

# VENTAS<sub>1</sub>

Formación durante la instrucción en campos concretos que requieren un dominio profundo de la configuración del equipo.

## 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)

# IMPLANTES<sub>2</sub>

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 desprevenido)

## EXOESQUELETO ROBÓTICO (C)

- > Implante piezas sintéticas (marzio+nanotraje=mejor armadura)
- > +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 desplazamiento (6m/s cualquier dirección) en cualquier 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

1 2 No requieren tirada (garantizan éxito en la acción) 1 2 Uso ilimitado salvo indicación (DJ decide si es aplicable o limita efectos)  
2 Implica acción completa 1 Jugador debe apelar a ella/DJ puede exigirla para acción concreta

2 Algunos han de recargarse en Nexus tras uso  
2 Algunos han de declararse al inicio acción (dron)