

Recursos para la guerra: Armadura de asalto



Más sólida y pesada que la versátil MandelBrite, la armadura de asalto es en realidad un exoesqueleto cubierto de gruesas placas de blindaje, capaz de detener la mayoría de los impactos directos. Al igual que la MaldelBrite, es capaz de aislar al soldado de las más extremas condiciones ambientales.

Su grueso blindaje permite proteger a un soldado de hasta dos heridas con un 6 o más en 1d10 en el segundo impacto. Van equipadas con un arma de fuego principal, un arma cuerpo a cuerpo y granadas (no puedes usar otras armas llevando una). Su poderoso exoesqueleto aumenta sensiblemente la fuerza del soldado, permitiéndole relajar proezas de fuerza y aumentando su capacidad de combate cuerpo a cuerpo. Cualquier arma de este tipo utilizada con una armadura de asalto aumentara su categoría de daño en un grado (hasta su mejor perfil posible).

Por otro lado, las armaduras de asalto son aparatosas y voluminosas, lo que impide al soldado disparar y cambiar de alcance en un mismo turno cuando supere al enemigo en su tirada de ataque. O mueves o disparas.

Estas armaduras se reservan para las misiones más arriesgadas, ya que aunque son lo mejor en protección personal, resultan difíciles de reparar y mantener, ofreciendo además una limitada autonomía, lo que las hace inadecuadas para las acciones más largas.

Por este motivo **las armaduras de asalto son un recurso únicamente disponible para los Oficiales a partir del rango de Comandante, los cuales podrán equipar a toda su unidad con estas armaduras y utilizarlas en una única batalla por Campaña.** Además, solo pueden desplegarse en el campo de batalla mediante Capsulas o Naves de Desembarco.

***Nota a Directores:** Esta armadura es un potente recurso para los jugadores, y el director debería sentirse libre de compensarlo como mejor le parezca. Quizás aumentando el número de Fichas de Peligro para una batalla determinada, o añadiendo una segunda Habilidad Especial a los alienígenas que participen en ella... usa tu imaginación.*