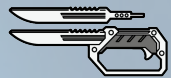


ARMAS

TIPO 1 - APOYO LIGERO



Raynor balístico

5 1 5 5 1



Énex IV

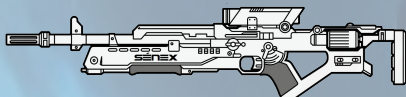
20 3 3 3 30



Kerdan

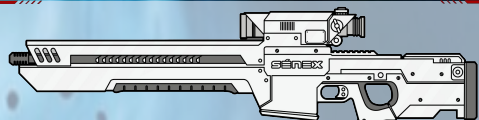
30 2 4 4 20

TIPO 3 - Rifles de francotirador



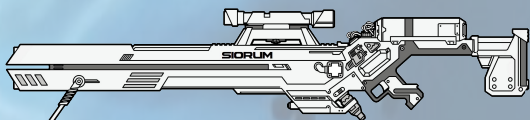
Sénex rápido

70 2 7 7 20



Sénex pesado

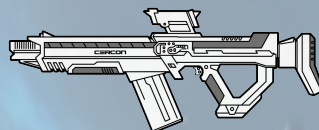
80 1 8 8 15



Siorum

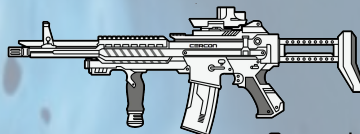
90 1 9 9 10

TIPO 2 - DE ASALTO



Cercón de asalto

45 4 5 5 40



Cercón de precisión

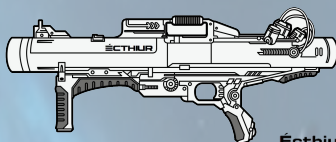
60 2 6 6 20



RZL

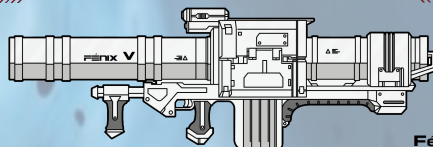
20 2 7 7 10

TIPO 4- PESADAS



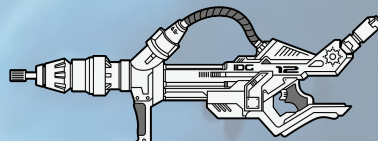
Écthiur de plasma

80 3 8 8 30



Fénix V

30 4 9 9 40



IDG 12

20 3 10 10 60

MEJORAS ARMAS

ALCANCE
CADENCIA
POTENCIA
DAÑO
CARGA

Cañón ajustable
3 conf. arma x combate
Se elige 1 a.d. combate
+10 0 +1 0 +1 0

Control remoto
Rota 360° (180 visión)
Ctrl. en dist. alc. arma+20m.
(bajo IA Dj. decide obj.)
Sólo dispara ctrl.
Incomp. T. 1
Impacto 5 bloquea

Dron Explosivo
Vuela 40 m.
(hasta obj.)
Estalla: 3m/r. 10 10
Recuperable (si-)

Estabilizador
Movim.+disparo sin penalización
Incomp. T. 3 y 4

Filo Marzio
+1 C/C
+1 C/C
Inc. T. 3 y 4

Lanzagranadas (3)
Inc. T. 4
> 1 acc./1 disp. (destr.)
> 45m. alc
> 3 m/r. 9 8

Mira táctica
Ve oculto (difuso)
Detecta blindaje: (dentro de...)

Misil aturdir (3)
Mismo arma (destreza)
Estalla o espera objetivo.
> 3m' aturde 2 acc.
> No daña.
Incomp. T. 3 y 4

Munición explosiva
-1 Enemigo
-2 Enemigo
Incomp. IDG 12

Silenciador
-4 detectar disparo
Inc. T. 4

SE PORTAN MÁX. 3 ARMAS. CONFIGURACIÓN:

1 T. 4

1 T. 3 + 1 T. 1

2 T. 2

1 T. 2 + 2 T. 1

ARMADURAS y MEJORAS

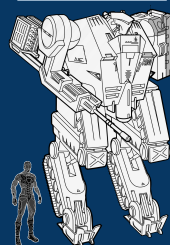
BLINDAJE
REGENARACIÓN
MEJORAS



XV2 (C)

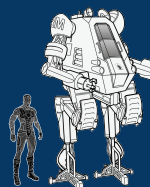
3
6
2

Nexian (T)



10
5
3

Servian (T)



8
3
5

COMANDO (C)

Compartimento de adrenalina
2 acc. completas (seguidas/1+1)
1 uso x misión (recarga en Nexus)

Ingeniería de combate
> Une "C" a "T": (con mej. E.T.)
a) "T" transform.
b) "C" se acopla (1 acc.)
> Veh. mejora: 40 m/s.
- "C" en zona sup. dispara
- 4º lugar en "T" (3 dentro)
> Desacoplamiento:
a) "T" se detiene (1 acc.)
b) "C" desacopla (1 acc.)

Sobrecargador
> En combate C/C descarga energía:
4 4 autom.
(después tir. enem.)
> Hasta sold. viva.

COMANDO (C) + TECNÓLOGO (T)

Cámara táctica
> Robot araña (- 1 cm.)
> Info. tiempo real ent.
> 1 acción e IA control
> Contacto a 100 m.
> 2 m/s. (Agua, fuego...)
> Imp. pot. 3 destruye

IA avanzada
> IA no falla/pirat.
> Dj+ayuda e info. (ventajas en mom. puntuales partida)

Módulo mejora física
> +1 Fort. o Destr. (1 vez por sesión)
> +1 permte. F.o D. (elegir al instalar)

Núcleo Marzio
> +1 Regen. armad. (permanente)
> Ignora 1º disp. en partida.
- Se repara en Nexus

TECNÓLOGO (T)

Estructura transformable
> 1 acción: (armad=veh.)
> Suben 3 "C" (Blind="T")
> 30 m/s (tierra/agua).
> Ataque/acidente: Cada Pj afronta disp.
> Si vuelca=1 acc. up.
> "T" muere="C" abajo (1 acc. transf. again)

Sistema extracción mejorado
> +10 uds x acc. (si vent. Exp. Extr. IA control remoto)
> Campo energía M/Ex. Aliens -15m o atraviere = 2 (automático)
> No daña soldados.
> Activo hasta: Mod. Extr. destruido
- "T" detenga.

V.A.N.T.
> 1 acción (d&r) > 60 l. x 50 a. > 10.000 m. alt.
> Impacto=off (T) repara o Nexus
> Info. táctica/imágenes
- Incluso visib. reducida
- Vis. noc./infr/det. mov. y campos energía.
- Activo/autónomo.
> Ubica pelotón/seres
- En splicie.(5km/perim.)

MODIFICADORES DE PELOTÓN (acumulables)

ASISTENCIA

> 2 o más Pjs. colaboran en acción
> +1 Atrib./Hab. para esa acción

DEFENSA

> Si Pj. defiende compañero
> +1 Atrib./Hab. para esa acción

UNIÓN

> 2 o + Pjs. a - 5 m.
> +1 blindaje

ATRIBUTOS

Características físicas y mentales propias.

CARISMA

COMUNICACIÓN
&
ASPECTO FÍSICO PJ

- Dar orden
- Arengar
- Intimidar (gestual)
- Percibir mentira

CORAJE

SUPERAR MIEDO
&
ACTUAR CON VALOR

- No huir
- Recuperarse (emoción)
- Mantener posición (ante muerte segura, p. ej.)

DESTREZA

COORDINACIÓN FCA.
HABILIDAD MANUAL
INICIATIVA &
DESPLAZAMIENTO

- Correr (C15/T12)
- Sigilo
- Disparar arma

FORTALEZA

FUERZA BRUTA
RESISTENCIA FCA. &
SUPERAR DOLOR

- Derribar estructura
- Soportar carga pesada
- Correr con herida grave

INTELECTO

PROCESO DATOS IA
(entorno, distancias, cond. atmósfera...)
&
NIVEL DE ALERTA

- Detectar enemigo escondido
- Percibir riesgo atmósfera
- Maniobra compleja según IA



TABLA DE DIFICULTAD



HABILIDADES

Conocimientos del PJ (Se aprenden y perfeccionan/acción completa)

CAMUFLARSE (C)

- > Requiere configuración nanotraje y no ser observado
- > - 2 para ser descubierto (compañeros si lo ven)
- > No se detecta ni su movimiento, ni temperatura, si ruido
- > Activa sin límite salvo maniobra claramente delatadora (3 acciones antes de poder reprogramarlo de nuevo)

MEDICINA (C)

- > Heridas que armadura incapaz (instrumental sist. def. o biogel)
- > Devuelve a registro de daños usualmente 3 p. (DJ. decide)
- > Intervención importante en enfermería nave (reimplantar mb.)
- > Estabiliza heridos en estado crítico
- > DJ. da info. situaciones riesgo (expo. a radiación, mat. peligroso...)

ZAPADOR (C)

- > Capacidad para labores de ingeniería
 - Construir o destruir estructuras
 - Trabajar con explosivos

FUEGO COBERTURA (C/T)

- > Cadencia del arma x3
- > Sólo 3 objetivos pueden ser alcanzados
- > - 4 destreza para disparar
- > - 4 para cualquier acción con movimiento de los enemigos
- > No puede declararse su uso sin las cargas suficientes

PIRATEO SISTEMAS (C/T)

- > Acceso a sistema (humano o no/activándolo o colapsándolo)
- > No implica comunicación/ctrl./comprensión completa (permite uso de forma rápida y eficaz para operación concreta)
- > Ej. 1: neutralizar IA nave alienígena o descifrar código
- > Ej. 2: NO pilota transporte desconocido o reprograma b.d.

CTRL. CIBERNÉTICO (T)

- > Con armadura. Todo sistema robótico o mecánico (50 m.)
- > También cualquier IA con la que pueda interactuar
- > 1 acción para localizar objetivo (50 m.) Incluso no visible
- > Cualquier orden viable para la programación del sistema
- > No más de 1 ctrl. activo, sin límite tiempo, salvo + 50 m.

GEOLOGÍA (T)

- > Consejos e ideas del DJ para localizar y extraer marzio
- > Si opera módulo de extracción: +5 en cargas x acción (no se requiere tirada adicional para aplicar dicho efecto)
- > Puede reconocer materiales valiosos en el espacio
- > Puede solicitar info. adicional del DJ de manera puntual

MECÁNICA (T)

- > Cualquier reparación sobre tecnología humana
- > Herramientas van incorporadas en el propio sist. defensa (y puede sintetizar piezas pequeñas - gatillo o palanca -, p. ej., pero no un sistema completo de impulsión pieza a pieza)
- > Repara tecnología alienígena si posee los conocimientos

PELEA (C/T)

- > Combate cuerpo a cuerpo sin armas
- > **POTENCIA** = 1+valor Fortaleza / **DAÑO** = 1+valor pelea
- > DJ libre de asignar daño resto maniobras con hab. pelea
- > Sólo un golpe por acción.
- > Para zona concreta aumenta dificultad.

TECNO. ALIENÍGENA (C/T)

- > Se obtiene información que aumenta con tiempo/tiradas
- > Extremadamente peligroso precipitarse en su uso
- > Puede no conseguirse desentrañar la tecnología hallada

MODIFICADORES

DIF	SITUACIÓN
-2	Disp. a bocajarro
-2	Apuntar (1 acción)
-1	Obj. ubicado por VANT/C/T
+1	Obj. tras cobertura
+1	Baja visibilidad
+2	Ob. en movimiento

DIF	LOCALIZA.	DAÑO AD.	CONSECUENCIA IMPACTO
+1	PIERNAS	0	-2 Metros/acción al desplazarse
+2	MANO/BRAZO	0	-1 A la destreza
0	ABDOMEN	+1	+1 A toda acción física
0	PECHO	+1	+1 A toda acción física
+3	CUELLO	+2	-1 Pto. R° de daños por acción
+4	CABEZA	+3	-1 Pto. R° daños + TRN anulado

HUMANIDAD/FRIALDAD & DEBER/REBELDÍA

- > Se concede tras acción que lo genere *sin forzar* (impacto real ética PJ).
- > **Valor se suma a tirada** si nueva acción hacia esa tendencia moral.
- > **Extremos (-3+3):** PJs conducta radical mantenida en tiempo.

MÉRITO

- > **1 punto** a quien elabore acción/plan cree ventaja clave misión (*hazaña*)¹.
 - Deberá depender/haber sido coordinado por él.
- > **2 puntos** si el logro es muy **especialmente** representativo.
- > **+1d6 por punto**² adicional a la tirada → se suma el resultado.
 - Se declaran puntos antes de tirar (no puede usarse más si se falla).
- > Los puntos usados se borran de la hoja PJ (aunque se falle).
- > No se pierden por acciones erróneas/catastróficas (sólo con su uso).

Ante acción ambigua, evaluación de grupo final (incluso recompensa grupo).

COMBATE

MOVIMIENTO

- > Durante **1 acción** → **movimiento** (C/15-T/12) + **disparar y/o cubrirse**.
- > DJ puede permitir **carrera + larga** (tirada destreza, pero **sin disparar**).
- > Excepción: mejora arma estabilizador.

DISPARO

- 1.- Ver** a uno o varios **objetivos** (en visor IA) dentro alcance arma.
- 2.- Repartir disparos:**
 - a) Designa 1^{er} objetivo
 - c) Distribuir impactos (todo a 1 o reparto).
 - b) Otros, si - 15 m. del anterior
 - d) Apuntar = mayor dificultad.
- 3.- Tirada de destreza** por proyectil. Éxito → impacto certero.
- 4.- Comparar pot. arma/blindaje enem.:** solo si potencia superior penetra.
- 5.-** Comprobar valor **daño** arma y restar al **registro daños** enem.

COBERTURA • ½ cuerpo → +1 blindaje. • **Todo cuerpo** → +2

COMBATE 2 ARMAS Solo (C) con **armas T. 1** (tanto c/c como a/d).

COMBATE C/C CON ARMAS

- > Armas se transforman en 1 instante en potentes sistemas de combate c/c.
- > **T. 1/2** → sólo 1 ataque (salvo raynor balístico: 3). **T. 3/4** no pueden usarse.
- > Ataques=tirada disparo (No consume cargas cuando se golpee con ellas).

COMBATE C/C SIN ARMAS

- 1.-** Tirada de pelea vs. dificultad.
- 3.-** Sólo se podrá **1 golpe por acción**
- 2.- Pot. impacto = 1+v. fortaleza**
- 4.-** Apuntar=más dificultad.
- Daño = 1+v. pelea**

IMPACTO AUTOMÁTICO Desprevenido/aturdido/no puede esquivar

ESQUIVA (T) no pueden

- > Ataques c/c se esquivan, no se paran → **tirada pelea vs. dificultad**.
- > Si **ataque múltiple -1 tirada pelea por cada uno** (4 enem.= -4 todas tiradas).

REGENERACIÓN. VIDA Y MUERTE

- > Si **registro daños = 0** → PJ grave (comatoso, morirá pronto).
- > IA armadura mantiene constantes vitales y alerta compañeros.
- > Soldados **nº acciones=fortaleza herido** para superar **tirada medicina**.
- > Si éxito/estable va a enfermería nave y heridas atendidas por IA de a bordo.
- > PJ sobrevive si misión éxito/desperta en Nexus
- > Tirada en listado heridas de guerra y mismas recompensas pelotón.

TRN. CONSUMO Y EFECTOS.

Pj comienza con 4 unids.

Sustancia legal derivada del marzio que mejora rendimiento.
Sensación de poder interior al fluir por venas/nanotraje (sobrealimenta organismo, armas y armadura).
Puede ser muy dañino si se inyectan múltiples dosis/poco tiempo (imposible más de 4/OEM).

EFECTOS (por dosis consumida)

Instantáneos en la misma acción que se solicita a IA inyecte.
Posible repetir efecto si se inyectan **a la vez** varias dosis (ha de declararse cantidad total antes tirar dados).

POSITIVOS	<div>+2 resultado tirada. +2 potencia disparos/ataques cuerpo a cuerpo con armas. +2 su blindaje. } 1 acción > PJ no siente dolor (sin efectos por completo).</div>		
	D O S I S	<div>1ª → sin consecuencias aparentes. 2ª → -1 cualquier tirada atributos. 3ª → -1 cualquier tirada (-2 tiradas atributos: se acumula). 4ª → -1 valor máx. registro de daños forma permanente (incluso fin partida).</div>	
OCASIONALES (Temporales)	<div>Desde 1ª dosis: alucinaciones, paranoia, sensación asfixia, náuseas, ataques terror, pánico o pérdida de conocimiento.</div>		
<div>TRN fuera del control Dominio puede tener resultados distintos. TRN puede usarse como veneno (aunque Dominio puede rastrear su origen).</div>			

VIDA ALIENÍGENA

No habitan alienígenas próximos a Nexus ni ha habido ataques directos (existe temor).
Si múltiples contactos en OEM's (alianzas/convivencia pacífica no ha sido posible hasta ahora).

PROTOCOLO OEM (por temor riesgo Nexus)

1. EXTERMINIO	1. Si contacto pelagra misión. 2. Si no suponen amenaza.	> Si es posible se toma tecnología/muestras de ellos. (Nunca comprometer extracción de marzio por este fin). > Prohibido subir a bordo organismos vivos.
2. EVASIÓN	Si pueden vencer en combate (OEM sigue adelante).	
3. DIPLOMACIA (Si anterior no sirve)	Intentar acuerdo ventajoso para pelotón (jamás se revela posición Nexus).	

POSESIÓN DE TECNOLOGÍA ALIENÍGENA

Se obtiene mucha tecnología/muestras alienígenas: Dominio lo investiga para análisis/posible utilización.
Dominio mantiene control muy estricto (permite uso sólo si es totalmente segura/certificada).

LEGAL	> Soldado la puede tener en su equipo (es limitada/exclusiva: ventaja clave durante misión). > Habitual entre veteranos (adquieren/reciben de superiores tras éxito en OEM).
NO LEGAL	> Salta control y entra en Nexus: se vende en mercado negro a un precio altísimo. > Mejora el equipo soldado/incluso se implanta (prohibido con existente/peligrosa/impredecible). > Se usa incluso en OEM (con certificados de seguridad falsos). > Rebeldes la usan con más frecuencia.

INSTINTO (C)

Mayor atención del entorno: más alerta/reacción/iniciativa

- > PJ actúa siempre en primer lugar (incluso de enemigos)
- > Incluso en situaciones inesperadas si físicamente posible (no podría prever el disparo de enemigo camuflado en lo alto colina lejana)
- > Si la posee más de 1 PJ resuelve destreza (y si empate: dado)

SIST. COBERTURA (C)

Pieza metal (pequeña/desde suelo) proyecta campo fuerza

- > Protege máx. 2 (C) agachados, no a (T)/sólo hacia el frente
- > +1 al blindaje (además de bonificaciones de "cobertura")
- > Cobertura (reduce potencia impactos) no puede ser destruida
- > 1 acción desplegar/1 recoger (si no sin ventaja hasta Nexus)

SOBRECARGA (C)

Golpe (lateral mano): súbita energía sistema def. enemigo.

- > PJ a 2 m. o menos de objetivo/tamaño similar o inferior
- > 1 acción de PJ/golpe automático/enemigo puede esquivar
- > Inhabilita blindaje enemigo durante resto acción (sin daño)
- > Sólo sobre sistemas que puedan sobrecargarse con energía

ARMADURA REFORZADA (C/T)

Gran mejora sistema defensa (tiempo perfección diseño)

- > +1 en blindaje
- > -1 en daño recibido (mientras se lleve armadura)

FRANCOTIRADOR (C/T)

Experto armas largo alcance (tiempo perfección diseño)

- > +5 en carga
- > +10 alcance armas tipo 3
- > Posible elegir 2 armas tipo 3 (como opción armamento inicial)
- > Posible solicitar al DJ lugar de valor estratégico en zona

ÚLTIMO EN PIE (C/T)

Sobrealimentar armadura con energía de compañero muerto

- > (C) +1 potencia disparos / (T) +1 blindaje
- > Armadura muerto aprovechable sólo por 1 soldado
- > Activa hasta volver a Nexus
- > 1 acción para sincronizar armaduras (máximo 4)

DESPLAZAR MASA (T)

Descarga de energía (acumulador integrado sistema defensa)

- > Objetivo máx. 20 m. y en campo visual. Requiere 1 acción
- > No causa daño (pero no puede evitarse con blindaje)
- > Despide máx 10 m./derriba máx 2 tamaño humano (si cerca)
- > También puede usarse con estructuras (efectos discreción DJ)

EXPERTO EXTRACCIÓN (T)

Conoce mejor maquinaria (no necesita estar cerca módulo)

- > Hasta 100 m. del módulo con pleno control (IA).
- > Se mantienen bonificaciones por manipulación directa (por ejemplo relacionadas con habilidad geología)

PILOTAR (T)

Maneja todos los sistemas de cualquier nave de Nexus

- > Ninguna otra acción adicional (sólo pilotar)
- > Si es piloto principal puede sincronizarse con IA (obtiene info. adicional del OEM cuando se aproxima)
- > Contacta/controla nave a distancia (incluso ordena maniobras)

Mejoras instaladas directamente en el cuerpo. Tecnología reservada para OEM's

AUTODESTRUCTOR (C/T)

- > Implante gran explosión alcanza todo a - 10 m. radio
- > Daño: 2 impactos de potencia 10 y daño 10
- > Puede evitarse mediante blindaje
- > Imposible activar si en radio otro PJ vivo (salvo ambos decidan)
- > Se pierde la vida/todo el equipo

DRON COMBATE (C/T)

- > Implante en cerebro sincroniza dron (pequeño/sólo combate)
- > Vuela junto a PJ/recibe órdenes simples (cobertura, dispara...)
- > Sin esfuerzo PJ/es autónomo (protege PJ/incluso si abatido)
- > 10m/acción-10m altura-100m alejado PJ (actúa en acción PJ)
- > Armas2: cad2-alc30-carga40-pot/daño5-dest2-blin7-regen2
- > Soporta daño8 (cae/reconfig. implante otro dron). Bat. ilimitada

IA CORTICAL (C/T)

- > Implante en módulo córtex: mayor velocidad (información)
- > Tirada de intelecto: 2d6 (se elige + alto)
- > IA mejor integrada en PJ: rendimiento mayor
- Ej.1: mayor habilidad manejo dron combate
- Ej.2: lectura más precisa blindaje enemigo
- Ej.3: mayor información adicional

ORGANISMO MECÁNICO (C/T)

- > Implantes sustituyen estructuras vulnerables cuerpo PJ
- > Apariencia exterior normal (interior semi ciborg)
- > Nanorobots integrados en torrente sanguíneo lo reparan
- > +1 regeneración / +2 en registro daños (12 casillas)
- > No es vulnerable a factores que afectarían máquinas

SISTEMA PULSIÓN (C/T)

- > Implante dispara pulsos energía desplaza objetos inertes
- > En campo de visión/peso inferior a 100 kg./sin movimiento
- > Desplazamiento rápido punto PJ vea o más allá (sin control)
- > 1 acción sólo activarlo (PJ establece movimiento/IA controla)
- > Objeto evita obstáculos (no sirve ofensivamente/proyectil)
- > Sólo 1 a la vez (Ej. arma en precipicio/de enemigo desprevénido)

EXOESQUELETO ROBÓTICO (C)

- > Implante piezas sintéticas (marzio+nanotraje=mejor armad.)
- > +1 fortaleza
- > +1 blindaje
- > Daño recibido se reduce a LA MITAD

SINTETIZADOR CARGA (T)

- > Implante en brazos (pequeño módulo) genera cargas armas
- > 1 acción en generar cargador completo (su arma u otra)
- > Después capacidad se agota y debe recargarse en Nexus

VELOCIDAD MEJORADA (T)

- > Implante en piernas: avanza mayor velocidad.
- > Doble de distancia por acción
- > Enemigo -2 tiradas disparo.
- > +1 permanente en atributo destreza
- > Válido para 3 ocasiones, después se recarga en Nexus.

IMPULSOR (C)

- > Varios en armadura para volar (implante sistema nervioso)
- > Mayor velocidad desplazan. (6m/s cualquier dirección) en cualq. medio (si condiciones vuelo difíciles < rendimiento)
- > 2 acciones completas: despegue/aterrizaje (si abatido, IA aterriza de emergencia)
- > -2 Tiradas para disparar > Soporta 100 kg. carga