una figura enemiga no camuflada dentro de la **Zona de Activación**, o que se efectuara un **Ataque Intuitivo**.
- » Ante la declaración en **Turno Activo** de la Habilidad Corta Situar un WildParrot, el enemigo sólo podrá reaccionar en ORA contra la figura activa, la que consume la Orden, pero no contra el WildParrot.
- » Una vez se coloca la figura sobre la mesa, el WildParrot se convierte en un elemento estático y ya no podrá moverse ni desplazarse.
- » Una vez que un WildParrot ha sido desplegado funciona exactamente igual que las **Minas Antipersona** (ver Infinity N3) con las siguientes excepciones:
 - Los WildParrots usan Munición Especial E/M.
 - Los WildParrots carecen de la Propiedad Camuflado. No pueden ser desplegados como Marcadores de Camuflaje y no se benefician de la Habilidad Especial **CO: Mimetismo**.

ZONA DE ACTIVACIÓN

La **Zona de Activación** de un WildParrot es el área dentro del radio de una Plantilla de Lágrima Pequeña situada en contacto con el borde de la peana del WildParrot. Al activarse un WildParrot, éste dispara.

La **Zona de Activación** excluye cualquier área que se encuentre en **Cobertura Total** desde el **Punto de Origen** de la Plantilla de Lágrima Pequeña.

ESQUIVAR UN WILDPARROT:

Un WildParrot se comporta como un **Arma de Plantilla**, por tanto para **Esquivar** su efecto es necesario superar una Tirada de **FIS-3**.

Daño: 13

R: 1

Munición: E/M

Propiedades: Ataque Intuitivo, Desechable (1), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable.

WILDPARROT

MOV	BLI	PB	EST	S
20	0	0	1	1

WILDPARROTS Y ATAQUES INTUITIVOS:

Esta arma permite realizar **Ataques Intuitivos**. Si se supera una Tirada de **VOL** se puede situar una WildParrot aunque haya un Marcador de Camuflaje y Ocultación dentro de su **Zona de Activación**.

Ejemplo de juego de WildParrot. Despliegue:

Durante su **Turno Activo**, un Eco-Bravo se encuentra en el interior de una sala cuando decide **Situar un WildParrot** con la intención de que quede desplegado en el exterior. Sin embargo, esta tropa panoceánica no ha tenido en cuenta que la Puerta de Acceso de la sala está considerada como una Puerta de Seguridad que requiere el consumo de 1 Habilidad Corta para abrirla. Al ser activado, el WildParrot sólo puede realizar la Habilidad Corta de Movimiento *Mover*, por tanto, al llegar al contacto peana con peana con la Puerta no puede cruzarla, quedando desplegado en ese punto, lo que supone una gran contrariedad para el Eco-Bravo.

En caso de que la Puerta de Acceso estuviera abierta, entonces el WildParrot habría movido todo su valor único de **MOV** situándose allí donde quería el Eco-Bravo. Aunque hubiera varios enemigos con **LDT** hacia el WildParrot mientras éste se desplaza hasta su punto de despliegue, no podrían reaccionar a él, ya que no es una tropa que esté consumiendo una Orden. En cambio, si tuvieran **LDT** hacia el Eco-Bravo, sí podrían reaccionar a su declaración de **Situar un WildParrot**.

Ejemplo de juego de WildParrot. Activación:

Durante su *Turno Activo*, un Alguacil declara la primera Habilidad Corta de su Orden: *Mover*. Al declarar el recorrido de su movimiento, entra en la *Zona de Activación* de un WildParrot enemigo, con lo que éste detona. El Alguacil ahora puede declarar la segunda Habilidad Corta de la Orden, *Esquivar*. Como el WildParrot es un Arma Posicionable que dispone de una Plantilla de Lágrima Pequeña, el Alguacil debe aplicar un *MOD* de -3 a su Tirada de *FIS* para poder *Esquivar*. Como falla la Tirada de *FIS*-3, deberá realizar una Tirada de *PB* reducido a la mitad, contra Daño 13, aplicando los efectos de la Munición Especial *E/M*.

ATENCIÓN:

Esta arma desactiva Petacas y está prohibida por la Convención de Concilium. Su uso será sancionado por tribunales internacionales.

Los WildParrots son una plataforma armamentística de un único uso, que han sido concebidos para ser desplegados en entornos de combate altamente tecnificados. Desarrollados por WarTechWorks INC. el litigio abierto por la empresa armamentística PraxiTec sobre copia de patentes continúa bloqueado en los tribunales de Concilium. Los abogados de PraxiTec alegan que la compañía panoceánica ha vulnerado los derechos de la patente de las unidades propulsoras de sus ADRD-02 (siglas de Unidad Repetidora de Despliegue Autónomo) los famosos Repetidores de Posición de despliegue remoto Nómadas más conocidos como FastPandas.

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*.

Daño: 13

R: 1

Munición: E/M2

Propiedades: Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)..

ATENCIÓN:

Esta arma está prohibida por la Convención de Concilium. 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 miliar 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 abierto 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.



PROGRAMAS DE HACKEO (UPGRADE)

SUCKER PUNCH

SUCKER PUNCH (PAH)

(HABILIDAD CORTA, ORA)

Ataque, UPGRADE.

REQUISITOS

- » El objetivo ha de ser un *Hacker* enemigo.

EFFECTOS

- » Este programa permite realizar una Tirada de *VOL* contra su objetivo.
- » En caso de Tirada Enfrentada, este programa impone un *MOD* de -3 al Atributo de su adversario.
- » Un éxito supone que el objetivo debe realizar dos Tiradas de *PB* contra *Daño 17*, tal y como especifica la Munición Especial DT (ver Infinity N3) que aplica este Programa de Hacking.
- » El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de *Heridas/Estructura* por cada Tirada de *PB* que resulte fallida.
- » El alcance de este programa es el de *Zona de Hacking*.
- » Esta actualización de la regla sustituye a la versión anterior.