



GRUPO 1 10



INTRUDER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	12	14	3	0	1	2	42

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Multiterreno

Ametralladora, Granadas | Pistola, Arma CC



INTERVENTOR Hacker Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	15	1	9	1	2	25

Equipo: Dispositivo de Hacker Plus

Habilidades Esp.: Teniente

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



TRANSDUCTOR ZOND

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 15	8	8	11	13	0	3	1	3	8

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Presencia Remota

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



JAGUAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	11	13	12	1	0	1	2	10

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC DA



SALLYUT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	11	10	13	2	3	1	4	8

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



REAKTION ZOND

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	26

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total, Trepas Plus

Ametralladora | Pulso Eléctrico



MORAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	14	12	11	13	0	0	1	2	22

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Infiltración, Multiterreno, Observador de Artillería, V: Coraje

Fusil Combi, CrazyKoalas (2) | Pistola, Cuchillo



TRANSDUCTOR ZOND

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 15	8	8	11	13	0	3	1	3	8

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Presencia Remota

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



SALLYUT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	11	10	13	2	3	1	4	8

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



ALGUACIL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	10

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 7 1



ZOE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	15	1	0	1	2	28

Equipo: Dispositivo de Hacker (UPGRADE: Stop!)

Habilidades Esp.: Ingeniero

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



PI-WELL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	2	19

Equipo: DDO: Disruptor Óptico, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor

Fusil Combi | Pulso Eléctrico



MORAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	14	12	11	13	0	0	1	2	21

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Infiltración, Multiterreno, V: Coraje

Fusil Combi, CrazyKoalas (2) | Pistola, Cuchillo



ZONDBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	8	10	13	0	3	1	1	3

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



JAGUAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	11	13	12	1	0	1	2	10

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC DA



WARCOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	10	9	11	13	0	0	1	2	3

Equipo: Aerocam

Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo



REAKTION ZOND

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	26

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total, Trepas Plus

Ametralladora | Pulso Eléctrico



ALGUACIL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	10

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



ZONDBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	8	10	13	0	3	1	1	3

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



JAGUAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	11	13	12	1	0	1	2	10

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC DA

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D Arma CC	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D Arma Posicionable	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
CrazyKoala	MOV 15-10, BLI 0, PB 0, EST 1	15	1	Shock	Desechable (2), No Saqueable, Posicionable, Perimetral
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada		13	1	N	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Pulso Flash		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
Sniffer	-	-	-		Desechable (3), Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	H, H+	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	H, H+	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	H, H+	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	H, H+	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	H+	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	H+	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
GADGET-1	Fairy Dust	H, H+	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	H, H+	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	H, H+	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	H, H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	H, H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	H, H+	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	H, H+	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	H, H+	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	H+	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SWORD-1	Brain Blast	H, H+	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Cybermask	H+	0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	Ruido Blanco	H+	0	0	-	1		Hab. Corta/ ORA	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	Sucker Punch	H+	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

H: Dispositivo de Hacker, H+: Dispositivo de Hacker Plus