



GRUPO 1 9



FUSILERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	12	1	0	1	2	15

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Lanzamisiles | Pistola, Cuchillo



FUSILERO Sanitario

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

Equipo: MediKit
Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Sanitario

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



FUSILERO Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	12	1	0	1	2	18

Equipo: Dispositivo de Hacker
Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



SIERRA DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	25

Equipo: Visor 360°
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total

Ametralladora | Pulso Eléctrico



GUARDIA SUIZO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	15	14	13	5	6	2	2	68

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO

Ametralladora | Pistola, Arma CC AP



FUSILERO Teniente

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



MAQUINISTA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	12	1	3	1	2	15

Habilidades Esp.: Ingeniero

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



AUXILIA

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

Fusil Combi + AUXBOT_1 | Pistola, Cuchillo



AUXBOT_1

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	10	10	11	0	3	1	1	4

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Lanzallamas Pesado | Pulso Eléctrico

GRUPO 2 7 2



Agente CSU

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	12	10	12	0	3	1	2	11

Habilidades Esp.: MetaQuímica, Sexto Sentido N1

Escopeta de Abordaje, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



AUXILIA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	12	1	0	1	2	15

Habilidades Esp.: Observador de Artillería

Fusil Combi + AUXBOT_1 | Pistola, Cuchillo



AUXBOT_1

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	10	10	11	0	3	1	1	4

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Lanzallamas Pesado | Pulso Eléctrico



FUGAZI DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
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



FUGAZI DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
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



TECH-BEE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	12	11	10	12	0	0	1	2	5

Habilidades Esp.: Asistente Remoto Nivel 1, Operativo Especialista

Pulso Flash | Pistola, Cuchillo



DEVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	12	11	15	2	3	1	2	33

Equipo: Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Spitfire, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



Tacbot GARUDA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	12	11	13	0	3	1	2	22

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, DA: Salto de Combate, G: Presencia Remota

Fusil Combi | Pulso Eléctrico



FUGAZI DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
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



WARCOR

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

Equipo: Aerocam
Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	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
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje Modo Perforante		14	2	AP	
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Lanzamisiles Modo Expansivo		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Modo Antitanque		14	1	AP+Exp	Antimaterial
MediKit		-	1		No Letal
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
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
Spitfire		14	4	N	Fuego de Supresión

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	H	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	H	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	H	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	H	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
GADGET-1	Fairy Dust	H	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	H	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	H	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	H	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	H	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	H	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	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	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
WORD-1	Brain Blast	H	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.

H: Dispositivo de Hacker

Tabla de MetaQuímica N1

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-3	Blindaje Natural (+1 BLI)	12-13	V: Sin Incapacidad Por Herida
4-5	V: Tenaz	14	Sexto Sentido N2
6	Bioinmunidad	15-16	Regeneración
7-8	Movimiento Superior (MOV 20-10)	17-18	Súper-Salto
9	Refuerzo Biotech (+6 PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 FIS)	20	Inmunidad: Total