



Los Aliens son una misteriosa civilización que amenaza con destruir el frágil equilibrio de fuerzas en la Tierra. Se desconocen sus orígenes, pero su actitud hostil en los primeros contactos con el resto de civilizaciones confirma que suponen una amenaza mucho mayor de lo previsto.

Las hordas de los Aliens la forman varias especies que han sido genéticamente modificadas y cibernéticamente mejoradas para servir como esclavos y soldados a una sola especie dominante: los Jaar Lash.

## Alien Master



En la mayoría de los informes de reconocimiento sobre las fuerzas alienígenas, su líder sobresale por encima de todas. Cuenta con habilidades tanto ofensivas como curativas, que se ven complementadas por un escudo de energía.

### ► Características principales

- Líder de raza
- Gran capacidad de daño
- Combo de ataque-curación
- Ataque AoE

### ► Habilidades del Alien Master



• **Escudo de plasma:** Un escudo de energía personal reduce el daño recibido y en ocasiones puede llegar a desviar la totalidad del daño de un ataque.



• **Alimento:** El Alien Master emite un rayo de luz antinatural que extrae la vida del objetivo y de las unidades enemigas cercanas.



• **Nova Infernal:** Se trata de un gran vórtice de energía inestable que causa un gran daño tanto a los organismos biológicos como a las máquinas que se encuentren en el área afectada.

## Arbiter



El Arbiter está equipado con un arma de largo alcance y ejerce una labor fundamental como soporte de artillería. Su punto débil es el combate cuerpo a cuerpo, pero esto se ve compensado por su capacidad sobrenatural para infundir pánico sobre un grupo de enemigos.

### ► Características principales

- Oficial
- Largo alcance
- Control de masas

### ► Habilidades de la Arbiter



• **Disparo a largo alcance:** Los disparos del Arbiter asestan un daño letal en distancias largas, pero su efectividad decae drásticamente en el combate a corta distancia.



• **Disparo en cadena:** En ocasiones el arma del Arbiter causa una reacción en cadena, dañando a varios objetivos próximos de un solo ataque.



• **Shock terrorífico:** El alienígena utiliza sus habilidades psíquicas para infundir pánico por un tiempo en la mente de los enemigos orgánicos. Los afectados desatienden las órdenes de su líder y corren de forma caótica, ofreciendo un blanco perfecto a su enemigo.

## Dominator



El Dominator es un oficial que puede paralizar a sus enemigos y agotar su energía. También cuenta con una buena potencia de fuego y su arma se muestra capaz de penetrar todo tipo de armaduras.

### ► Características principales

- Oficial
- Ignora la armadura enemiga
- Puede absorber la energía del enemigo
- Control de masas

### ► Habilidades del Dominator



• **Disparo estático:** Los disparos en ocasiones aturden a su objetivo y le inflige un doble daño.



• **Rayo Destructor:** El disparo del arma del Dominator en ocasiones es capaz de penetrar toda clase de armadura.



• **Cadena de dimensión:** El Dominator está equipado con una tecnología que puede afectar temporalmente el continuo espacio-tiempo, encerrando a sus enemigos en un campo estático. Mientras dura el efecto, quedan aturdidos y se duplica el daño que reciben.



• **Fusible energético:** El Dominator emite una onda expansiva instantánea que reduce el poder de todas las unidades enemigas circundantes.

## Manipulator



El Manipulator es el equivalente alienígena de un oficial médico. Utiliza lo que parece ser tecnología altamente avanzada para curar a las tropas heridas en combate..

### ► Características principales

- Oficial
- Capacidad curativa
- Roba la vida del enemigo

### ► Habilidades del Manipulator:



• **Filtro de vida:** Con cada ataque, el Manipulator roba parte de la fuerza de su objetivo y la distribuye entre las unidades amigas cercanas.



• **Vórtice oscuro:** El Manipulator puede crear una un tornado de oscuridad que permanece activo por un tiempo, y transmite vida a las unidades aliadas cercanas.

## Harvester



Se trata de una de las unidades alienígenas más poderosas. Cuenta con una gruesa armadura y unas afiladas cuchillas que se extienden desde sus manos. Los implantes de su indumentaria le permiten acertar con una fuerza increíble a varios blancos con un solo golpe y alcanzar con sus cuchillas carne, hueso y armadura por igual.

### ► Características principales

- Oficial
- Excelente combatiente de melée
- Puede curarse a sí mismo

### ► Habilidades del Harvester



• **Segar:** En ocasiones el Harvester realiza un movimiento de combate que le permite golpear y aturdir a múltiples enemigos simultáneamente.



• **Campo paralizante:** Un campo de fuerza que afecta por igual a los sistemas neurales orgánicos y a los circuitos electrónicos, ralentizando a todos los enemigos que se encuentren en las proximidades.



• **Oleada de Vitalidad:** Los Harvesteres cuentan con avanzados dispositivos curativos que están incorporados en su poderosa indumentaria, lo que les permite recuperarse instantáneamente de enormes heridas.



## Trisat



Genéticamente mejorados a partir de una especie esclava, los Trisats son las unidades de melée básicas. Aunque de débil blindaje, son rápidas y acuden al combate en gran número.

Las modificaciones genéticas de los Trisats incluyen una mayor inclinación a la agresión. El combate hace entrar en un frenesí a la criatura, y sus ataques se vuelven más dañinos.

### ► Características principales

- Unidad básica de melée
- Ralentiza a los enemigos

### ► Habilidades del Trisat



• **Frenesí:** Tras infligir cierta cantidad de daño, los Trisat entran en un frenesí de sangre que aumenta el poder de ataque y la eficacia de su armadura. Este efecto es acumulativo.



• **Campo paralizante:** El Trisat proyecta un campo similar al del Harvester, ralentizando a los enemigos próximos.

## Tritech



El Tritech es la unidad regular más utilizada bajo el control del Alien Master. Tiene un buen ratio de alcance y daño, y su armadura relativamente endeble se compensa en parte por su capacidad para robar vida al disparar a sus objetivos.

### ► Características principales

- Unidad regular básica
- Buen ataque de largo alcance
- Se cura a sí misma mientras ataca

### ► Habilidades del Tritech



• **Realimentación:** El Tritech, mientras dispara, es capaz de extraer vida de su objetivo para curarse eficazmente a sí mismo.

## Shifter



Los Shifters son una exótica raza de esclavos. Su poderosa capacidad para manipular les convierte en un unidad de apoyo extremadamente versátil. Durante un tiroteo, sus escudos de clonación pueden mejorar rápidamente la defensa de todo un grupo de Trisats o Tritechs, y si ello no es suficiente, el Shifter puede aumentar los efectivos con sus propias Crías.

### ► Características principales

- Debilita los ataques enemigos
- Agota la energía del enemigo
- Proporciona escudo defensivo a unidades de nivel inferior
- Puede crear unidades de melée

### ► Habilidades del Shifter



• **Debilitamiento:** En ocasiones el Shifter dispara munición especial sobre los enemigos cercanos al objetivo, reduciendo durante un corto tiempo el daño que éstos infligen.



• **Filtro de energía:** El ataque por defecto de esta criatura permite reducir la potencia de su objetivo.



• **Escudo clonador:** El Shifter cuenta con un escudo personal muy avanzado que se clona a sí mismo para absorber la energía de un ataque. Esto ayuda a proteger a una unidad de Trisat o Tritech que se halle cerca.



• **Reproducción:** El Shifter puede desovar de forma instantánea un pequeño grupo de crías en el campo de batalla, que atacará a todos los enemigos cercanos.

## Overseer



El Overseer es capaz de mutar para adaptarse a diferentes tácticas en el campo de batalla. En su forma de Overseer de Energía, su ataque es débil y su velocidad de disparo media, pero puede atacar desde una gran distancia. Su principal habilidad es su campo de carga. En forma de Overseer de Campo, resulta mucho más mortífero, con un ataque más lento pero más potente y con mejor defensa.

### ► Características principales

- Puede alternar entre dos formas
- Una de las formas recarga la energía de los aliados
- La otra forma cuenta con un fuerte ataque

### ► Habilidades del Overseer



• **Transformación:** El Overseer puede adquirir la forma de Overseer de Energía y Overseer de Campo.



• **Campo de carga (en forma de Overseer de Energía):** El Overseer de Energía recarga constantemente la energía de las unidades aliadas cercanas.



• **Escudo de plasma (en forma de Overseer de Campo):** En esta forma, el Overseer utiliza sus reservas de energía para crear un escudo similar al del Alien Master.

## EDIFICIOS



### ► Portal

Este edificio parece ser la instalación de campo básica de las fuerzas alienígenas. Va evolucionando a partir de su estructura más pequeña, y sirve a muchos propósitos.

El Portal se halla bien defendido. Este es un resumen de sus Habilidades:

- **Engendrar huevos** – El Portal crea a su alrededor una docena de grandes huevos que proporcionan defensa al edificio principal.
- **Campo de Supresión** – Las tropas que se acercan a un Portal sufren una progresiva ralentización en sus movimientos.
- **Campo de Corrupción** – El Portal emite una radiación que daña constantemente a todos los enemigos que se encuentran en las proximidades.
- **Incautación** – Los últimos informes indican que los Aliens pueden enviar unas mortales nanomáquinas desde un Portal para infestar los yacimientos de xenolito e impedir su explotación. Transcurrido un determinado plazo de tiempo el yacimiento vuelve a estar disponible para su explotación.
- **Ordenar Unidades** – Este edificio puede crear todo tipo de unidades regulares. También puede teletransportar a un nuevo Alien Master si el anterior cae en combate.



### ► Reproductor

El Reproductor consume xenolito del depósito en el que se ha construido. A diferencia del Extractor de Mineral y el Santuario, puede producir unidades militares, aunque únicamente de nivel inferior. Su construcción puede iniciarla un Alien Master cercano, pero también puede construirse a distancia desde un Portal existente.

Estos son los detalles específicos sobre las Habilidades de esta estructura:

- **Reproducir huevos** – Igual que el Portal, el Reproductor esparce Huevos a su alrededor, aunque en cantidades más pequeñas.
- **Mejorar a Portal** – El Reproductor puede transformarse en un Portal.
- **Pedir Unidades** – La estructura puede reproducir unidades de infantería de nivel inferior (Trisats y Tritechs) y teletransportar a un nuevo Alien Master.

### ► ACCIONES GLOBALES

#### • Rayo de Desplazamiento



Los Aliens cuentan con su propia tecnología de teletransportación que utilizan para trasladar todas las unidades próximas al Alien Master a otro lugar en el campo de batalla.

#### • Aterrorizar



Los Aliens son capaces de concentrar su poder mental en un área hasta lograr que las unidades enemigas de origen orgánico pierdan el control y corran presas del pánico, disparando de forma caótica.

#### • Infestar



En ocasiones los informes hablan de hordas de crías que aparentemente surgen de la nada. Parece que los alienígenas pueden convocarlas allí donde quieran, pero no pueden darles órdenes específicas; las crías simplemente saltan sobre el enemigo más cercano y atacan sin descanso hasta acabar con él.