



Los humanos viven en cinco Megalópolis diseminadas por el planeta Tierra, aislados de los devastadores efectos de la Plaga. Las ciudades están gobernadas por oligarquías locales que rara vez prestan atención a las amenazas globales a las que la Humanidad va a tener que hacer frente.

Los designios de cada una de las cinco Megalópolis están regidos por sus respectivos Senados. Las decisiones de estos órganos de gobierno están a expensas de las intrigas políticas y de la influencia de las diversas facciones de poder, las cuales actúan siempre en su propio interés.

Lord Commander



El Lord Commander es un miembro de la nobleza que ha firmado un contrato con el Senado de la Ciudad para servirla como jefe de expedición. A cambio de los recursos que recoge en sus expediciones –fundamentalmente, xenolito– goza de un estatus privilegiado que le otorga el mando de las fuerzas militares de la ciudad. El Lord Commander pertenece a una prestigiosa casta de nobles que se embarca en arriesgadas expediciones para asegurar el flujo constante de recursos básicos a la urbe.

Es ante todo un soldado, y no duda en ponerse en primera línea de batalla al mando de sus tropas. Cuenta con una poderosa armadura, un arma devastadora en las distancias cortas y un receptor personal capaz de teletransportar oficiales desde la ciudad hasta el lugar en el que se encuentre. Si la ocasión lo requiere, hace uso de dispositivos especiales que atraen el fuego enemigo, ofreciendo a sus tropas el tiempo necesario para poner en marcha la táctica más adecuada a cada situación.

► Características principales

- Líder de batalla
- Armadura extremadamente resistente
- Bonificación en el combate cuerpo a cuerpo
- Puede curarse a sí mismo
- Ideal para asumir el rol de tanque en los combates

► Habilidades del Lord Commander



• **Inyección revitalizante:** La poderosa armadura del Lord Commander está equipada con los últimos avances en medicina lo que le permite curarse durante el combate.



• **Confusión:** Un dispositivo especial colocado en la indumentaria del Lord Commander le permite concentrar sus habilidades psíquicas innatas para atraer hacia sí los ataques de grupos enemigos. Mientras dura su efecto se activa la armadura del traje, que refuerza temporalmente su defensa.

Judge



En las Megalópolis, los Judges actúan como jefes de policía al mando de Troopers que imponen la ley y el orden en nombre del Senado. Cuando acuden en apoyo de una expedición, asumen el mando de las tropas en combate.

Los Judges se eligen de entre los mejores y están equipados con una pesada armadura y un rifle de iones de última generación. Al liderar a los Troopers, pueden mejorar el rendimiento en combate de éstos y promocionarles a Tropas de Élite. Los Judges adicionalmente cuentan con ciertos dispositivos capaces de absorber la energía que precisa el enemigo para sus ataques psíquicos.

► Características principales

- Oficial
- Eficaz contra enemigos con habilidades psíquicas
- Complemento perfecto para los Troopers
- Dispone de una fuerte armadura y de muchos puntos de vida
- Ocasiona daños importantes, pero su velocidad de ataque es reducida

► Habilidades del Judge



• **Descarga:** Este ataque proporciona al Judge la posibilidad de sustraer la potencia de su enemigo y convertirla en daño.



• **Liderazgo:** Al atacar a sus enemigos, el Judge gana créditos que utiliza para convertir a los Troopers en cuerpos de Élite.



• **Granada de protones:** Ataque especial que daña a todos los enemigos que se encuentran en su radio de acción al tiempo que absorbe su potencia.



• **Barrido de fuego:** Bonificación de área que aumenta la eficacia de ataque de las tropas aliadas que estén bajo su radio de acción.

Assasin



Existen organizaciones que actúan en la clandestinidad. Algunas tienen acuerdos no escritos con los gobiernos de la ciudad para prestar servicios un tanto... delicados. Otras tratan de no cruzar los límites de la legalidad, o al menos no ostensiblemente. En ocasiones, hasta el Lord Commander las contrata como mercenarios para reforzar la defensa de las expediciones en las tierras infestadas por la Plaga.

En el campo de batalla los Assasins actúan como francotiradores y unidades de reconocimiento. Su disparo a larga distancia es mortal y tienen capacidad para reducir la defensa del enemigo. Por el contrario, su poder de ataque disminuye sensiblemente en el combate cuerpo a cuerpo.

► Características principales

- Oficial
- Ideal para el combate a larga distancia
- Capacidad para debilitar sensiblemente a las unidades enemigas
- Vulnerables en el combate cuerpo a cuerpo

► Habilidades del Assasin



• **Francotirador:** El Assasin dispone de una bonificación de larga distancia. El daño que inflige es enorme en su máximo radio de acción y disminuye rápidamente a medida que el objetivo se acerca.



• **Perforación:** El ataque por defecto del Assasin reduce el blindaje del objetivo durante un periodo de tiempo determinado.

Surgeon



Los Surgeons son miembros de los gremios médicos de la ciudad y están especialmente dotados para las artes curativas. Se sirven de nanoemisores médicos y de otros sofisticados dispositivos para sanar las heridas de cualquier ser vivo en el fragor de la batalla. El equipo médico de los Surgeons es capaz de neutralizar el efecto nocivo de los ataques del enemigo (congelamiento, envenenamiento, pánico...).

Aunque técnicamente no son unidades de combate, los Surgeons también están equipados con armas capaces de infligir daños graves en distancias muy cortas.

► Características principales

- Oficial
- Cura unidades orgánicas aliadas
- Elimina los efectos nocivos de los ataques enemigos
- Ataque eficaz a quemarropa

► Habilidades del Surgeon:



• **Primeros auxilios:** El Surgeon envía periódicamente una oleada de nanorobots que curan al instante algunos de los daños sufridos por las unidades aliadas no mecánicas que se encuentren en las proximidades, eliminando al mismo tiempo un efecto negativo del objetivo.



• **Tratamiento:** Concentrando sus esfuerzos, el Surgeon puede curar una gran cantidad de daño en una unidad no-mecánica aliada.



• **Curación:** El Surgeon puede desplegar una Célula de Socorro que cura a todos los Troopers que se encuentren en su radio de acción durante un periodo de tiempo determinado.

Constructor



El Constructor es el único humanoide que milita en las fuerzas del orden y en los ejércitos humanos. Su condición en la rama robótica militar es similar a la de un oficial humano, aunque con ciertas limitaciones. Por ejemplo, el Código de Ordenamiento Legal prohíbe utilizar su fuerza letal dentro de los límites de la ciudad sin la autorización correspondiente de un oficial humano.

A pesar de su condición legal de ser vivo, muchos ciudadanos recelan de los Constructores. El versátil diseño del Constructor es fiel reflejo de sus múltiples funciones: en la ciudad, los Constructores fabrican y mantienen otras máquinas, y las dirigen conjuntamente con las fuerzas del orden humanas. En una expedición que incluya fuerzas droides, el nanoemisor del Constructor y la lanzadera de reparación por radio control resultan indispensables.

► Características principales

- Oficial
- Máquina humanoide
- Repara droides
- Paraliza a varios enemigos a la vez
- Puede construir extractores de mineral en los combates PvP

► Habilidades del Constructor



• **Sobrecarga:** El arma del Constructor es capaz de provocar una explosión de energía que duplica el daño infligido sobre todos los enemigos que se encuentren en un radio pequeño.



• **Nanoreparación:** El Constructor emite una oleada de diminutas nanomáquinas que reparan al instante una unidad mecánica aliada.



• **Reparación:** El Constructor puede lanzar varios droides de reparación que permanecen suspendidos alrededor del Constructor por un tiempo limitado y reparan automáticamente todas las unidades mecánicas y los edificios dañados que se encuentren en las proximidades.

Trooper



Los Troopers son esenciales para mantener la ley en las Megalópolis. Sin su constante presencia, las ciudades caerían en la más absoluta anarquía debido a los frecuentes disturbios, a las peleas de los gremios por hacerse con el control de algún distrito o a los ataques de fuerzas hostiles del exterior. Su lealtad incondicional al Senado les convierten a menudo en pieza básica de las misiones militares o expediciones de extracción minera en zonas hostiles.

Los Troopers de las tropas de asalto son fuertes y están bien entrenados. Su equipamiento de combate les ayuda a sobrevivir durante largos periodos de tiempo en las tierras devastadas por la Plaga. Armados con rifles de iones de disparo rápido resultan perfectos para repeler o tender emboscadas, y gracias a su bajo coste, se puede disponer de un gran número de ellos. Además, pueden ascender a la categoría de "Elite Troopers" gracias a la bonificación que les proporciona el Judge. En ocasiones, las tropas de élite tienen la oportunidad de duplicar el daño sobre sus objetivos.

► Características principales

- Bajo coste de reclutamiento
- Disparo rápido
- Sólida armadura
- Potencia de disparo reducida
- Baja bonificación de proximidad

► Habilidades de los Troopers



- **Granada auxiliar:** Los Troopers pueden lanzar granadas contra su objetivo, causando daños en áreas restringidas. Para ello es necesario que no haya ninguna unidad aliada en las proximidades.

Ripper



Se trata de las máquinas de combate más comunes de las Megalópolis. Extremadamente vulnerables al ataque desde larga distancia, su punto fuerte es el combate cuerpo a cuerpo. Las afiladas garras de los Destroctores son capaces de destrozar cualquier material. En los angostos pasadizos de la ciudad o en las junglas de Wasteland, la potencia de fuego no suele ser de gran ayuda, y un torbellino de garras puede ser tan mortífero como cualquier rifle de asalto.

Utilizados como soporte de las unidades de alcance como los Troopers y las máquinas de mayor tamaño, los Destroctores son las unidades de combate mecánicas más accesibles.

► Características principales

- Eficaz unidad de combate cuerpo a cuerpo
- Diseño y producción económica
- Adecuado para el control básico de multitudes

► Habilidades del Ripper



- **Aturdimiento:** El ataque del Destructor paraliza al objetivo durante un breve periodo de tiempo.

Assault Bot



Unidad robótica no humanoide dotada de un fuerte blindaje. Incorpora un cañón doble y una lanzadera móvil de misiles. Está equipado con cohetes aturdidores que causan daños y desorientan a los objetivos afectados, reduciendo su eficacia en combate.

Estos robots de asalto resultan muy útiles como unidades de artillería, capaces de diezmar grandes grupos de enemigos desde una distancia segura.

► Características principales

- Unidad robótica
- Sólido blindaje
- Excelente apoyo de artillería

► Habilidades del Assault Bot



• **Cohete cinético:** El Assault Bot lanza cohetes aturdidores cuya explosión, además de causar daños, desorienta a los enemigos y reduce su eficacia de combate.



• **Andanada:** El Assault Bot lanza una auténtica lluvia de cohetes, provocando daños considerables en los enemigos que se encuentren en el área de influencia.

Hellfire



La unidad mecánica más grande y con mayor poder de ataque. Sus dos enormes lanzallamas hacen honor a su nombre. Diseñadas casi exclusivamente para participar en expediciones, no es habitual verlas patrullando en las Megalópolis.

Su baja maniobrabilidad se ve compensada por un fuerte blindaje y un escudo de fuerza que le permite acercarse al enemigo para disparar su arma de corto alcance: un devastador anillo de fuego.

► Características principales

- Unidad robótica
- Gran capacidad defensiva
- Gran poder de ataque con lanzallamas
- Mortal contra la infantería enemiga

► Destrezas del Hellfire



• **Campo de energía:** El escudo se activa automáticamente cuando la unidad es atacada, absorbiendo parcialmente (a veces, totalmente) el daño. Cuando se agota, el escudo necesita tiempo para recargarse.



• **Cortina de fuego:** El Hellfire puede rodearse de un anillo de llamas que abrasa a todas las unidades cercanas.

EDIFICIOS

La instalación de campo primaria utilizada en las expediciones es la Torre de Control.



► Mina

La Torre de Control tiene una capacidad de extracción mineral menor, sus defensas son más débiles y su receptor de teletransporte de emergencia sólo puede utilizarse para transportar (en caso de necesidad) a un nuevo Lord Commander desde la ciudad.

- **Equipo de mantenimiento limitado**– Si no hay enemigos en las proximidades, dos técnicos se encargarán de reparar el extractor dañado.
- **Mejora a Torre de Control**– La Mina puede mejorarse para pasar a convertirse en una Torre de Control.

► Torre de control

Extractor fortificado que funciona también como punto de teletransporte para los refuerzos. Puede mejorarse aumentando su capacidad de defensa y detección.

Los créditos obtenidos con la extracción de xenolito permiten reclutar nuevas unidades, oficiales y activar las acciones globales.

Lista de las funciones de la Torre de Control:

- **Equipo de mantenimiento completo** – Cuando no hay enemigos en los alrededores de la Torre de Control, el personal de mantenimiento -compuesto por tres técnicos- sale a la superficie para reparar cualquier daño en la estructura. Si los desperfectos superan el 75% las tareas de reparación se refuerzan con un técnico más.
- **Radar**– Con esta mejora la Torre de Control puede escanear constantemente una zona amplia, detectando cualquier movimiento hostil.
- **Perímetro defensivo**– Con esta mejora, la Torre de Control construye tres poderosas torretas defensivas.
- **Reclutar unidades**– La Torre de Control sirve como destino del teletransporte de los refuerzos que se soliciten durante la misión. Asimismo, si un Lord Commander cae en combate puede teletransportar a uno nuevo desde la ciudad.



► ACCIONES GLOBALES

Durante las expediciones puedes solicitar ayuda de emergencia a la ciudad. No obstante, esa ayuda supone un gasto considerable de créditos.

• Estallido de protones



Puedes solicitar a los sistemas de defensa de la ciudad un ataque de artillería de larga distancia que causará daños devastadores en la zona designada. ¡Eso sí, acuérdate de retirar tus tropas de la zona!

• Tropas de asalto



Puedes enviar un escuadrón de élite de Tropas de Asalto al lugar que tú elijas para que ayuden temporalmente a tus efectivos. No obstante, no podrás dirigirlos directamente, y si durante un tiempo no aparecen enemigos en la zona, el escuadrón será reasignado a otra expedición y desaparecerá.

• Ataque aéreo



Tus fuerzas también pueden recibir soporte aéreo de la ciudad: un escuadrón de aviones de combate sobrevolará toda la zona de la misión, bombardeando las posiciones enemigas. ¡No olvides retirar tus tropas de la zona elegida para el ataque o recibirán el mismo daño que sus enemigos!