



GRUPO 1 10



INTERVENTOR Hacker

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



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



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



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: Stopt)

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



ALGUACIL Teniente

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

Habilidades Esp.: Teniente

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



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



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



DAKTARI

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Médico

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



GECKO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	15	13	15	13	5	6	3	6	54

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: 0-G, Fireteam: Dúo, Tripulado

Mk12, Chain-colt, Biltzen



PILOTO GECKO

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

Habilidades Esp.: 0-G, Operativo Especialista, Piloto

2 Pistolas de Asalto, 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



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 4



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



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



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



SPEKTR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	12	14	1	3	1	2	30

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Multiterreno

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

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		
Blitzen		14	1	E/M2	Desechable (2)
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Chain-colt	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje <i>Modo Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada		13	1	N	Arma Arrojada, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojada, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Mk12		15	3	N	Fuego de Supresión
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola de Asalto		13	4 (1 en CC)	N	CC
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