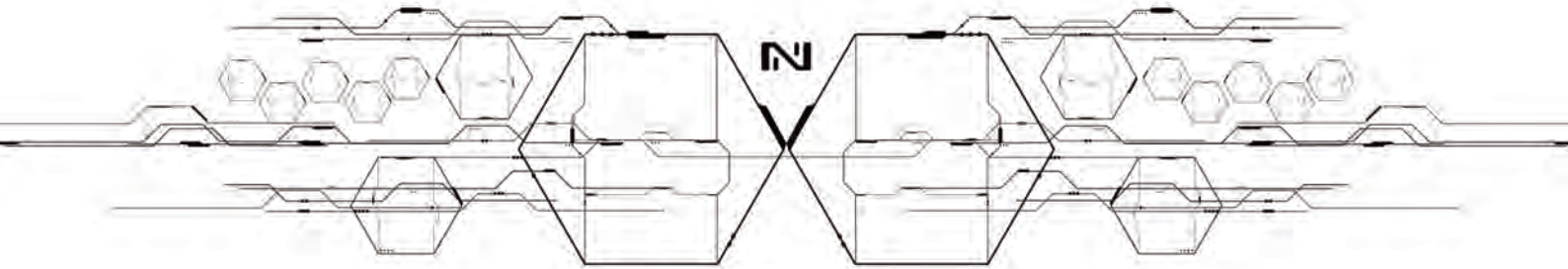




# LISTAS DE EJÉRCITO



V 3.8





ISC: Cutters, Varuna Naval Chasseurs T. Mecanizada

**CUTTERS, Cazadores Navales de Varuna**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	12	12	8	6	3	7	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · G: Presencia Remota · Terreno Acuático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CUTTER	Ametralladora MULTI		2.5	115
CUTTER Teniente	Ametralladora MULTI		3	115

ISC: Fugazi Dronbot T. Apoyo

**FUGAZI DRONBOTS**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FUGAZI DRONBOT	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

ISC: Croc Men T. Ent. Especial

**CROC MEN, Hombres Cocodrilo de Paradiso**

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

Equipo: Visor X  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CROC MAN	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
CROC MAN	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
CROC MAN	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	38
CROC MAN Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	36
CROC MAN (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32
CROC MAN Teniente	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	30
CROC MAN (Mirador)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	31

## PERSONAJES

ISC: Jeanne d'Arc Personaje

**JUANA DE ARCO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	15	15	15	5	6	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Liderazgo Inspirador · Tropa Religiosa · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
JUANA DE ARCO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	49
JUANA DE ARCO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	50
JUANA DE ARCO Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	+1	49
JUANA DE ARCO Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	+1	50

ISC: Trauma-Docs T. Apoyo

**TRAUMA-DOCS**

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

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TRAUMA-DOC	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: Machinists T. Apoyo

**MAQUINISTAS**

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

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MAQUINISTA	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	15

ISC: Pathfinder Dronbot T. Apoyo

**PATHFINDER DRONBOTS**

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

Habilidades Esp.: Desactivador · G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PATHFINDER DRONBOT	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Sierra Dronbot T. Apoyo

**SIERRA DRONBOTS**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SIERRA DRONBOT	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Clipper Dronbot T. Apoyo

**CLIPPER DRONBOTS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CLIPPER DRONBOT	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

BATR 44

CODE 4MT

MODE MT4

V 3.8

ISC: Acontecimiento Regulares

NOTA: El Regular Teniente sólo tiene CAP: 0 en el Ejército Sectorial de Acontecimiento (Ejército de Choque de Acontecimiento).

REGULARES de Acontecimiento. Stats: MOV 10-10, CC 13, CD 12, FIS 10, VOL 13, BLI 0, PB 0, H 1, S 2, Disp. 2. Skills: Terreno Selvático.

ISC: Auxilia

NOTA: Una unidad Auxilia se compone de un Auxilia y un Auxbot.

AUXILIA. Stats: MOV 10-10, CC 13, CD 11, FIS 10, VOL 12, BLI 1, PB 0, H 1, S 2, Disp. 2. Skills: Sincronizado.

AUXBOT

AUXBOT. Stats: MOV 15-10, CC 8, CD 10, FIS 10, VOL 11, BLI 0, PB 3, EST 1, S 1, Disp. -. Skills: Sincronizado.

ISC: Hexas, Strategic Security Division

HEXAS, División de Seguridad Estratégica. Stats: MOV 10-10, CC 15, CD 12, FIS 11, VOL 13, BLI 1, PB 0, H 1, S 2, Disp. 1. Skills: CO: Camuflaje TO.

ISC: PanOceanian Black Friars

MONJES NEGROS Dominicanos. Stats: MOV 10-5, CC 15, CD 13, FIS 11, VOL 13, BLI 2, PB 3, H 1, S 2, Disp. 1. Skills: Tropa Religiosa.

ISC: Crusader Brethren

HERMANOS CRUZADOS. Stats: MOV 10-5, CC 15, CD 13, FIS 11, VOL 13, BLI 3, PB 3, H 1, S 2, Disp. 2. Skills: DA: Salto de Combate / 0-G - Tropa Religiosa.

ISC: Order Sergeants

NOTA 1: El segundo valor de CAP de los Sargentos Esp. sólo puede aplicarse en un Ejército Sectorial de Orden Militar.

SARGENTOS DE ORDEN. Stats: MOV 10-10, CC 15, CD 12, FIS 10, VOL 13, BLI 1, PB 0, H 1, S 2, Disp. 1. Skills: Tropa Religiosa.

AUXBOT

AUXBOT. Stats: MOV 15-10, CC 8, CD 10, FIS 10, VOL 11, BLI 0, PB 3, EST 1, S 1, Disp. -. Skills: G: Sincronizado.

ISC: Bagh-Mari Unit

Unidad BAGH-MARI. Stats: MOV 10-5, CC 14, CD 12, FIS 11, VOL 13, BLI 2, PB 0, H 1, S 2, Disp. 2. Skills: CO: Mimetismo - Terreno Acuático / Terreno Desértico / Terreno Selvático.

ISC: Guarda de Asalto

GUARDA DE ASSALTO. Stats: MOV 10-10, CC 17, CD 15, FIS 14, VOL 13, BLI 3, PB 3, H 2, S 2, Disp. 1. Skills: G: Sincronizado.

AUXBOT

AUXBOT. Stats: MOV 15-10, CC 8, CD 10, FIS 10, VOL 11, BLI 0, PB 3, EST 1, S 1, Disp. -. Skills: G: Sincronizado.

ISC: Magister Knights

CABALLEROS MAGISTRALES. Stats: MOV 10-10, CC 22, CD 12, FIS 14, VOL 12, BLI 3, PB 3, H 2, S 2, Disp. 1. Skills: Artes Marciales N2 - Hiperdinámica N1 - Tropa Religiosa.

ISC: Knights of Santiago T. Élite

**SANTA ORDEN MILITAR DE CABALLEROS DE SANTIAGO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	14	13	13	4	3	2	2	1

Equipo: Visor 360°  
Habilidades Esp.: 0-G - Artes Marciales N1 - Fireteam: Dúo - Kinematika N1 - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
CABALLERO DE SANTIAGO	Spitfire, Nanopulser, Granadas E/M	Pistola, Arma CC AP	1.5	44
CABALLERO DE SANTIAGO	Escopeta de Abordaje, Nanopulser, Granadas E/M	Pistola, Arma CC AP	0	37
CABALLERO DE SANTIAGO Teniente	Spitfire, Nanopulser, Granadas E/M	Pistola, Arma CC AP	1	44
CABALLERO DE SANTIAGO	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas E/M	Pistola, Arma CC DA	0	39
CABALLERO DE SANTIAGO Santiago (Medici)	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas E/M	Pistola, Arma CC DA	0	41

ISC: Knights of Montesa T. Élite

**SANTA ORDEN MILITAR DE CABALLEROS DE MONTESA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	14	13	13	3	3	2	2	1

Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado - Embestida - Fireteam: Dúo - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
CABALLERO DE MONTESA	Fusil Combi, Chain-Colt	Pistola Breaker, Arma CC Shock	0	44
CABALLERO DE MONTESA	Spitfire, Chain-Colt	Pistola Breaker, Arma CC Shock	2	50
CABALLERO DE MONTESA	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Chain-Colt	Pistola Breaker, Arma CC Shock	1	48
CABALLERO DE MONTESA Teniente	Fusil Combi, Chain-Colt	Pistola Breaker, Arma CC Shock	0	44
CABALLERO DE MONTESA	Fusil Combi, Lanzacohetes Lig. Chain-Colt	Pistola Breaker, Arma CC Shock	0.5	50
CABALLERO DE MONTESA Teniente	Spitfire, Chain-Colt	Pistola Breaker, Arma CC Shock	2	50

ISC: Knights of the Holy Sepulchre T. Élite

**SANTA ORDEN MILITAR DEL SANTO SEPULCRO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	14	14	14	4	3	2	2	1

Equipo: Hologroscopio N2  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
CABALLERO DEL SANTO SEPULCRO	Fusil Combi, D.E.P.	Pistola, Arma CC DA	0	51
CABALLERO DEL SANTO SEPULCRO	Spitfire	Pistola, Arma CC DA	2	56
CABALLERO DEL SANTO SEPULCRO Teniente	Fusil Combi, D.E.P.	Pistola, Arma CC DA	0	51
CABALLERO DEL SANTO SEPULCRO Teniente	Spitfire	Pistola, Arma CC DA	2	56

ISC: Teutonic Knights T. Élite

**SANTA ORDEN MILITAR DE CABALLEROS TEUTONES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	14	14	13	3	6	2	2	1

Habilidades Esp.: Berserk - Terreno Selvático - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
CABALLERO TEUTÓN	Fusil Combi, Panzerfaust	Pistola, Arma CC AP	0	34
CABALLERO TEUTÓN	Fusil Combi, Panzerfaust	Pistola, Arma CC EXP	0	36
CABALLERO TEUTÓN	Spitfire	Pistola, Arma CC AP	2	37
CABALLERO TEUTÓN Teniente	Fusil Combi, Panzerfaust	Pistola, Arma CC AP	1	34

ISC: Seraphs T. Mecanizada

NOTA: Una unidad Seraph se compone de un Seraph y un Auxbot.

**SERAPHS, Caballería Mecanizada de Orden Militar**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	20	15	16	12	7	6	3	7	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Kinematika N1 - Súper-Salto - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
SERAPH	Spitfire, Nanopulser + AUXBOT_1	Arma CC EXP	2	82

**AUXBOT**

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

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
AUXBOT_1	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico	-	4

ISC: Clausewitz Uhlans T. Mecanizada

**UHLANS DE CLAUSEWITZ**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	15	15	15	12	6	6	3	6	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
UHLANO	Ametralladora, Feuerbach		2	99

ISC: Tikbalangs, Armoured Chasseurs of Acontecimiento T. Mecanizada

**TIKBALANGS, Cazadores de Acontecimiento**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	17	15	15	12	6	6	3	6	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Presencia Remota - Terreno Selvático - Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
TIKBALANG	Ametralladora, Lanzallamas Pesado, Minas Antipersona	Arma CC AP	2	85

ISC: Locust, Clandestine Action Team T. Ent. Especial

**LOCUST, Equipo de Acciones Clandestinas**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	12	12	13	1	3	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Infiltración - Multiterreno - Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
LOCUST	Fusil Combi Breaker, Cargas-D	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	32
LOCUST	Fusil Combi Breaker, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	33
LOCUST	Escopeta de Abordaje, Granadas, Drop Bears	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	30
LOCUST Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi Breaker, Cargas-D	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0.5	38
LOCUST (Puntería N1)	Fusil de Precisión	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	33

ISC: Armbots: Bulleteer T. Apoyo

**BULLETEER ARMBOTS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	7	12	10	13	1	3	1	4	2

Equipo: DDO: Disruptor Óptico - Repetidor  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
BULLETEER	Escopeta Pesada	Pulso Eléctrico	0	17
BULLETEER	Spitfire	Pulso Eléctrico	1	23

ISC: Armbots: Peacemakers T. Apoyo

NOTA: Una unidad Peacemaker se compone de un Peacemaker Armbot y un Auxbot.

**PEACEMAKER ARMBOTS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	7	12	10	13	1	3	1	4	2

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado - G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
PEACEMAKER	Escopeta Pesada + AUXBOT_3	Pulso Eléctrico	0	21
PEACEMAKER	Spitfire + AUXBOT_3	Pulso Eléctrico	1	27

**AUXBOT**

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

Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado - G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
AUXBOT_3	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico	-	4

ISC: Mulebots T. Apoyo

**MULEBOTS**

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

Equipo: Bagaje  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
MULEBOT (Barreminas, Repelidor)		Pulso Eléctrico	0	8
MULEBOT Hacker (Disp. de Hacker EVO)		Pulso Eléctrico	0.5	25
MULEBOT (Reacción Total, Repetidor)	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	21

ISC: Palbots T. Apoyo

**PALBOTS**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PALBOT		Pulso Eléctrico	0	3

PERSONAJES

ISC: Kirpal Singh, Akalis Sergeant Personaje

**KIRPAL SINGH, Sargento de Akalis**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	19	13	12	13	2	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Cadena de Mando - DA: Salto de Combate - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SINGH	Fusil Combi	Pistola de Asalto, Arma CC E/M	0	35

ISC: Lt. Stephen Rao, Bagh-Mari Unit Personaje

**TENIENTE STEPHEN RAO, Unidad Bagh-Mari**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	12	11	14	2	0	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Terreno Acuático / Terreno Desértico / Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TENIENTE STEPHEN RAO	Fusil Combi	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	23
TENIENTE STEPHEN RAO Teniente	Fusil Combi	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	23

ISC: Father-Officer Gabriele De Fersen Personaje

**PADRE-OFICIAL GABRIELE DE FERSEN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	14	14	14	4	6	2	2	1

Equipo: Hacker (Disp. de Hacker de Asalto, UPGRADE: Trinity)  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DE FERSEN	Spitfire	Pistola, Arma CC Templaria (AP + Shock)	2	58
DE FERSEN Teniente	Spitfire	Pistola, Arma CC Templaria (AP + Shock)	2	58

ISC: Jeanne d'Arc v2 (Mobility Armor) Personaje

**JUANA DE ARCO v2 (Armadura de Movilidad)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	23	15	14	15	3	6	2	2	1*

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1 - Liderazgo Inspirador - Multiterreno  
Tropa Religiosa - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
JUANA DE ARCO	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	51
JUANA DE ARCO	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC EXP	2	53
JUANA DE ARCO Teniente	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	1	51

NOTA: Sólo puede haber una Juana de Arco en cada lista de ejército.

ISC: Jotums. Svalarheima Armoured Cuirassiers Regiment T. Mecanizada

### JOTUMS, Caballería Mecanizada de Svalarheima

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	18	13	10	9	3	7	2

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Terreno de Montaña

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
JOTUM	Ametralladora MULTI + Lanzallamas Pesado, D.E.P.		2	103
JOTUM Teniente	Ametralladora MULTI + Lanzallamas Pesado, D.E.P.		3	103

ISC: Fusilier Indigo Bipandra Personaje

### FUSILERA ÍNDIGO BIPANDRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	13	2	3	1	2	1

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: Médico - Tropa Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BIPANDRA	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	24

NOTA 1: LA FUSILERA ÍNDIGO BIPANDRA PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE FUSILEROS EN CUALQUIER EJÉRCITO SECTORIAL PANOCÉANICO QUE LOS INCLUYA (2+; 3+1 O 4+).

NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Indigo Brother Konstantinos Personaje

### HERMANO ÍNDIGO KONSTANTINOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	12	12	13	2	0	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Tropa Especialista - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HERMANO KONSTANTINOS	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola de Asalto, Arma CC	0	29
HERMANO KONSTANTINOS ESP. (Infiltración)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola de Asalto, Arma CC	0	34

NOTA 1: EL HERMANO KONSTANTINOS (EXCEPTO EN SU VERSIÓN ESPECIALISTA CON INFILTRACIÓN) PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE SARGENTOS DE ORDEN EN CUALQUIER EJÉRCITO SECTORIAL DE ORDEN MILITAR (2+; 3+1 O 4+).

NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Kamau T. Línea

### KAMAU, Equipos de Intervención Anfibia

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	13	10	13	1	6	1	2	3

Habilidades Esp.: Terreno Acuático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KAMAU	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	18
KAMAU	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	24
KAMAU Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	24
KAMAU Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	18
KAMAU Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	16
KAMAU (Visor X)	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	22
KAMAU (Visor X)	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	27

ISC: Tech-Bees, Maintenance Battalions T. Apoyo

### TECH-BEES, Batallones de Mantenimiento

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TECH-BEE (Civil)			0	
TECH-BEE (Operativo Especialista, Asistente Remoto NT)	Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	5



## EJÉRCITO DE CHOQUE DE ACONTECIMENTO



TROPA	DISP	FIRETEAM
REGULARES DE ACONTECIMENTO	TOTAL	CORE
AKALIS, COMANDOS SIJ	5	
UNIDAD BAGH-MARI	5	CORE HARIS
TROPAS ORCO	3	DÚO HARIS
GUARDA DE ASSALTO	4	
SANTA ORDEN MILITAR DE CABALLEROS DE MONTESA	2	DÚO
DRAGONES DE ACONTECIMENTO	1	
TIKBALANGS, CAZADORES DE ACONTECIMENTO	2	
OPERATIVO DE ALEPH: NAGAS	2	
KIRPAL SINGH, SARGENTO DE AKALIS	1	
TENIENTE STEPHEN RAO, UNIDAD BAGH-MARI	1	ESPECIAL*1
DRAKIOS, SUBOFICIAL DE LA FALANGE DE ACERO	1	
TEUCRO, SUBOFICIAL MAYOR DE LA AGEMA	1	

ESPECIAL

ESPECIAL\*1 - STEPHEN RAO CUENTA COMO UN BAGH-MARI PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM

TROPA	DISP	FIRETEAM
ESCILA, SUBOFICIAL DE LA FALANGE DE ACERO	1	
"PATHFINDER" DRONBOTS	1	
"SIERRA" DRONBOTS	1	
CLIPPER DRONBOTS	1	
FUGAZI DRONBOTS	3	
BULLETEER ARMBOTS	2	
PEACEMAKER ARMBOTS	2	
PALBOTS	4	
MULEBOTS	2	
TRAUMA-DOCS	1	
MAQUINISTAS	2	
WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	



## ORDEN MILITAR



TROPA	DISP	FIRETEAM
FUSILEROS	3	CORE
SARGENTOS DE ORDEN	TOTAL	CORE * (1)
HERMANOS CRUZADOS	4	
MONJES NEGROS DOMINICOS	2	
CABALLEROS DE ORDEN	4	VER ABAJO <a href="#">VER WIKI</a>
CABALLEROS COFRADES	2 * (2)	VER ABAJO <a href="#">VER WIKI</a>
PADRES-CABALLEROS	3	DÚO
CABALLEROS MAGISTRALES	6	CORE * (3)
SERAPHS, CABALLERÍA MECANIZADA DE ORDEN MILITAR PADRE-OFCIAL	2	
GABRIELE DE FERSEN	1	CORE * (4)
JUANA DE ARCO (v1 o v2)	1	CORE * (7)
"PATHFINDER" DRONBOTS	2	

TROPA	DISP	FIRETEAM
"SIERRA" DRONBOTS	2	
CLIPPER DRONBOTS	1	
FUGAZI DRONBOTS	1	
BULLETEER ARMBOTS	2	
PEACEMAKER ARMBOTS	2	
PALBOTS	2	
MULEBOTS	2	
TRAUMA-DOCS (PADRE-DOCTOR)	1	
MAQUINISTAS (PADRE-INGENIERO)	1	
FUSILIER INDIGO BIPANDRA	1	CORE (FUSILEROS)
INDIGO BROTHER	1	CORE * (8) (SARGENTOS DE ORDEN)
KONSTANTINOS WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

\*NOTA: ES OBLIGATORIO ELEGIR UNA ORDEN MILITAR PRINCIPAL DE CABALLEROS HOSPITALARIOS/SANTIAGO/MONTESA/SANTO SEPULCRO/ TEUTONES PARA LOS CABALLEROS DE ORDEN. LOS CABALLEROS COFRADES SE PUEDEN ELEGIR DE LAS OTRAS ÓRDENES MILITARES.

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 SARGENTOS DE ORDEN - SARGENTOS ESP. NO PUEDEN FORMAR FIRETEAM.

CORE\*2 HOSPITALARIOS - JUANA (CUALQUIER VERSIÓN) + HASTA 4 CABALLEROS HOSPITALARIOS.

CORE\*3 SANTIAGO - JUANA (CUALQUIER VERSIÓN) + HASTA 4 CABALLEROS SANTIAGO.

CORE\*4 MAGISTRALES - 1 CABALLEROS HOSPITALARIOS O 1 CABALLEROS SANTIAGO + HASTA 4 CABALLEROS MAGISTRALES, O 2 CABALLEROS HOSPITALARIOS O 2 CABALLEROS SANTIAGO + HASTA 3 CABALLEROS MAGISTRALES.

ESPECIAL

ESPECIAL\*1 - DE FERSEN CUENTA COMO UN CABALLEROS HOSPITALARIOS PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM. CAMBIO CONFIRMADO

ESPECIAL\*2 - BIPANDRA CUENTA COMO UN FUSILERO PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.

ESPECIAL\*3 - KONSTANTINOS (NO-INFILTRACIÓN OPCIÓN) CUENTA COMO UN SARGENTO DE ORDEN PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.













## EJÉRCITO CAPITALINO DE NEOTERRA



TROPA	DISP	FIRETEAM	TROPA	DISP	FIRETEAM
 AUXILIA	TOTAL		 "PATHFINDER" DRONBOTS	2	
 FUSILEROS	5	CORE	 "SIERRA" DRONBOTS	2	
 HEXAS, DIVISIÓN DE SEGURIDAD ESTRATÉGICA	3		 CLIPPER DRONBOTS	2	
 NEOTERRA BOLTS	TOTAL	CORE	 FUGAZI DRONBOTS	3	
 MONJES NEGROS DOMINICOS	1		 BULLETEER ARMBOTS	2	
 ORC TROOPS	3	HARIS	 PEACEMAKER ARMBOTS	2	
 GUARDIA AQUILA	3		 PALBOTS	2	
 GUARDIA SUIZA	2		 MULEBOTS	2	
 CABALLERÍA MECANIZADA	2		 TRAUMA-DOCS	1	
 ULANOS DE CLAUSEWITZ	2		 MAQUINISTAS	1	
 CLANDESTINE ACTION TEAM LOCUST	2		 FUSILIER INDIGO BIPANDRA	1	ESPECIAL*1
 OPERATIVO DE ALEPH: FUNCIONARIOS DEVAS	2		 CSU, CORPORATE SECURITY UNIT	2	
 OPERATIVO DE ALEPH: TACBOTS GARUDA	1		 WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

Especial

Especial\*1 - Bipandra cuenta como un Fusilero para la composición de Fireteam.



ISC: Guilǎng Skirmishers T. Ent. Especial

**Batidores GUILǎNG**

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

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GUILǎNG	Fuñil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25
GUILǎNG	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	24
GUILǎNG	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	33
GUILǎNG Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fuñil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	31
GUILǎNG (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fuñil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	27
GUILǎNG Teniente	Fuñil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	25
GUILǎNG (Minador)	Fuñil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	26

ISC: Ninjas T. Ent. Especial

**NINJAS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	11	12	13	1	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - CO: Camuflaje TO - Infiltración - Kinematika N1 - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
NINJA	Arco Táctico	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	26
NINJA	Fuñil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	34
NINJA	Fuñil Combi	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	34
NINJA	Fuñil Combi	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	35
NINJA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	1.5	42
NINJA Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fuñil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0.5	40

ISC: Shaolin Warrior Monks T. Línea

**Monjes Guerreros SHAOLIN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	9	13	14	1	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1 - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SHAOLIN	Fuñil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	11
SHAOLIN	Fuñil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	11
SHAOLIN	Fuñil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	12
SHAOLIN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	5
SHAOLIN	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	10
SHAOLIN	Fuñil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Arma CC Shock	1	11

ISC: Zhanshi Yisheng T. Apoyo

**Zhanshi YISHĒNG (Médico)**

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

Equipo: MedKit  
Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Zhanshi YISHENG	Fuñil Combi	Pistola, Cuchillo	0	15

ISC: Mech-Engineer, Zhanshi Gongchéng T. Apoyo

**MECA-INGENIERO (Zhanshi Gongchéng)**

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

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MECA-INGENIERO	Fuñil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	15

ISC: Wèibing Yàokǒng T. Apoyo

**Yàokǒng WĒIBING (Remoto Guardián)**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Yàokǒng WĒIBING	Fuñil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Hùsǒng Yàokǒng T. Apoyo

**Yàokǒng HÙSǒNG (Remoto Escolta)**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Yàokǒng HÙSǒNG	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Son-Bae Yàokǒng T. Apoyo

**Yàokǒng SON-BAE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Yàokǒng SON-BAE	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Chaiyi Yàokǒng T. Apoyo

**Yàokǒng CHAIYI (Remoto Mensajero)**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Presencia Remota - Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Yàokǒng CHAIYI	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

PERSONAJES

ISC: Sun Tze Personaje

**SUN TZE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	12	11	4	6	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Inmunidad: Total - Stratagos N3 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SUN TZE	Escopeta de Abordaje, 2 Nanopulvers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	55
SUN TZE	Fuñil MULTI, 2 Nanopulvers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	60
SUN TZE Teniente (Mando Avanzado)	Escopeta de Abordaje, 2 Nanopulvers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	60
SUN TZE Teniente (Mando Avanzado)	Fuñil MULTI, 2 Nanopulvers, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	65

ISC: Keisotsu T. Línea

NOTA: El Keisotsu Teniente sólo tiene CAP: 1 en el Ejército Sectorial Japonés.

KEISOTSU Butai. Stats: MOV 10-10, CC 14, CO 10, FIS 10, VOL 12, BLI 1, PB 0, H 1, S 2, Disp. Total. Habilidades Esp.: V: Coraje. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Celestial Guard T. Línea

GUARDIA CELESTIAL. Stats: MOV 10-10, CC 14, CO 11, FIS 10, VOL 14, BLI 1, PB 3, H 1, S 2, Disp. 2. Habilidades Esp.: V: Coraje. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Kuang Shi T. Línea

KUANG SHI. Stats: MOV 10-10, CC 14, CO 11, FIS 12, VOL 13, BLI 0, PB 0, H 1, S 2, Disp. 4. Equipo: Biocalizador. Habilidades Esp.: Explotar N1 - V: Tenaz. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Bào Troops, Judicial Watch Unit T. Ent. Especial

TROPAS BÀO, Unidad de Vigilancia Judicial. Stats: MOV 10-10, CC 15, CO 12, FIS 10, VOL 14, BLI 1, PB 6, H 1, S 2, Disp. 2. Habilidades Esp.: V: Coraje. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Kempeitai T. Ent. Especial

NOTA\*: Este Kempei sólo puede ser alineado en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

KEMPEITAI. Stats: MOV 10-10, CC 15, CO 12, FIS 10, VOL 14, BLI 1, PB 0, H 1, S 2, Disp. 2. Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1 - V: Coraje - Número 2. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Raiden Seibutai T. Ent. Especial

RAIDEN SEIBUTAI. Stats: MOV 10-5, CC 16, CO 12, FIS 11, VOL 13, BLI 3, PB 3, H 1, S 2, Disp. 2. Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - V: Coraje. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Imperial Agents, Pheasant Rank T. Élite

AGENTES IMPERIALES, Rango Faisán (Yě Jǐ). Stats: MOV 10-10, CC 22, CO 12, FIS 10, VOL 14, BLI 2, PB 3, H 1, S 2, Disp. 2. Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Libro - Kinematika N1 - Fireteam: Dúo. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

MADTRAP table with columns: BLI, PB, EST, S. Values: BLI 0, PB 0, EST 1, S 1. Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: Aragoto Senkenbutai T. Ent. Especial

NOTA: La opción Teniente sólo está disponible en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

ARAGOTO Senkenbutai, Regimiento de Avanzada nipón. MONTAJO. Stats: MOV 20-15, CC 14, CO 12, FIS 11, VOL 13, BLI 2, PB 0, H 1, S 4, Disp. 2. Equipo: Moto. Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Kinematika N2 - V: Coraje.

ARAGOTO Senkenbutai, Regimiento de Avanzada nipón. DESMONTAJO. Stats: MOV 10-10, CC 14, CO 12, FIS 11, VOL 13, BLI 2, PB 0, H 1, S 2, Disp. 2. Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - V: Coraje.

Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C. Rows: ARAGOTO Fusil Combi + Escopeta Lig., ARAGOTO Spiffire, ARAGOTO Escopeta de Abordaje, ARAGOTO Hacker (Disp. de Hacker), ARAGOTO Teniente\*.

ISC: Shàng Jǐ Invincibles T. Línea

Invencibles SHÀNG Jǐ. Stats: MOV 10-10, CC 10, FIS 13, VOL 13, BLI 4, PB 6, H 2, S 2, Disp. 3. Habilidades Esp.: Kinematika N1 - Fireteam: Dúo. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Imperial Agents, Crane Rank T. Élite

AGENTES IMPERIALES, Rango Grulla (Xiān Hé). Stats: MOV 10-10, CC 22, CO 13, FIS 13, VOL 14, BLI 4, PB 6, H 2, S 2, Disp. 2. Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N2. Table with columns: Nombre, Armas CD, Armas CC, CAP, C.

ISC: Domaru Butai T. Línea

NOTA: La opción Teniente sólo está disponible en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

### DOMARU Butai

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	12	14	13	3	3	2	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Berserk - Fireteam Dúo - Kinematika N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DOMARU	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M	0	25
DOMARU	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola, Arma CC DA	0	26
DOMARU	Escopeta de Abordaje, Granadas E/M	Pistola, Arma CC AP	0	33
DOMARU	Fusil Combi, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M	0	34
DOMARU	Spitfire	Pistola, Arma CC E/M	2	38
DOMARU Teniente *	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M	0	25

ISC: Haramaki Zensenbutai T. Línea

### HARAMAKI Zensenbutai

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	13	14	13	3	3	2	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HARAMAKI	Blitzen, Contender	Pistola, Arma CC AP	0	22
HARAMAKI	Blitzen, Contender	Pistola, Arma CC DA	0	23
HARAMAKI	Blitzen, Fusil Combi	Pistola, Arma CC DA	0	29
HARAMAKI	Lanzallamas	Pistola, Arma CC DA	1.5	33
HARAMAKI	Blitzen, Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC DA	0	24

ISC: Karakuri Special Project T. Ent. Especial

### Proyecto Especial KARAKURI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	10	13	10	13	3	6	2	2	2

Habilidades Esp.: V: Tenaz - G: Presencia Remota - Inmunidad: Total - Observador de Artillería

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KARAKURI	Fusil Combi, Chain Rifle, D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0	35
KARAKURI	Mk12, Chain Rifle, D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0	40
KARAKURI	Escopeta Pesada, Chain Rifle, D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0	35
KARAKURI (Fireteam: Hair)	Fusil Combi, Chain Rifle, D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0.5	36

ISC: Shikami T. Élite

### SHIKAMI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	12	14	13	3	3	2	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - CC con 2 Armas - Kinematika N2 - Operativo Especialista - Super-Salto - Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SHIKAMI	Contender, Granadas Nimbus	Pistola de Asalto, Arma CC DA, Arma CC AP, Cuchillo	0	45
SHIKAMI	Fusil Combi	Pistola, Arma CC DA, Arma CC AP, Cuchillo	0	47
SHIKAMI (Fireteam: Dúo)	Contender, Granadas Nimbus	Pistola de Asalto, Arma CC DA, Arma CC AP, Cuchillo	0.5	46

ISC: Sù-Jiàn Immediate Action Unit T. Ent. Especial

### Unidad de Acción Inmediata Sù-Jiàn FORMA DE ALTA MOVILIDAD

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
20-5	8	12	14	13	5	6	2	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Transmutación Mecánica - Fireteam Dúo  
Trepar Plus - V: Sin Incapacidad por Heridas - Multiterreno - Kinematika N2

ISC: Sù-Jiàn Immediate Action Unit T. Ent. Especial

### Unidad de Acción Inmediata Sù-Jiàn FORMA DE COMBATE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-5	16	14	14	13	5	6	2	5	-

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Transmutación Mecánica - Fireteam Dúo  
V: Sin Incapacidad por Heridas

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SÙ-JIÀN	Spitfire, Lanzallamas Lig. Panzerfaust	Pistola Pesada, Cuchillo	2	59
SÙ-JIÀN	Escopeta Pesada, Lanzallamas Lig. Panzerfaust	Pistola Pesada, Cuchillo	0	54

ISC: Oniwaban T. Élite

NOTA: La opción Teniente sólo está disponible en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

### ONIWABAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	11	12	14	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 - CC: Camuflaje TO - Infiltración Superior - Kinematika N2 - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ONIWABAN	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilio	0	41
ONIWABAN Teniente *	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilio	1	41

ISC: O-Yoroi Kidobutai T. Mecanizada

NOTA: La opción Teniente sólo está disponible en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

### O-YOROI Kidobutai

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	21	14	17	13	7	6	3	7	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Tripulador - Artes Marciales N1 - Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
O-YOROI	Ametralladora + Lanzallamas Pesado, CrazyKoalas	Arma CC EXP	2	83
O-YOROI Teniente *	Ametralladora + Lanzallamas Pesado, CrazyKoalas	Arma CC EXP	3	83

ISC: O-Yoroi Kidobutai T. Mecanizada

### PILOTO O-YOROI

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N1 - Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PILOTO O-YOROI		Pistola, Arma CC		

CRAZYKOALA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: Kànrèn Counter-Insurgency Group T. Ent. Especial

### Grupo Contrainsurgencia KÀNREN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	12	10	13	1	3	1	2	1

Equipo: Holoprojector N2  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N1 - Desp. Avanzado N2 - Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KÀNREN	Fusil Combi, Chain-Colt, MadTraps	Pistola, Arma CC Monofilio, Cuchillo	0	28
KÀNREN	Escopeta de Abordaje, Chain-Colt	Pistola, Arma CC Monofilio, Cuchillo	0	25
KÀNREN Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi, Chain-Colt	Pistola, Arma CC Monofilio, Cuchillo	0	29
KÀNREN Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Chain-Colt	Pistola, Arma CC Monofilio, Cuchillo	0.5	32
KÀNREN Minador	Escopeta de Abordaje, Chain-Colt, Sniffer	Pistola, Arma CC Monofilio, Cuchillo	0	27
KÀNREN (Observ. de Artillería)	Escopeta de Abordaje, Chain-Colt	Pistola, Arma CC Monofilio, Cuchillo	0	26

MADTRAP			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: Tokusetsu Butai T. Apoyo

### TOKUSETSU Butai

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

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TOKUSETSU EISEI Médico (MedKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14
TOKUSETSU KOHEI Ingeniero	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: Yàoxiè Rui Shi T. Apoyo

### Yàoxiè RUI SHI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	7	12	10	13	0	6	1	4	1

Equipo: Visor Multiespectral N2 - Repetidor  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RUI SHI	Spitfire	Pulso Eléctrico	1	20

ISC: Yàoxiè Lù Duan T. Apoyo

### Yàoxiè LÙ DUAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	7	12	10	13	0	6	1	4	1

Equipo: Holoprojector N2 - Visor Multiespectral N1 - Repetidor  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
LÙ DUAN	Mk12, Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico	0	21

ISC: Yáopú Pangguling T. Ppoujo

**Yáopú PANGGULING**

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

Equipo: Bagaaje  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PANGGULING (Barreminas, Repetidor)		Pulso Eléctrico	0	8
PANGGULING Hacker (Disp. de Hacker EVO)		Pulso Eléctrico	0.5	25
PANGGULING (Reacción Total, Repetidor)	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	21

ISC: YáoZào T. Ppoujo

**YÁOZÀO**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
YÁOZÀO		Pulso Eléctrico	0	3

PERSONAJES

ISC: Asuka Kisaragi, Aragoto Senkenbutai Jun-i Personaje

NOTA: La opción Teniente sólo está disponible en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

**ASUKA KISARAGI, Aragoto Senkenbutai Jun-i**  
MONTADORA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	16	12	12	14	2	0	1	4	1

Equipo: Moto  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Kinematika N2 - V: Coraje

**ASUKA KISARAGI, Aragoto Senkenbutai Jun-i**  
DESMONTADORA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	12	12	14	2	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ASUKA KISARAGI	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	27
ASUKA KISARAGI Teniente *	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	27

ISC: Domaru Takeshi 'Neko' Oyama Personaje

NOTA: La opción Teniente sólo está disponible en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

**Domaru TAKESHI 'NEKO' OYAMA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	12	14	14	3	5	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Berserk - CC con 2 Armas - Fireteam: Duo (Domaru) Kinematika N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
OYAMA	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola Breaker, Arma CC AP, Arma CC EXP	0	28
OYAMA Teniente *	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola Breaker, Arma CC AP, Arma CC EXP	0	28

ISC: Oniwaban Shinobu Kitsune Personaje

NOTA: La opción Teniente sólo está disponible en el Ejército Sectorial Japonés de Yu Jing.

**Oniwaban SHINOBU KITSUNE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	25	11	13	14	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N5 - CO: Camuflaje TO - Infiltración Superior - Kinematika N2 - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SHINOBU	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Monofilo	0.5	47
SHINOBU Teniente *	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Monofilo	1	47

ISC: Sun Tze v.2 (Marksman Leader) Personaje

NOTA: Sólo puede haber un Sun Tze en cada Lista de Ejército.

**SUN TZE v.2 (Líder Tirador)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	14	11	17	2	3	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: Inmunidad: Total - Puntería N1 - Strategos N3 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SUN TZE	Fusil MULTI, Nanopulser, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	52
SUN TZE	F. de Francotirador MULTI, Nanopulser, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	1.5	56
SUN TZE Teniente (Mando Avanzado)	Fusil MULTI, Nanopulser, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	57
SUN TZE Teniente (Mando Avanzado)	F. de Francotirador MULTI, Nanopulser, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	1.5	61

DATA 1515

CODE 15MT

MODE MT15

V 3.8

## ISC: Keisotsu Gui Feng Yuriko Oda

Personaje



## KEISOTSU GUI FENG YURIKO ODA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	11	13	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Hiperdinámica N1 - Ingeniero - Minador - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YURIKO ODA	Fusil Combi + E/Mitter, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Arma CC	0	23
YURIKO ODA	Fusil Combi, Panzerfaust, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Arma CC	0	24

NOTA 1: LA GUI FENG YURIKO ODA PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE KEISOTSUS EN EL EJÉRCITO SECTORIAL JAPONÉS (2+1; 3+1 O 4+1).

NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

## ISC: Gui Feng Xi Zhuang

T. Línea



## Guí Feng Xí Zhuang

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

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock - N°2 - Observador de Artillería

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
XI ZHUANG	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. MasTraps	Pistola, Cuchillo	0	20

NOTA 1: EL GUÍ FENG XÍ ZHUANG CUENTA COMO UN GUARDIA CELESTIAL PARA FORMAR FIRETEAMS.

NOTA 2: Esta tropa es un personaje y no puede utilizar las reglas de Spec-Ops de las Reglas de Campaña.

MADTRAP			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.



## SERVICIO IMPERIAL



TROPA	DISP	FIRETEAM
GUARDIA CELESTIAL	TOTAL	CORE, CORE*1, CORE*4
TROPAS BÀO, UNIDAD DE VIGILANCIA JUDICIAL	4	CORE*2, HARIS*1
AGENTES IMPERIALES ZHĀNYĪNG	4	HARIS, HARIS*2, CORE*3
AGENTES IMPERIALES, RANGO FAISÁN (YĒ Jǐ)	4	HARIS, DÚO, CORE*2, HARIS*1
AGENTES IMPERIALES, RANGO GRULLA (XIĀN HÈ)	5	CORE*1
WU MÍNG (LOS SIN NOMBRE)	5	CORE, DÚO, CORE*3
GUERREROS "HSIEN"	4	HARIS*2
UNIDAD DE ACCIÓN INMEDIATA SÙ-JIĀN	3	DÚO
NINJAS	1	
GRUPO ANTI-INSURGENCIA KĀNRĒN	3	
KUANG SHI	8	CORE*4
OPERATIVO DE ALEPH: TACBOTS DAKINI	2	
OPERATIVO DE ALEPH: TACBOTS GARUDA	1	
OPERATIVO DE ALEPH: SOFOTECTOS	1	

TROPA	DISP	FIRETEAM
CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS	2	
SUN TZE (v1 o v2)	1	
PADRE LUCIEN SFORZA, CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADO	1	
MIRANDA ASHCROFT	1	
YĀOXIÈ RUI SHI	2	
YĀOXIÈ LÙ DUĀN	2	
YĀOKÒNG WĒIBĪNG (REMOTO GUARDIÁN)	2	
YĀOKÒNG HŪSŌNG (REMOTO ESCOLTA)	3	
YĀOKÒNG SON-BAE	1	
YĀOKÒNG CHĀYĪ (REMOTO MENSAJERO)	1	
YUDBOTS	2	
YĀOPÚ PANGGULING	2	
GUI FENG XI ZHAUNG	1	ESPECIAL*2
W A R C O R S , W A R CORRESPONDENTS	1	
MAJOR LUNAH, EXFRANCOTIRADORA DE ARISTEIAI	1	

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 - HASTA 3 AGENTES IMPERIALES RANGO GRULLA + GUARDIAS CELESTIALES.

CORE\*2 - 1 AGENTE IMPERIALES RANGO FAISÁN + HASTA 4 TROPAS BÀO.

CORE\*3 - 1 AGENTE IMPERIALES RANGO ZHĀNYĪNG + HASTA 4 WÚ MÍNG.

CORE\*4 - 1 GUARDIA CELESTIAL CON DISP. DE CONTROL + HASTA 4 KUANG SHI.

ESPECIAL FIRETEAMS: HARIS

HARIS\*1 - 1 AGENTE IMPERIALES RANGO FAISÁN + HASTA 2 TROPAS BÀO, O 2 AGENTES IMPERIALES RANGO FAISÁN + 1 TROPA BÀO.

HARIS\*2 - 1 GUERRERO HSIEN + HASTA 2 AGENTES IMPERIALES RANGO ZHĀNYĪNG.

ESPECIAL\*2 - EL GUǏ FĒNG XI ZHUANG CUENTA COMO UN GUARDIA CELESTIAL PARA FORMAR FIRETEAMS.

NOTA: Una Partida de Caza Ashcroft se compone de 1 Miranda Ashcroft y 1 Cazarrecompensas Autorizado.

NOTA: Una Partida de Caza Ashcroft se considera un Fireteam: Dúo.

NOTA: En el ITS sólo está permitido de manera oficial el uso de la Partida de Caza Ashcroft en el Servicio Imperial de Yu Jing.

NOTA: Sólo puede haber 1 Miranda Ashcroft en cada Lista de Ejército.

NOTA: En el ITS sólo está permitido de manera oficial el uso de Lucien Sforza CR en el Ejército Sectorial del Servicio Imperial de Yu Jing.

NOTA: Sólo puede haber 1 Lucien Sforza en cada Lista de Ejército.





## EJÉRCITO SECTORIAL JAPONÉS



TROPA	DISP	FIRETEAM	TROPA	DISP	FIRETEAM
KEISOTSU BUTAI	TOTAL	CORE, CORE*1	A S U K A K I S A R A G I ,	1	
KEMPEITAI	2	CORE*1	A R A G O T O S E N K E N B U T A I J U N - I		
A R A G O T O S E N K E N B U T A I ,	4		S A I T O T O G A N ,	1	
REGIMIENTO DE AVANZADA NIPÓN			N I N J A M E R C E N A R I O		
R A I D E N S E I B U T A I	4		M I Y A M O T O M U S H A S H I	1	
P R O Y E C T O E S P E C I A L K A R A K U R I	3	HARIS	Y O J I M B O , E S P A D A D E A L Q U I L E R	1	
D O M A R U B U T A I	5	CORE, DÚO, CORE*2	Y Á O X I È R U I S H I	1	
H A R A M A K I Z E N S E N B U T A I	6	CORE*2	Y Á O X I È L Û D U Ā N	1	
O - Y O R O I K I D O B U T A I	2		Y Á O K Ò N G W È I B Ī N G	1	
S H I K A M I	2	DÚO	(REMOTO GUARDIÁN)		
N I N J A S	4		Y Á O K Ò N G H Û S Ò N G	1	
O N I W A B A N	3		(REMOTO ESCOLTA)		
T O K U S E T S U B U T A I	2		Y Á O K Ò N G S O N - B A E	1	
O N I W A B A N S H I N O B U K I T S U N E	1		Y Á O K Ò N G C H A Ī Y Ī	1	
D O M A R U T A K E S H I " N E K O " O Y A M A	1	ESPECIAL*1	(REMOTO MENSAJERO)		
			Y Á O Z Ā O	2	
			Y Á O P Ú P A N G G U L I N G	2	
			W A R C O R S , W A R	1	
			CORRESPONDENTS		
			Y U R I K O O D A	1	ESPECIAL*2

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 - 1 KEMPEITAI + HASTA 4 KEISOTSUS.

CORE\*2 - 1 DOMARU + HASTA 4 HARAMAKI, O 2 DOMARUS + HASTA 3 HARAMAKI.

ESPECIAL

ESPECIAL\*1 - NEKO CUENTA COMO UN DOMARU PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.

ESPECIAL\*2 - YURIKO ODA CUENTA COMO UN KEISOTSU PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.





**ISC: S.A.S.** T. Ent. Especial

**1st Highlanders S.A.S.**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	11	13	13	0	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - CO: Camuflaje - Infiltración - Kinematika N1 - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
S.A.S.	Fusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	23
S.A.S.	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	25
S.A.S.	F. de Francotirador	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0.5	30
S.A.S. (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	24
S.A.S. Teniente	Fusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	2	23
S.A.S.	Chain Rifle, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	21
S.A.S.	Chain Rifle, Granadas	Pistola de Asalto, Arma CC AP, Cuchillo	0	22

**ISC: Scouts** T. Élite

**SCOUTS de Ariadna**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	13	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Multiterreno - Puntería N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
SCOUT	Ojónik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
SCOUT	Ojónik, Cargas-D, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	29
SCOUT	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25
SCOUT	F. de Francotirador AP, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1	29
SCOUT (Observ. de Artillería)	Ojónik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SCOUT Teniente	Ojónik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29

**ISC: 45th Highlanders Rifles** T. Línea

**45th HIGHLANDERS RIFLES 'Galwegian'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	10	14	14	1	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Berserk - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
HIGHLANDER	Fusil, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	11
HIGHLANDER	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	6
HIGHLANDER	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	13

**ISC: Irmãndinhos** T. Línea

**IRMANDINHOS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	10	14	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: Botín N1 - Ingeniero - Saqueador

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
IRMANDINHO	Fusil, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
IRMANDINHO	Chain Rifle, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	8
IRMANDINHO	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	16

**ISC: Antipode Assault Pack** T. Ppoyo

**MANADAS DE ASALTO ANTÍPODAS CONTROLADOR**

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

Equipo: Dispositivo de Control de Manadas

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
CONTROLADOR (Disp. de Control de Manadas)	Fusil, Lanzagranadas Lig. de Humo	Pistola, Cuchillo	-	10

---

**MANADAS DE ASALTO ANTÍPODAS ANTÍPODA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-15	20	0	15	13	0	0	1	5	3

Habilidades Esp.: Antípoda - CO: Camuflaje - Kinematika N2 - Sensor - Super-Salto - Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
ANTIPODA		Arma CC AP	-	5
MANADA DE ASALTO (3 Antípodas + 1 Controlador)			0	25

**ISC: Dog-Warriors** T. Ppoyo

**DOG-WARRIORS FORMA: DOGPRICE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	10	14	12	1	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Inmunidad Total - Super-Salto - Transmutación - V: Coraje

---

**DOG-WARRIORS FORMA: DOG-WARRIOR**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	21	10	16	12	3	0	2	6	-

Habilidades Esp.: Inmunidad Total - Super-Salto - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
DOG-WARRIOR	2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo	Arma CC AP	0	27

**ISC: Kazak Doktor** T. Ppoyo

**KAZAK DOKTOR (Médico Cosaco)**

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

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
KAZAK DOKTOR	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	13

## PERSONAJES

**ISC: Van Zant** Personaje

**Roger VAN ZANT, Captain of 6th Airborne Ranger Reg. Oklahoma**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - DA: Salto Táctico - Kinematika N1 - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
VAN ZANT	Fusil AP	Pistola Pesada, Arma CC AP	0	38
VAN ZANT Orden Ejecutiva	Fusil AP	Pistola Pesada, Arma CC AP	0	39

**ISC: Caledonian Volunteers** T. Guarnición

NOTA: El Volunteer Teniente sólo tiene CAP: 0 en el Ejército Sectorial de Caledonia (Ejército Highlander de Caledonia).

**CALEDONIAN VOLUNTEERS CORPS**

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

Habilidades Esp.: Terreno Selvático - Terreno Montañoso

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
VOLUNTEER	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	8
VOLUNTEER	Chain Rifle, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	6
VOLUNTEER	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	0.5	19
VOLUNTEER	Escopeta Lig., Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	10
VOLUNTEER (CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Inferior)	Fusil, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	11
VOLUNTEER (CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Inferior)	Escopeta Lig., Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	13
VOLUNTEER Sanitario (Medikit)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	10
VOLUNTEER Teniente	Fusil	Pistola, Cuchillo	20*	8

**ISC: Highlander Caterans** T. Ent. Especial

**HIGHLANDER CATERANS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	12	13	12	0	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - CO: Mimetismo - Tregar Plus

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
CATERAN	F. de Francotirador T2	Pistola, Arma CC AP	1	24
CATERAN	F. de Francotirador	Pistola, Arma CC AP	0.5	21

**ISC: 6th Airborne Rangers Reg.** T. Ent. Especial

**6th AIRBORNE RANGERS Reg.**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - DA: Paracaidismo - Kinematika N1 - Terreno Selvático

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
AIRBORNE RANGER	Subfusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	20
AIRBORNE RANGER	Molotok	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	1.5	32
AIRBORNE RANGER	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	24
AIRBORNE RANGER	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC AP, Cuchillo	0	25
AIRBORNE RANGER (Observ. Art)	Subfusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	21
AIRBORNE RANGER Teniente	Subfusil	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	1	20

**ISC: The Scots Guards, 6th Caledonian Infantry Regiment** T. Ent. Especial

NOTA: En el Ejército Sectorial Caledonio, únicamente los Scots del 1st Battalion pueden formar Fireteams, Fireteam: Core o Fireteam: Dúo.

**THE SCOTS GUARDS, 6th Caledonian Infantry Regiment**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	12	12	13	3	0	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Coraje - Multiterreno

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
SCOT (1st Battalion) (Fireteam: Dúo)	Molotok	Pistola, Cuchillo	1.5	26
SCOT (1st Battalion) (Fireteam: Dúo)	Lanzamisiles	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	27
SCOT (1st Battalion) (Fireteam: Dúo, Observ. de Artillería)	Fusil de Precisión AP	Pistola, Cuchillo	0	24
SCOT (1st Battalion) (Fireteam: Dúo, Observ. de Artillería)	2 Subfusiles, D.E.P. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	19
SCOT (1st Battalion) (Fireteam: Dúo) Teniente	Fusil de Precisión AP	Pistola, Cuchillo	0	23
SCOT (2nd Battalion) (CO: Camuflaje)	2 Subfusiles, D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0	22
SCOT (2nd Battalion) (CO: Camuflaje)	Molotok	Pistola, Cuchillo	1.5	30
SCOT (2nd Battalion) (CO: Camuflaje)	Lanzamisiles	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	31
SCOT (2nd Battalion) (CO: Camuflaje)	Fusil de Precisión AP	Pistola, Cuchillo	0	27

**ISC: Marauders, 5307th Ranger Unit** T. Veterana

**MARAUDERS, 5307th Ranger Unit**

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

Habilidades Esp.: Desp. Avanzado N1 - Sigilo - Terreno Selvático - V: Tenaz

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
MARAUDER	Fusil, Lanzallamas Pesado	Pistola Pesada, Cuchillo	0	21
MARAUDER	Molotok	Pistola Pesada, Cuchillo	1.5	28
MARAUDER	Escopeta de Abordaje, Minas	Pistola Pesada, Cuchillo	0	22
MARAUDER (Visor Multiespectral N1)	F. de Francotirador	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	29
MARAUDER (Visor Multiespectral N1)	Lanzacohetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	26
MARAUDER Sanitario (Medikit)	Fusil, Lanzallamas Pesado	Pistola Pesada, Cuchillo	0	23
MARAUDER (Fireteam: Hara)	Fusil, Lanzallamas Pesado	Pistola Pesada, Cuchillo	1	22
MARAUDER Teniente	Fusil, Lanzallamas Pesado	Pistola Pesada, Cuchillo	0	21

**ISC: Mavericks, 9th Motorized Recon Bat.** T. Ent. Especial

**MAVERICKS, 9th Motorized Recon Bat. MONTADO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-10	14	12	12	13	3	0	1	4	2

Equipo: Moto - Visor Multiespectral N1 - Arma CO: Lanzagranadas Ligero de Humo  
Habilidades Esp.: Kinematika N1

**MAVERICKS, 9th Motorized Recon Bat. DESMONTADO**

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

Equipo: Visor Multiespectral N1

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
MAVERICK	Molotok	Pistola, Cuchillo	2	29
MAVERICK	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	21
MAVERICK	Subfusil, Lanzacohetes Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	22
MAVERICK (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0.5	19

**ISC: 3rd Highlander Greys** T. Veterana

**3rd HIGHLANDER GREY RIFLES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	18	13	13	12	3	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock - No Hackeable - V: Tenaz

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
HIGHLANDER GREY	Fusil, 2 Escopetas Ligeras, Granadas, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC	0	29
HIGHLANDER GREY	Fusil T2, 2 Escopetas Ligeras, Granadas, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC	0	33
HIGHLANDER GREY	Ametralladora AP, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC	1.5	34
HIGHLANDER GREY	Escopeta de Abordaje T2, Granadas, Granadas de Humo, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	25
HIGHLANDER GREY Teniente	Fusil, 2 Escopetas Ligeras, Granadas, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC	0	29

**ISC: Caledonian Mormaers** T. Élite

**CALEDONIAN MORMAERS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	13	13	5	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock - No Hackeable - V: Tenaz

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
CALEDONIAN MORMAER (Visor X)	Fusil T2	Pistola, Cuchillo	0	33
CALEDONIAN MORMAER	Ametralladora AP	Pistola, Cuchillo	2	42
CALEDONIAN MORMAER (Fireteam: Hara)	Ametralladora AP	Pistola, Cuchillo	2.5	43
CALEDONIAN MORMAER Teniente (Visor X)	Fusil T2	Pistola, Cuchillo	0	33
CALEDONIAN MORMAER Teniente	Ametralladora AP	Pistola, Cuchillo	2	42

**ISC: Blackjacks, 10th Heavy Rangers Battalion** T. Cuartel General

**BLACKJACKS, 10th Heavy Rangers Battalion FULL POWER**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	13	13	14	13	5	3	1	5	1

Habilidades Esp.: Lo-Tech A - Peso Pesado - V: Coraje

**BLACKJACKS, 10th Heavy Rangers Battalion BATTLE RAVAGED**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5	-

Habilidades Esp.: Peso Pesado - V: Coraje

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
BLACKJACK	Ametralladora AP, Mina Pectoral, D.E.P.	Pistola Pesada, Arma CC	2	36
BLACKJACK	F. de Francotirador T2, Subfusil, Mina Pectoral	Pistola Pesada, Arma CC	1	36

**ISC: 9th Wulver Grenadiers** T. Línea

**9th WULVER Grenadiers Reg.**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	14	13	3	0	2	2	2

Habilidades Esp.: Berserk - Guerrero Nato - Kinematika N1 - Tregar Plus

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
WULVER	Mk12, Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	37
WULVER	Fusil T2, Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	33
WULVER	Escopeta Pesada, Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	32
WULVER (Fireteam: Hara)	Fusil T2, Granadas	Pistola, Arma CC AP	1	34

**ISC: 2nd Irregular Cameronians Reg.** T. Apoyo

NOTA 1: La DISP de los Cameronians sustituye total o parcialmente a la de los Dog-Warriors.  
 NOTA 2: No puede haber más de 2 tropas tipo Dog-Warrior en un ejército General (excepto Personalidades).  
 EJEMPLO: Por tanto, en un ejército puede haber: 2 Dog-Warriors, o 1 Dog-Warrior y 1 Cameronian, o 2 Cameronians (Personalidades aparte).

**2nd Irregular CAMERONIANS Reg**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	21	10	16	12	3	0	2	6	2

Habilidades Esp.: Inmunidad: Total - Súper-Salto - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CAMERONIAN	2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo	Arma CC AP	0	23

**ISC: Devil Dog Teams, 2nd Assault Bat. of the USAMC** T. Apoyo

NOTA 1: La DISP de los Devil Dog Team sustituye total o parcialmente a la de los Dog-Warriors.  
 NOTA 2: Un Devil Dog Team se compone de un Devil Dog y un Antípoda K-9.  
 NOTA 3: No puede haber más de 2 tropas tipo Dog-Warrior en un ejército General (excepto Personalidades).  
 EJEMPLO: En un ejército puede haber 2 Dog-Warriors, o 1 Dog-Warrior y 1 Devil Dog Team (Personalidades aparte).

**DEVIL DOG**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	21	10	16	12	4	0	2	6	1

Habilidades Esp.: Inmunidad: Total - Súper-Salto - Terreno Acuático - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DEVIL DOG	Chain Rifle, Granadas de Humo + 1 Antípoda K-9	Pistola Pesada AP, Arma CC AP	0	30
DEVIL DOG	Escopeta Pesada, Granadas de Humo + 1 Antípoda K-9	Arma CC AP	0	39

**ANTÍPODA K-9**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-15	20	0	15	13	0	0	1	5	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Sincronizado - Kinematika N2 - Sensor - Súper-Salto - Terreno Acuático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ANTIPODA K-9		Arma CC AP		7

**ISC: Desperadoes** T. Ent. Especial

**DESPERADOES MONTADO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-10	18	11	12	13	1	0	1	4	2

Equipo: Moto - Arma CD: Lanzagranadas Ligero de Humo  
 Habilidades Esp.: Kinematika N1 - Sexto Sentido N2 - V: Coraje

**DESPERADOES DESMONTADO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	18	11	12	13	1	0	1	2	-

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N2 - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DESPERADO	Chain Rifle, Granadas de Humo	2 Pistolas Pesadas, Arma CC AP	0	11
DESPERADO	Chain Rifle, Granadas de Humo	2 Pistolas de Asalto, Arma CC	0	13
DESPERADO	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	2 Pistolas Pesadas, Arma CC	0	18
DESPERADO	Subfusil, Granadas de Humo	2 Pistolas Pesadas, Arma CC	0	13

**ISC: 112, Emergency Service** T. Apoyo

**112, Servicio de Emergencias**

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

Equipo: MediKit  
 Habilidades Esp.: Médico - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
112	Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC	0	12

**ISC: Dozers, Field Engineers** T. Apoyo

**DOZERS, Ingenieros de Campaña**

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

Habilidades Esp.: Ingeniero - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DOZER	Fusil, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	13
DOZER	Fusil, Akrylat-Kanone	Pistola, Cuchillo	0	14
DOZER (Disp. Control Traktor Mul)	Fusil, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	14

**ISC: Traktor Mul, Artillery and Support Regiment** T. Apoyo

**TRAKTOR MUL, Regimiento de Artillería y Apoyo**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	8	10	9	12	2	0	1	4	2

Equipo: Bagaje  
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TRAKTOR MUL (Bareminas)		Pulso Eléctrico	0	5
TRAKTOR MUL	Katyuha MRL	Pulso Eléctrico	0	11
TRAKTOR MUL (Reacción Total)	Urugan MRL	Pulso Eléctrico	1	18

**ISC: Col. Yevgueni Voronin, Cossack Diplomatic Corps** Personaje

**Coronel YEVGUENI VORONIN, Cuerpo Diplomático Cosaco**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	18	11	12	14	0	0	1	4	1

Habilidades Esp.: Guardián N1 - Sexto Sentido N2 - Strategos N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CORONEL VORONIN	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC AP	0	21
CORONEL VORONIN Teniente	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC AP	0	21

**ISC: Col. Yevgueni Voronin, Cossack Diplomatic Corps**

**Coronel YEVGUENI VORONIN, Cuerpo Diplomático Cosaco**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	18	11	12	14	0	0	1	2	1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CORONEL VORONIN (HVT)				-

**ISC: The Unknown Ranger** Personaje

**EL RANGER DESCONOCIDO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	13	13	13	4	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Guerrero Nato - Kinematika N1 - Saqueador - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RANGER DESCONOCIDO (Cadena de Mando)	Fusil	Pistola Pesada, Arma CC T2, Cuchillo	0	41
RANGER DESCONOCIDO (Operativo Especialista)	Molotok	Pistola Pesada, Arma CC T2, Cuchillo	1.5	47

**ISC: Uxia McNeill** Personaje

**UXIA 'CHERRY' McNEILL, Corporal of 1st Highlanders S.A.S.**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Kinematika N1 - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
UXIA McNEILL (S.A.S. CP) (CO: Camuflaje, Infiltración, Visor Multiespectral N1)	Escopeta de Abordaje, Granadas, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	28
UXIA McNEILL (Covert Action) (CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Superior, Operativo Especialista)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Granadas de Humo	2 Pistolas de Asalto, Arma CC AP, Cuchillo	0	27

**ISC: William Wallace** Personaje

**WILLIAM WALLACE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	22	13	14	15	3	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Berserk - Kinematika N1 - Liderazgo Inspirador - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
WALLACE	Fusil Combi + Lanzallamas Lig., Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Explosiva	0	35
WALLACE Teniente *	Fusil Combi + Lanzallamas Lig., Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Explosiva	0	35

**ISC: Briscards, Bème Régiment d'Infanterie de Montagne** T. Veterana

**BRISCARDS, Bème Régiment d'Infanterie de Montagne**

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

Equipo: Visor Multispectral N1  
Habilidades Esp.: Terreno de Montaña - V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BRISCARD	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	24
BRISCARD	Fusil de Francotirador	Pistola, Cuchillo	1	25
BRISCARD	Lanzacohetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	23
BRISCARD (Observ. de Artillería)	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	23
BRISCARD Sanitario (Medikit)	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	26
BRISCARD Teniente	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	24

NOTA: LA DISP DE LOS BRISCARDS EN LA FUERZA DE REACCIÓN RÁPIDA MEROVINGIA ES DE 5. EN ESTE EJÉRCITO SECTORIAL PUEDEN FORMAR FIRETEAMS, EQUIPOS ENLAZADOS.

**ISC: Chasseurs** T. Ent. Especial

**4ème de CHASSEURS**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Multiterreno - Sexto Sentido N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CHASSEUR	Fusil, Lanzallamas Lig., Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	19
CHASSEUR	F. de Francotirador AP	Pistola, Cuchillo	1	26
CHASSEUR	Fusil, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	19
CHASSEUR (Mirador)	Fusil, Lanzallamas Lig., Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	20
CHASSEUR (Observ. de Artillería)	Fusil, Lanzallamas Lig., Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	20

**ISC: Zouaves** T. Ent. Especial

**ZUAVOS, Régiment Spécial d'Intervention**

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

Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado - V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZUAVO	Fusil, D.E.P.	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	20
ZUAVO	Fusil, D.E.P., EMauler	Pistola de Asalto, Cuchillo	1	21
ZUAVO	Fusil + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	20
ZUAVO (Observ. Artillería)	Fusil, D.E.P.	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	21
ZUAVO (Zapador)	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	30
ZUAVO (Zapador)	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	25
ZUAVO Sanitario (Medikit)	Fusil, D.E.P.	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	22
ZUAVO Teniente	Fusil, D.E.P.	Pistola de Asalto, Cuchillo	1	20

**ISC: Loup-Garou** T. Ent. Especial

**LOUP-GAROU, Groupe Mobile d'Action Spéciale**

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

Equipo: Visor X  
Habilidades Esp.: V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
LOUP-GAROU	Fusil Viral, Granadas Flash	Pistola, Cuchillo	0	21
LOUP-GAROU	Escopeta de Abordaje, Lanza-adhesivo, Granadas Flash	Pistola, Cuchillo	0	18
LOUP-GAROU	Fusil Viral, Lanzagranadas Lig. Flash	Pistola, Cuchillo	1.5	22
LOUP-GAROU	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	21

**ISC: Métros** T. Guarnición

**TROUPES MÉTROPOLITAINES**

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

Habilidades Esp.: Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MÉTRO	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	8
MÉTRO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	0.5	19
MÉTRO	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	12
MÉTRO (CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Interior)	Fusil, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	11
MÉTRO (CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Interior)	Fusil, D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0.5	12
MÉTRO (CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Interior)	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15
MÉTRO Sanitario (Medikit)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	10
MÉTRO Teniente	Fusil	Pistola, Cuchillo	20*	8

NOTA: EL MÉTRO TENIENTE SÓLO TIENE CAP: 0 EN EL EJÉRCITO SECTORIAL MEROVINGIO (FUERZA DE RESPUESTA RÁPIDA MEROVINGIA).

**ISC: Brigadier Jacques Bruant, Sous-officier des Métros** Personaje

**BRIGADIER JACQUES BRUANT, Sous-officier des Métros**

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

Equipo: Visor X  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BRIGADIER BRUANT	Molotok, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	28
BRIGADIER BRUANT (Infiltración Interior)	Molotok, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	31
BRIGADIER BRUANT Teniente	Molotok, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	28

**ISC: Equipe Mirage-5** Personaje

**Lieutenant MARGOT BERTHIER**

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

Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea - Inmunidad: Shock - Multiterreno - No Hackeable

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MARGOT	Fusil AP + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo		37

**Sergent DUROC**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	20	10	16	13	3	0	2	6	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - DA: Infiltración Aérea - Inmunidad: Total - Súper-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DUROC	2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo	Arma CC AP		32
Nombre			CRP	C
EQUIPE MIRAGE-5 (MARGOT & DUROC)			2	69

NOTA: MARGOT & DUROC NO SE PUEDEN ALINEAR POR SEPARADO Y DEBEN PERTENECER AL MISMO GRUPO DE COMBATE.

NOTA: DUROC SIEMPRE DEBE SER DESPLEGADO POR LA MISMA SECCIÓN DE LA MESA Y EN EL MISMO TURNO QUE MARGOT.

**ISC: Volunteer Intel Isobel McGregor** Personaje

**VOLUNTEER INTEL ISOBEL MCGREGOR**

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

Equipo: Dispositivo de Hacker Defensivo  
Habilidades Esp.: V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ISOBEL MCGREGOR	Fusil, Pulso Flash, Cargas-D, EMauler	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	23
ISOBEL MCGREGOR	Fusil T2, Pulso Flash, Cargas-D, EMauler	Pistola, Cuchillo	0.5	26

NOTA 1: LA INTEL ISOBEL MCGREGOR PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE CALEDONIAN VOLUNTEERS EN EL CALEDONIAN

HIGHLANDER ARMY DE ARIADNA (2+; 3+; 0 4+).

NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.



## EJÉRCITO HIGHLANDER DE CALEDONIA



TROPA	DISP	FIRETEAM
CALEDONIAN VOLUNTEERS CORPS	TOTAL	CORE*1
HIGHLANDER CATERANS	4	
THE SCOTS GUARDS, 6TH CALEDONIAN INFANTRY REGIMENT	5	CORE*2, DÚO*1
3RD HIGHLANDER GREY RIFLES	5	CORE, CORE*1, HARIS*1
CALEDONIAN MORMAERS	3	HARIS, HARIS*1
1ST HIGHLANDER S.A.S.	4	
9TH WULVER GRENADIERS REG.	4	CORE, HARIS
45TH HIGHLANDER RIFLES "GALWEGIAN"	TOTAL	CORE*3
2ND IRREGULAR CAMERONIANS REG.	3	

TROPA	DISP	FIRETEAM
TRAKTOR MUL, REGIMIENTO DE ARTILLERÍA Y APOYO	2	
112, SERVICIO DE EMERGENCIAS	2	
DOZERS, INGENIEROS DE CAMPAÑA	2	
UXÍA MCNEILL, CORPORAL OF 1ST HIGHLANDERS S.A.S.	1	
WILLIAM WALLACE	1	ESPECIAL*1
MCMURROUGH, DOG-WARRIOR MERCENARIO	1	
VOLUNTEER INTEL	1	ESPECIAL*2
ISOBEL MCGREGOR WARCORS, CORRESPONSALES DE GUERRA	1	
WARDRIVERS, HACKERS MERCENARIOS	1	

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 - RECUERDA: TROPAS CON INFILTRACIÓN INFERIOR NO PUEDEN FORMAR FIRETEAMS EN ESTE SECTORIAL. HASTA 5 VOLUNTEERS O 1 3RD GREY RIFLE + HASTA 4 VOLUNTEERS.

CORE\*2 - SÓLO LOS SCOTS GUARDS DEL 1ST BATALION PUEDEN FORMAR FIRETEAMS EN ESTE SECTORIAL.

CORE\*3 - WILLIAM WALLACE TENIENTE + HASTA 4 GALWEGIANS.

ESPECIAL FIRETEAMS: HARIS

HARIS\*1 - 1 3RD GREY RIFLE + HASTA 2 MORMAERS.

ESPECIAL FIRETEAMS: DÚO

DÚO\*1 - SÓLO LOS SCOTS GUARDS DEL 1ST BATALION PUEDEN FORMAR FIRETEAMS EN ESTE SECTORIAL.

ESPECIAL

ESPECIAL\*1 - WALLACE TENIENTE PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM: CORE O HARIS DE ESTE SECTORIAL.

ESPECIAL\*2 - ISOBEL MCGREGOR CUENTA COMO UN VOLUNTEER PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.



## USARIADNA RANGER FORCE



TROPA	DISP	FIRETEAM
USARIADNA GRUNTS, LINE RANGERS REGIMENTS	TOTAL	CORE*1
6TH AIRBORNE RANGER REG.	4	
MAVERICKS, 9TH MOTORIZED RECON BAT.	5	
MARAUDERS, 5307TH RANGER UNIT	5	CORE, HARIS
5TH MINUTEMEN "OHIO"	5	CORE
BLACKJACKS, 10TH BATTALION OF HEAVY RANGERS	3	
7TH FOXTROT RANGERS "NEWPORT"	4	
HARDCASES, 2ND IRREGULAR FRONTIERSMEN BATTALION	3	
DEVIL DOGS TEAMS, 2ND ASSAULT BAT. OF THE USAMC	3	

TROPA	DISP	FIRETEAM
DESPERADOES	6	
112, SERVICIO DE EMERGENCIAS	2	
DOZERS, INGENIEROS DE CAMPAÑA	1	
TRAKTOR MUL, REGIMIENTO DE ARTILLERÍA Y APOYO	2	
ROGER VAN ZANT, CAPTAIN OF 6TH AIRBORNE RANGER REG. "OKLAHOMA"	1	
THE UNKNOWN RANGER	1	
WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	
WARDRIVERS, MERCENARY HACKERS	1	

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 - RECUERDA: TROPAS CON INFILTRACIÓN INFERIOR NO PUEDEN FORMAR FIRETEAMS EN ESTE SECTORIAL. CAMBIO CONFIRMADO



## FUERZA DE REACCIÓN RÁPIDA MEROVINGIA



TROPA	DISP	FIRETEAM
TROUPES METROPOLITAINES	TOTAL	CORE*1
1 ÉME RÉGIMENT DE PARA-COMMANDOS LOUP-GAROU, GROUPE MOBILE	6	
D'ACTION SPÉCIALE ZUAVOS, RÉGIMENT SPÉCIAL	5	CORE
D'INTERVENTION BRISCARDS, 8ÈME RÉGIMENT D'INFANTERIE DE MONTAGNE	5	CORE
13ÈME MOBLOTS	4	CORE*2
4ÈME DE CHASSEURS	4	

TROPA	DISP	FIRETEAM
TRAKTOR MUL, REGIMIENTO DE ARTILLERÍA Y APOYO	2	
112, SERVICIO DE EMERGENCIAS	3	
DOZERS, INGENIEROS DE CAMPAÑA	2	
MERCENARIO NÓMADA: ALGUACIL HACKER	1	
WARDRIVERS, HACKERS MERCENARIOS	1	
BRIGADIER JACQUES BRUANT, SOUS-OFFICER DE MÉTROS	1	ESPECIAL*1
EQUIPE MIRAGE-5	1	
ANACONDA, ESCUADRÓN TAG MERCENARIO	1	
W A R C O R S , W A R CORRESPONDENTS	1	

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 - RECUERDA: TROPAS CON INFILTRACIÓN INFERIOR NO PUEDEN FORMAR FIRETEAMS EN ESTE SECTORIAL.

CORE\*2 - RECUERDA: TROPAS CON INFILTRACIÓN NO PUEDEN FORMAR FIRETEAMS EN ESTE SECTORIAL.

ESPECIAL

ESPECIAL\*1 - JACQUES BRUANT (NO-INFILTRACIÓN) CUENTA COMO UN MÉTRO PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM. BRUANT NO PUEDE UTILIZAR CAMUFLAJE LIMITADO EN UN FIRETEAM.





**ISC: Hassassin Fiday** T. Ent. Especial

**HASSASSIN FIDAY**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1 - Multitemero - Suplantación Base - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FIDAY	Fusil + Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	31
FIDAY	Fusil + Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	30
FIDAY	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	29
FIDAY	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	31

**ISC: Kum Motorized Troops** T. Línea

**TROPAS MOTORIZADAS KUM**  
MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	20	11	13	14	1	0	1	4	Total

Equipo: Moto - Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.  
Habilidades Esp.: Kinematika N2 - V: Tenaz

**TROPAS MOTORIZADAS KUM**  
DESMONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	11	13	14	1	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KUM	Fusil + Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	19
KUM	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	10
KUM	Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EM	0	14

**ISC: Najjarun Engineers** T. Apoyo

**INGENIERO NAJJARUN**

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

Habilidades Esp.: Ingeniero - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
INGENIERO NAJJARUN	Fusil + Escopeta Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	17

**ISC: Rafiq Remotes** T. Apoyo

**RAFIQ REMOTES**

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

Habilidades Esp.: Desactivador - G: Presencia Remota - Observador de Artillería - Repetidor - Satlock - Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
REMOTO RAFIQ	Fusil + Escopeta Lig. Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

**ISC: Shihab Remotes** T. Apoyo

**SHIHAB REMOTES**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
REMOTO SHIHAB	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

**ISC: Shaytaniyah Remotes** T. Apoyo

**SHAYTANIYAH REMOTES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
REMOTO SHAYTANIYAH	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

**ISC: Fanous Remotes** T. Apoyo

**FANOUS REMOTES**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Presencia Remota - Repetidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
REMOTO FANOUS	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

## PERSONAJES

**ISC: Tarik Mansuri, Khawarj Amir** Personaje

**TARIK MANSURI, Amir de Khawarijs**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	23	13	14	15	3	3	2	5	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N1 - Bionmunidad - Kinematika N1 - Super-Salto - Tropa Religiosa - Veneno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TARIK MANSURI	Fusil AP + Escopeta Lig. Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	0	54
TARIK MANSURI	Spitfire, Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	2	56
TARIK MANSURI Teniente	Fusil AP + Escopeta Lig. Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	+1	54
TARIK MANSURI Teniente	Spitfire, Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	2	56

**ISC: Kasym Beg, Kum Chieftain** Personaje

**KASYM BEG, Caudillo Kum**  
MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	23	12	14	14	2	0	1	4	1

Equipo: Moto - Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.  
Habilidades Esp.: Kinematika N2 - V: Tenaz

**KASYM BEG, Caudillo Kum**  
DESMONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	12	14	14	2	0	1	2	1

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KASYM BEG	Chain Rifle, Panzerfaust, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	0	16
KASYM BEG Teniente (Regular, Impetuoso)	Chain Rifle, Panzerfaust, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	+1	26

**ISC: Nazarova Twins, Kum Enforcers. Zamira Nazarova** Personaje

**ZAMIRA NAZAROVA, ESCOLTA KUM**  
MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	21	12	13	13	1	0	1	4	1

Equipo: Moto - Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.  
Habilidades Esp.: Kinematika N2 - V: Tenaz

**ZAMIRA NAZAROVA, ESCOLTA KUM**  
DESMONTADO

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

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZAMIRA	Escopeta Lig. Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EM	0	15

**ISC: Nazarova Twins, Kum Enforcers. Zuleyka Nazarova** Personaje

**ZULEYKA NAZAROVA, ESCOLTA KUM**  
MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	22	11	13	14	1	0	1	4	1

Equipo: Moto - Arma CD: Lanzagranadas de Humo Lig.  
Habilidades Esp.: Kinematika N2 - V: Tenaz

**ZULEYKA NAZAROVA, ESCOLTA KUM**  
DESMONTADO

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

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZULEYKA	2 Lanzamisiles Lig. Granadas de Humo	2 Pistolas Breaker, Arma CC DA	0	14

ISC: Daylami Infantry T. Guarnición

**Infantería DAYLAMI**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DAYLAMI	Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	5
DAYLAMI	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	0.5	17
DAYLAMI	Escopeta Lig. Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	8
DAYLAMI	Escopeta Lig. Panzerfaust	Pistola, Cuchillo	0.5	7
DAYLAMI (CO. Camuflaje Limitado, Infiltración Inferior)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	10
DAYLAMI (CO. Camuflaje Limitado, Infiltración Inferior)	Escopeta Lig. Panzerfaust	Pistola, Cuchillo	0.5	8

ISC: Muttaw'iah T. Línea

**MUTTAW'IAH**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	12	15	0	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MUTTAW'IAH	Chain Rifle, E'Marat, Jammer, Granadas de Humo	Pistola, Cuchillo	0	5
MUTTAW'IAH	Escopeta de Abordaje, E'Marat, Jammer, Granadas de Humo	Pistola, Cuchillo	0	10

ISC: Odalisques T. Ent. Especial

**ODALISCAS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	10	14	2	0	1	2	2

Habilidades Esp.: I-Kohi N3 - Sexto Sentido N2 / Visor 360° - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ODALISCA	Fusil + Escopeta Lig. Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	24
ODALISCA	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	23
ODALISCA	Spittire, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1	30
ODALISCA	Subfusil, Contender, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	22
ODALISCA (Fireteam: Haris)	Fusil + Escopeta Lig. Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	25

ISC: Bashi Bazouks T. Ent. Especial

**BASHI BAZOUKS**

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

Equipo: Holoproyector N2  
Habilidades Esp.: DA: Paracaidismo / 0-G

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BASHI BAZOUK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
BASHI BAZOUK	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	15
BASHI BAZOUK	Fusil AP	2 Pistolas Breaker, Arma CC	0	17
BASHI BAZOUK	Fusil Combi, E'Mauler	Pistola, Arma CC	0	17
BASHI BAZOUK	Subfusil, Chain-Colt	Pistola, Arma CC	0	12

ISC: Hafza Unit T. Ent. Especial

**Unidad HAFZA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	10	14	2	0	1	2	2

Equipo: Holoproyector N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HAFZA	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
HAFZA	Lanzacohetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	18
HAFZA	Spittire	Pistola, Cuchillo	1	22
HAFZA (Observ. de Artillería)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	17
HAFZA Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
HAFZA Teniente	Spittire	Pistola, Cuchillo	1	22

ISC: Hassassin Mujibs T. Ent. Especial

**HASSASSIN MUJIBS**

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

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa - V: Tenaz - Número 2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MUYIB	Fusil + Escopeta Lig. Panzerfaust, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	24
MUYIB	Fusil + Lanzagranadas Lig. (Mun. Normal y Humo)	Pistola, Cuchillo	1	23
MUYIB (Minador)	Fusil + Escopeta Lig., D.E.P., E'Mauler, Minas	Pistola, Cuchillo	0	24
MUYIB (Minador)	Fusil + Escopeta Lig., D.E.P., Minas Vitales	Pistola, Cuchillo	0	25
MUYIB (Visor X)	Spittire, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	28
MUYIB Médico Plus (MedKit)	Fusil + Escopeta Lig., D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0	27
MUYIB Teniente	Fusil + Lanzagranadas Lig. (Mun. Normal y Humo)	Pistola, Cuchillo	1.5	23
MUYIB (Visor X)	Lanzacohetes Pesado, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	22
MUYIB (Observ. de Artillería)	Fusil + Escopeta Lig., D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0	24
MUYIB (Fireteam: Haris)	Fusil + Escopeta Lig. Panzerfaust, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	25
MUYIB Teniente	Fusil + Escopeta Lig. Panzerfaust, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	24

ISC: Hassassin Barids T. Ent. Especial

**HASSASSIN BARIDS**

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

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BARID Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	21
BARID Hacker (Disp. de Hacker Asesino. UPGRADE: Relámpago)	Fusil + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0	16
BARID Hacker (Disp. de Hacker de Asalto. UPGRADE: Rompehielos)	Fusil + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	19
BARID (Observ. de Artillería)	Fusil + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0	14
BARID Hacker (Disp. de Hacker) Teniente	Fusil + Pitcher	Pistola, Cuchillo	1	21
BARID (Observ. de Artillería) Teniente	Fusil + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: KTS, Kaplan Tactical Services T. Veterana

**KAPLAN TACTICAL SERVICES (KTS)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	14	2	6	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KAPLAN	Fusil Combi, Lanzacohesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil Combi, Blitzten	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	30
KAPLAN	Spittire	Pistola, Cuchillo	1	28
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Lanzacohesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Blitzten	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Médico (MedKit)	Fusil Combi, Blitzten	Pistola, Cuchillo	0	27

ISC: Druze Shock Teams T. Veterana

**DRUZE SHOCK TEAMS (Equipos Shock Drusos)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	13	3	3	1	2	2

Habilidades: Fireteam: Dúo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi, D.E.P. Chain-Colt	Pistola, Arma CC	0	20
DRUSO (Visor X)	Spittire	Pistola, Arma CC	1.5	25
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	23
DRUSO	Escopeta de Abordaje, Granadas E/M	Pistola, Arma CC	0	19
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	21
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0.5	24

ISC: Hassassin Lasiqs T. Ent. Especial

**HASSASSIN LASIQS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	14	2	0	1	2	2

Equipo: Visor X  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Prepar Plus - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
LASIQ	Fusil Vital + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	25
LASIQ	F. de Francotirador Vital	Pistola, Cuchillo	1.5	25

**ISC: Sekban, Naval Special Unit** T. Élite

### SEKBAN, Unidad Naval Especial

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	11	14	3	3	1	2	2

Equipo: Visor 360°  
Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo - Terreno 0-G

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SEKBAN	Escopeta de Abordaje, Chain-colt	Pistola, Pistola Aturdidora, Cuchillo	0	20
SEKBAN	Fusil AP, Chain-colt	Pistola, Pistola Aturdidora, Cuchillo	0	21
SEKBAN	Spiffire	Pistola, Pistola Aturdidora, Cuchillo	1.5	27
SEKBAN	Lanzacoheles Pesado, Chain-colt	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	23
SEKBAN (Fireteam: Haris)	Fusil AP, Chain-colt	Pistola, Pistola Aturdidora, Cuchillo	0	22
SEKBAN Médico Plus (MediKt)	Escopeta de Abordaje, Chain-colt	Pistola, Pistola Aturdidora, Cuchillo	0	24
SEKBAN Teniente	Fusil AP, Chain-colt	Pistola, Pistola Aturdidora, Cuchillo	0	21

**ISC: Asawira Regiment** T. Cuartel General

### Regimiento ASAWIRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	14	14	14	3	3	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Embestida - Fireteam: Dúo - Kinematika N2  
Tropa Religiosa - Regeneración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ASAWIRA	Fusil AP + Escopeta Lig., Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	41
ASAWIRA	Fusil AP + Escopeta Lig., Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	42
ASAWIRA	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	35
ASAWIRA	Spiffire, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	2	43
ASAWIRA (Fireteam: Haris)	Spiffire, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	2	44
ASAWIRA Médico Plus (MediKt)	Fusil AP + Escopeta Lig., Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	45
ASAWIRA Médico Plus (MediKt)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	39
ASAWIRA Teniente	Fusil AP + Escopeta Lig., Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	41

**ISC: Special Deterrance Group Azra'il** T. Veterana

### Grupo Especial de Disuasión AZRA'IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	12	13	13	14	5	3	2	5	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AZRA'IL	Ametralladora AP	Pistola, Cuchillo	2	41
AZRA'IL	Feuerbach	Pistola, Cuchillo	1.5	39

**ISC: Hassassin Áyyār** T. Élite

### Hassassin ÁYYĀR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	13	14	3	3	2	2	1

Equipo: Hologroyector N2  
Habilidades Esp.: Libro - Operativo Especialista - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ÁYYĀR (Disparo Sorpresa N2)	Fusil + E/Mitter, D.E.P.	2 Pistolas Virales, Arma CC, Cuchillo	0	37
ÁYYĀR (Disparo Sorpresa N2)	Fusil de Precisión Shock	2 Pistolas Virales, Arma CC, Cuchillo	0	39
ÁYYĀR	F. de Francotirador	2 Pistolas Virales, Arma CC, Cuchillo	0.5	39

**ISC: Al Hawwa' Unit** T. Ent. Especial

### Unidad AL HAWWA'

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HAWWA'	F. de Francotirador, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	27
HAWWA' Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	26
HAWWA' (Observ. de Artillería)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	21

**ISC: Hassassin Farzans** T. Ent. Especial

### HASSASSIN FARZANS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	11	14	0	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Multiterreno - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FARZAN (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	26
FARZAN (Observ. de Artillería)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
FARZAN (Minador)	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	23

**ISC: Kameel Remotes** T. Apoyo

### Remotos KAMEEL

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

Equipo: Bagaje  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KAMEEL (Barreminas, Repetidor)		Pulso Eléctrico	0	8
KAMEEL Hacker (Disp. de Hacker EVO)		Pulso Eléctrico	0.5	25
KAMEEL (Reacción Total, Repetidor)	Fusil + Escopeta Lig.	Pulso Eléctrico	0	21

**ISC: Nasmal Remotes** T. Apoyo

### Remotos NASMAT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
NASMAT		Pulso Eléctrico	0	3

## PERSONAJES

**ISC: Saladin, O-12 Liaison Officer** Personaje

### SALADINO, Oficial de Entlace de O-12

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	12	16	3	3	1	2	1

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: Strategos N3 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SALADINO	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	36
SALADINO Teniente	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	36

**ISC: Hussein Al-Djabel** Personaje

### HUSSEIN AL-DJABEL, Hassassin Fiday

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	12	13	15	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 - Kinematika N1 - Multiterreno - Suplantación Base - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AL-DJABEL	Fusil + Escopeta Lig., Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Viral, Cuchillo	0	35

ISC: Hassassin Husam Yasbir Personaje

### HASSASSIN HUSAM YASBIR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	12	13	14	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Tropa Especialista - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HASSASSIN HUSAM YASBIR (Holoproyector N1)	Fusil + Escopeta Lig., Nanopulser	Pistola, Arma CC Viral, Cuchillo	0	27
HASSASSIN HUSAM YASBIR (Infiltración, Holoproyector N2)	Fusil + Escopeta Lig., Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Viral, Cuchillo	0	34

NOTA 1: SÓLO EL HASSASSIN HUSAM YASBIR CON HOLOPROYECTOR NIVEL 1 PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE MUYIBS EN EL

EJÉRCITO SECTORIAL DE LA HASSASSIN BAHARR (2+1; 3+1 O 4+1).

NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Halqa Mechanized Infantry T. Línea

### Infantería Mecanizada HALQA

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

Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HALQA	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	15
HALQA	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	23
HALQA	Fusil + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	16
HALQA	Lanzamientos	Pistola, Cuchillo	1	20
HALQA Hacker (Disp. Hacker)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	23
HALQA Médico Plus (Medikit)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	19
HALQA (Observ. de Artillería)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
HALQA Terrestre	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15

ISC: Al Fasid Regiment T. Veterana

### Regimiento AL FASID

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

Habilidades Esp.: Minador - Sexto Sentido N1 - Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FASID	Ametralladora + Lanzagranadas Lig. (Mun. Normal y Humo) Minas Antipersona	Pistola Pesada, Cuchillo	2	53
FASID	Lanzacohetes Pesado, Subfusil, Minas Antipersona	Pistola Pesada, Cuchillo	2	45

ISC: Husam Operative Leila Sharif T. Línea

### Operativo Husam LEILA SHARIF

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
LEILA SHARIF Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil de Precisión Shock, Cargas-D	Pistola Breaker, Cuchillo	0	20

NOTA 1: LA OPERATIVO HUSAM LEILA SHARIF CUENTA COMO UNA GHULAM O UNA HASSASSIN MUYIB PARA FORMAR FIRETEAMS.

NOTA 2: Esta tropa es un personaje y no puede utilizar las reglas de Spec-Ops de las Reglas de Campaña.



HASSASSIN BAHRAM



TROPA	DISP	FIRETEAM
INFANTERÍA DAYLAMI	5	
INFANTERÍA GHULAM	4	CORE
HASSASSIN GOVADS	5	CORE HARIS
HASSASSIN BARIDS	2	
HASSASSIN MUYIBS	6	CORE, HARIS, HARIS*1
HASSASSIN RAGIKS	4	
HASSASSIN LASIQS	4	CORE
REGIMIENTO ASAWIRA	4	HARIS, DÚO, HARIS*1
HASSASSIN AYYAR	2	
HASSASSIN FIDAY	2	
HASSASSIN FARZANS	3	
GHAZI MUTTAW'AH	4	

TROPA	DISP	FIRETEAM
HUSSEIN AL-DJABEL, HASSASSIN FIDAY	1	
AVICENA	1	
REMOTOS RAFIQ	2	
REMOTOS SHIHAB	1	
REMOTOS SHAYTANIYAH	1	
REMOTOS FANOUS	1	
REMOTOS NASMAT	2	
REMOTOS KAMEEL	2	
INGENIERO NAJJARUN	1	
HASSASSIN HUSAM YASBIR	1	ESPECIAL*1
OPERATIVO HUSAM LEILA SHARIF	1	ESPECIAL*2
W A R C O R S , W A R CORRESPONDENTS	1	

ESPECIAL FIRETEAMS: HARIS

HARIS\*1 - ESTE FIRETEAM DEBE INCLUIR AL MENOS UN ASAWIRA CON FIRETEAM: ASAWIRA + HASTA 2 MUYIBS, Ó 2 ASAWIRAS + HASTA 1 MUYIB.

ESPECIAL\*1 - YASBIR (NON-INFILTRACIÓN) CUENTA COMO UN MUYIB PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM

ESPECIAL\*2 - LA OPERATIVO HUSAM LEILA SHARIF CUENTA COMO UNA GHULAM O UNA HASSASSIN MUYIB PARA FORMAR FIRETEAMS.



QAPU KHALQI



TROPA	DISP	FIRETEAM
INFANTERÍA GHULAM	TOTAL	CORE
ODALISCAS	5	CORE HARIS
BASHI BAZOUKS	4	
UNIDAD HAFZA	4	CORE, ESPECIAL*1
SEKBAN, UNIDAD NAVAL ESPECIAL	5	CORE, HARIS, DÚO
GRUPO TÁCTICO DJANBAZAN	5	CORE
GRUPO ESPECIAL DE DISUASIÓN AZRA'IL	3	
JENÍZAROS	5	CORE
UNIDAD AL HAWWA'	3	
YUAN YUAN	3	
DRUZE SHOCK TEAMS (EQUIPOS SHOCK DRUSOS)	5	CORE DÚO
KAPLAN TACTICAL SERVICES (KTS)	5	CORE

TROPA	DISP	FIRETEAM
MERCENARIO NÓMADA: ALGUACILES (AL WAZ'IRI)	4	
MERCENARIO NÓMADA: MOBILE BRIGADA	1	
TAG MERCENARIO NÓMADA: ESCUADRÓN "IGUANA"	1	
SCARFACE & CORDELIA, ARMORED MERC. TEAM	1	
REMOTOS RAFIQ	1	
REMOTOS SHIHAB	2	
REMOTOS SHAYTANIYAH	1	
REMOTOS FANOUS	3	
REMOTOS NASMAT	2	
REMOTOS KAMEEL	2	
INGENIERO NAJJARUN	1	
OPERATIVO HUSAM LEILA SHARIF	1	ESPECIAL*2
W A R C O R S , W A R CORRESPONDENTS	1	

ESPECIAL

ESPECIAL\*1 - HASTA 2 HAFZAS PUEDEN FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM: CORE DE LA QAPU KHALQI, QUE NO SEA TROPA MERCENARIA (DRUSOS O KAPLAN). HASTA 1 HAFZA PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM: HARIS DE LA QAPU KHALQI.

ESPECIAL\*2 - LA OPERATIVO HUSAM LEILA SHARIF CUENTA COMO UNA GHULAM O UNA HASSASSIN MUYIB PARA FORMAR FIRETEAMS.



## ISC: Die Morlock Gruppe T. Línea

**DIE MORLOCK GRUPPE**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Kinematika N1 - MetaQuímica

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
MORLOCK	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
MORLOCK	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC E.M	0	6
MORLOCK	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	6
MORLOCK	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	13
MORLOCK	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Arma CC AP	1	14
MORLOCK	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola de Asalto, Arma CC AP	0	8

TABLA DE METAQUÍMICA			
1-3	Blindaje Natural (+1 a BLI)	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 Biotec (+6 a PB)	19 Trepap Plus	
10-11	Súper Físicas (+3 a FIS)	20 Inmunidad Total	

## ISC: Corregidor Jaguars T. Línea

**CORREGIDOR JAGUARS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	11	13	12	1	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
JAGUAR	Escopeta Lig., Granadas de Humo	Pistola, Arma CC E.M	0	13
JAGUAR	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	10
JAGUAR	Lanza-adhesivo, Panzerfaust	Pistola, Arma CC DA	0.5	13

## ISC: Dakтары T. Apoyo

**DAKTARIS (Daks, Médicos de Campaña)**

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

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
DAKTARI	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14

## ISC: Clockmakers T. Apoyo

**CLOCKMAKERS (Relojeros de Bakunin)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	15	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
CLOCKMAKER	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	18

## ISC: Tunguska Interventors T. Apoyo

**INTERVENTORES DE TUNGUSKA**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	25
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0.5	27
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	24
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Escopeta de Abordaje, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0.5	26
INTERVENTOR Hacker Teniente (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	25
INTERVENTOR Hacker Teniente (Disp. de Hacker Plus)	Fusil Combi, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0.5	27
INTERVENTOR Hacker (Disp. de Hacker Asesino UPGRADE: Relampago)	Escopeta de Abordaje, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0	20

FASTPANDA					
MOV	BLI	PB	EST	S	
20	0	0	1	1	
Repetidor					

## ISC: Stempler Zonds T. Apoyo

**STEMPLER ZONDS**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: Desactivador - G: Presencia Remota - Observador de Artillería - Sat-lock - Sensor - Trepap Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
STEMPLER ZOND	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17

## ISC: Reakcion Zonds T. Apoyo

**REAKTION ZONDS**

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

Equipo: Visor 360°  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Reacción Total - Trepap Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
REAKTION ZOND	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	26

## ISC: Vertigo Zonds T. Apoyo

**VÉRTIGO ZONDS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
VÉRTIGO ZOND	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

## ISC: Meteor Zonds T. Apoyo

**METEOR ZONDS**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: DA Salto de Combate - G: Presencia Remota - Observador de Artillería - Sat-lock - Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
METEOR ZOND	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	1	21

## ISC: Transductor Zonds T. Apoyo

**TRANSDUCTOR ZONDS**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: CO Mimetismo - G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
TRANSDUCTOR ZOND	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

## PERSONAJES

### ISC: Zoe & Pi-Well, Special Clockmakers Team Personaje

**ZOE**

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

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
ZOE (Disp. de Hacker, UPGRADE: Stop)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	28

### ISC: Pi-Well Personaje

**PI-WELL**

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

Equipo: DDO, Disruptor Óptico - Repetidor  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Observador de Artillería - Sat-lock - Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
PI-WELL	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	19
ZOE & PI-WELL			0	47

NOTA: ZOE & PI-WELL NO SE PUEDEN ALINEAR POR SEPARADO Y DEBEN PERTENECER AL MISMO GRUPO DE COMBATE.



ISC: Moderators from Bakunin T. Guarnición

NOTA: El Moderador Teniente sólo tiene CAP. 0 en el Ejército Sectorial de Bakunin (Mando Jurisdiccional de Bakunin).

**MODERADORES de Bakunin**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	10	10	12	0	3	1	2	Total

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
MODERADOR	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	0	9
MODERADOR	Spitfire	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	16
MODERADOR	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	13
MODERADOR	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	17
MODERADOR	Fusil Combi + Pitcher	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	10
MODERADOR Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	17
MODERADOR Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	0	11
MODERADOR Teniente	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	2.0*	9

ISC: Tomcats T. Ent. Especial

**TOMCATS, Equipo Esp. de Emergencias y Rescate**

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

Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea / O-G - Trepap Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
TOMCAT	Fusil Combi + Lanzallamas Lig D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0.5	19
TOMCAT	Fusil Combi + E/Mitter, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	20
TOMCAT (Repelidor de Posición)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	19
TOMCAT Ingeniero	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	22
TOMCAT Médico (MediKit)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	22
TOMCAT Ingeniero	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D + 1 Zondcat	Pistola, Cuchillo	0	26
TOMCAT Médico (MediKit)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. + 1 Zondcat	Pistola, Cuchillo	0	26

**ZONDCATS**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - DA: Infiltración Aérea / O-G - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
ZONDCAT		Pulso Eléctrico		4

ISC: Reverend Custodians T. Élite

**REVERENDAS CUSTODIAS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	14	3	3	1	2	2

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Tropa Religiosa - Fireteam: Haris

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
REVERENDA CUSTODIA Hacker (Disp. Hacker de Asalto, UPGRADE: Rompehielos)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	30
REVERENDA CUSTODIA Hacker (Disp. Hacker de Asalto, UPGRADE: Rompehielos)	Fusil Combi + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	32
REVERENDA CUSTODIA Hacker (Disp. Hacker Plus)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	32
REVERENDA CUSTODIA Hacker (Disp. Hacker Plus)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	33
REVERENDA CUSTODIA Hacker (Disp. Hacker Plus)	Fusil Combi + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	34
REVERENDA CUSTODIA Hacker (Disp. Hacker Plus) Teniente	Fusil Combi + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	34

ISC: Prowlers T. Veterana

**PROWLERS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	12	14	2	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Bioinmunidad - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
PROWLER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	0	32
PROWLER	Spitfire, Cargas-D	Pistola, Arma CC	2	36
PROWLER	Escopeta de Abordaje, Granadas, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	31
PROWLER (Operativo Especialista)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	0.5	33

ISC: Sin-Eater Observants T. Veterana

**OBSERVANTES COMEPECADOS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	11	13	3	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Neurocinética - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
COMEPECADOS	Ametralladora	Pistola, Arma CC	2	33
COMEPECADOS	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC	1.5	33
COMEPECADOS	Mk12	Pistola, Arma CC	0	30
COMEPECADOS	Spitfire	Pistola, Arma CC	1.5	31

ISC: Wildcats, Polyvalent Tactical Unit T. Veterana

**WILDCATS, Unidad Táctica Polivalente**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	11	13	2	6	1	2	3

Habilidades Esp.: Multiterreno - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
WILDCAT	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	19
WILDCAT	Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras, Repelidor de Posición	Pistola, Cuchillo	0	17
WILDCAT	Lanzacohetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	2	20
WILDCAT	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1.5	24
WILDCAT Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	25
WILDCAT Ingeniero	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	23
WILDCAT (Número 2)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	20
WILDCAT (Fireteam: Haris)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	20
WILDCAT Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	19

ISC: Riot Grrls T. Ent. Especial

**RIOT GRRLS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	13	13	13	3	3	2	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: Hiperdinámica N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
RIOT GRRL	Fusil Combi, Blitzen, Granadas Aturdidoras	Pistola, Cuchillo	0	29
RIOT GRRL	Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras	Pistola, Cuchillo	0	27
RIOT GRRL	Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Cuchillo	0	30
RIOT GRRL	Fusil MULTI, Granadas Aturdidoras	Pistola, Cuchillo	0	32
RIOT GRRL	Lanzamóviles	Pistola, Cuchillo	2	33
RIOT GRRL	Spitfire	Pistola, Cuchillo	2	34
RIOT GRRL (Fireteam: Haris)	Fusil Combi, Blitzen, Granadas Aturdidoras	Pistola, Cuchillo	0.5	30
RIOT GRRL (Operativo Especialista)	Fusil Combi, Blitzen, Granadas Aturdidoras	Pistola, Cuchillo	0	30

ISC: Taskmasters, Bakunin SWAST Team T. Veterana

**TASKMASTERS, Equipo SWAST de Bakunin**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	13	14	13	5	6	2	5	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N1 - Fireteam: Dúo - Kinematika N1 - Libero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
TASKMASTER	Ametralladora	Pistola Pesada, Arma CC DA	2	49
TASKMASTER	Escopeta de Abordaje, Pulzar, CrazyKoalas	Pistola Pesada, Arma CC DA	0	43
TASKMASTER	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Lig. CrazyKoalas	Pistola Pesada, Arma CC DA	2	47
TASKMASTER	Red Fury, Pulzar, CrazyKoalas + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Pesada, Arma CC DA	1	53
TASKMASTER Teniente	Red Fury, Pulzar, CrazyKoalas + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Pesada, Arma CC DA	1	53

**CRAZYKOALA**

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: 'Gecko' Squad T. Mecanizada

**ESCUADRÓN 'GECKO'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	15	13	15	13	5	6	3	6	2

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Terreno O-G - Fireteam: Dúo - Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
GECKO	2 Fusiles Combi, Chain-coilt, Panzerfaust		0	53
GECKO	Mk12, Chain-coilt, Blitzen		0.5	54

**PILOTO 'GECKO'**

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

Habilidades Esp.: Terreno O-G - Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
PILOTO GECKO		Pistola de Asalto, Cuchillo		

ISC: 'Iguana' Squadron T. Mecanizada

NOTA: Esta unidad se compone de 1 TAG Iguana y 1 Operador.

**ESCUADRÓN 'IGUANA'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	16	14	16	13	6	6	2	7	1

Equipo: ECM - Repetidor - DE: Sistema Ejector  
Habilidades Esp.: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
IGUANA	Ametralladora, Lanzallamas Pesado		2	71

**OPERADOR DE 'IGUANA'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	12	13	3	0	2	2	-

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
OPERADOR IGUANA	Ametralladora	Pistola, Cuchillo		

ISC: Szalamandra T. Mecanizada

**ESCUADRÓN 'SZALAMANDRA'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	17	14	17	13	8	9	3	7	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SZALAMANDRA	Cañón Magnético H, Lanzallamas Pesado		2	90

**PILOTO 'SZALAMANDRA'**

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

Habilidades Esp.: Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PILOTO SZALAMANDRA		Pistola, Cuchillo		

ISC: Moran, Maasai Hunter T. Ent. Especial

**MORAN, Cazador masai**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Infiltración - Multiterreno - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MORAN	Fusil Combi, CrazyKoalas	Pistola, Cuchillo	0.5	21
MORAN	Escopeta de Abordaje, CrazyKoalas	Pistola, Cuchillo	0.5	20
MORAN (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, CrazyKoalas	Pistola, Cuchillo	0.5	22

**CRAZYKOALA**

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: Bakunin Überfalkommando T. Apoyo

NOTA 1: Un Überfalkommando está compuesto por 1 Quimera y de 0 a 3 Púpnik.

**QUIMERA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	21	11	13	12	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Guerrero Nato - I-Kohl N1 - Inmunidad: Total - Kinematika N1 - Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
QUIMERA	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas Eclipse	Arma CC Viral	0	20

**PÚPNIK**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	19	4	13	10	0	0	1	2	3

Habilidades Esp.: G: Sincronizado - Hiperdinámica N2 - Inmunidad: Total - Kinematika N1 - Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PÚPNIK		Arma CC DA	0	1

ISC: Zondbots T. Apoyo

**ZONDBOTS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	8	10	13	0	3	1	1	4

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZONDBOT		Pulso Eléctrico	0	3

ISC: Tsyklon Sputniks T. Apoyo

**Spútnik TSYKLON**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	7	12	10	13	3	6	1	4	2

Equipo: Repetidor - Visor X - Visor 360°  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TSYKLON	Spitter, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	31
TSYKLON	Feuerbach, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	34

ISC: Lunokhod Sputniks T. Apoyo

**Spútnik LUNOKHOD**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	7	12	10	13	3	6	1	4	2

Equipo: Repetidor - Barreminas  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
LUNOKHOD	Escopeta Pesada, Lanzallamas Pesado, Cargas-D, CrazyKoalas	Pulso Eléctrico	0	25
LUNOKHOD	Escopeta Pesada, Akrylat-Kanone, Cargas-D, CrazyKoalas	Pulso Eléctrico	0	24

**CRAZYKOALA**

BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: Salyut Zonds T. Apoyo

**SALYUT Zonds**

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

Equipo: Bagaje  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SALYUT (Barreminas, Repetidor)		Pulso Eléctrico	0	8
SALYUT Hacker (Disp. de Hacker EVO)		Pulso Eléctrico	0.5	25
SALYUT (Reacción Total, Repetidor)	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	21

PERSONAJES

ISC: Carlota Kowalsky, Tomcats Sergeant Personaje

**CARLOTA KOWALSKY, Sargento de Tomcats**

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

Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea / O-G - Ingeniero - Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CARLOTA KOWALSKY	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	30
CARLOTA KOWALSKY	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Lanza-adhesivo, Cargas-D + Moriarty	Pistola, Cuchillo	0	34

ISC: Moriarty el Zondcat Personaje

**MORIARTY el Zondcat**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	8	10	13	0	6	1	1	-

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - DA: Infiltración Aérea / O-G - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MORIARTY		Pulso Eléctrico		4

ISC: Bran do Castro, Triple Zero Personaje

**BRAN DO CASTRO (Triple Zero)**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - CO: Camuflaje - Infiltración Superior - Super-Salto - Multiterreno Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BRAN	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC DA	0	33
BRAN (Operativo Especialista)	Fusil Combi + Emitter	Pistola, Arma CC DA	0	37

ISC: Reverend Superior Cassandra Kusanagi Personaje

**Reverenda Superiora CASSANDRA KUSANAGI**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	16	14	13	14	3	0	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Multiterreno - Tropa Religiosa - V: Sin Incapacidad por Herida - Operativo Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KUSANAGI	Fusil MULTI+ Lanzallamas Lig. Granadas EM	Pistola, Arma CC Shock	0	44
KUSANAGI	Spitfire	Pistola, Arma CC Shock	2	43
KUSANAGI Teniente	Fusil MULTI+ Lanzallamas Lig. Granadas EM	Pistola, Arma CC Shock	+1	44
KUSANAGI Teniente	Spitfire	Pistola, Arma CC Shock	2	43

DATA 3636

CODE 36MT

MODE MT36

V 3.8

ISC: Alguacil Vortex Lupe Balboa

Personaje



## ALGUACIL VORTEX LUPE BALBOA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	11	13	2	3	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Tropa Especialista - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LUPE BALBOA	Fusil Combi, Nanopulser, Panzerfaust, Granadas de Mano	Pistola, Arma CC	0	23

NOTA 1: LA VORTEX LUPE BALBOA PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE ALGUACILES EN EL MANDO JURISDICCIONAL DE CORREGIDOR (2+1, 3+1 0 4+1).

NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Securitate

T. Línea



## SECURITATE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	10	14	1	0	1	2	4

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SECURITATE	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
SECURITATE	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	27
SECURITATE	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	27
SECURITATE Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	31
SECURITATE Sanitario (MediKit)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	25
SECURITATE Teniente	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23



## MANDO JURISDICCIONAL DE BAKUNIN



TROPA	DISP	FIRETEAM
MODERADORES DE BAKUNIN	TOTAL	CORE
REVERENDAS MOIRAS	5	Core, Core*1
REVERENDAS CUSTODIAS	3	Haris, Haris*1
REVERENDAS SANADORAS	3	Core*1, Haris*1
OBSERVANTES COMEPECADOS	3	
RIOT GRRLS	5	CORE HARIS
TASKMASTERS	4	DÚO
PROWLERS	3	
ESCUADRÓN LIZARD	1	
ZEROS	3	
DER MORLOCK GRUPPE	TOTAL	
BAKUNIN ÜBERFALLKOMMANDO	3	
REVERENDA SUPERIORA CASSANDRA KUSANAGI	1	Core*1, Haris*1
BRAN DO CASTRO, TRIPLE ZERO	1	

TROPA	DISP	FIRETEAM
ZOE 6 PI-WELL	1	
AVICENA	1	
TSYKLON SPÚTNIKS	2	
LUNOKHOD SPÚTNIKS	2	
STEMLER ZONDS	2	
REAKTION ZONDS	1	
VERTIGO ZONDS	1	
METEOR ZONDS	1	
TRANSDUCTOR ZONDS	2	
ZONDBOTS	4	
SALYUT ZONDS	2	
CLOCKMAKERS (RELOJEROS DE BAKUNIN)	2	
DAKTARIS (DAKS, MÉDICOS DE CAMPAÑA)	1	
WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

+Especial Fireteams: Core

+Core\*1 - Kusanagi o 1 Reverendas Sanadoras + hasta 4 Reverendas Moiras, 0 Kusanagi + 1 Reverendas Sanadoras + hasta 3 Reverendas Moiras.

+Especial Fireteams: Haris

+Haris\*1 - Kusanagi o 1 Reverendas Sanadoras + hasta 2 Reverendas Custodias, 0 Kusanagi + 1 Reverendas Sanadoras + 1 Reverendas Custodias. CAMBIO CONFIRMADO



## MANDO JURISDICCIONAL DE CORREGIDOR



TROPA	DISP	FIRETEAM
ALGUACILES DE CORREGIDOR	TOTAL	CORE
WILDCATS, UNIDAD TÁCTICA POLIVALENTE	5	CORE HARIS
TOMCATS, EQUIPO ESPECIAL DE EMERGENCIAS Y RESCATE	4	
HELLCATS	5	
INTRUDERS, COMANDOS DE ASALTO DE CORREGIDOR	5	
MOBILE BRIGADA	6	CORE
ESCUADRÓN IGUANA	1	
ESCUADRÓN GECKO	4	DÚO
MORAN, CAZADOR MASAI	2	
CORREGIDOR BANDITS	2	
CORREGIDOR JAGUARS	5	Core*1, Haris*1
CARLOTA KOWALSKY, SARGENTO DE TOMCATS	1	
SEÑOR MASSACRE	1	Core*1, Haris*1
McMURROUGH, DOG-WARRIOR MERCENARIO	1	

TROPA	DISP	FIRETEAM
VALERYA GROMOZ, HACKER MERCENARIA	1	
TSYKLON SPÚTNIKS	2	
LUNOKHOD SPÚTNIKS	2	
STEMLER ZONDS	1	
REAKTION ZONDS	1	
VERTIGO ZONDS	1	
TRANSDUCTOR ZONDS	2	
ZONDBOTS	2	
SALYUT ZONDS	1	
CLOCKMAKERS (RELOJEROS DE BAKUNIN)	2	
DAKTARIS (DAKS, MÉDICOS DE CAMPAÑA)	1	
VORTEX SPEC-OPS LUPE BALBOA	1	Especial*1
WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

Especial Fireteams: Core

Core\*1 - Señor Massacre + hasta 4 Jaguars.

Especial Fireteams: Haris

Haris \*1 - Señor Massacre (Fireteam: Haris) + hasta 2 Jaguars.

Especial

Especial\*1 - Lupe Balboa cuenta como un Alguacil para la composición de Fireteam.



**ISC: Malignos** T. Veterana

**Cuerpo de Incursión Profunda Shasvastii 'MALIGNOS'**

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

Equipo: AutoMediKit  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO - Infiltración - Multiterreno - Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MALIGNOS	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	35
MALIGNOS	Fusil Combi, Minas Monodilo	Pistola, Cuchillo	1	38
MALIGNOS	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	34
MALIGNOS	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	42
MALIGNOS Hacker (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	41
MALIGNOS (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	36
MALIGNOS Teniente	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	35

**ISC: Q-Drones** T. Apoyo

**ZÁNGANOS-Q**

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

Equipo: Visor 360°  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Presencia Remota - Reacción Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZÁNGANO-Q	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	26
ZÁNGANO-Q	Fusil de Plasma	Pulso Eléctrico	1	25

**ISC: Speculo Killers** T. Élite

**ASESINOS ESPECULARES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	12	12	14	1	0	1	2	1

Equipo: AutoMediKit  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1 - Multiterreno - Shasvastii - Suplantación Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ASESINO ESPECULAR	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Monofilo, Cuchillo	1	35
ASESINO ESPECULAR	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Monofilo, Cuchillo	1	34

**ISC: T-Drones** T. Apoyo

**ZÁNGANOS-T**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZÁNGANO-T	Lanzamientos Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

**ISC: Daturazi Witch-Soldiers** T. Línea

**SOLDADOS-BRUJO DATURAZI**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	11	14	13	1	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 - CO: Mimetismo - Kinematika N1 - Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DATURAZI	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	21
DATURAZI	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	21
DATURAZI	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	22
DATURAZI	Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
DATURAZI	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	20
DATURAZI	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Arma CC Shock	0.5	21

**ISC: R-Drones** T. Apoyo

**ZÁNGANOS-R**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZÁNGANO-R	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

**ISC: The Hungries-'Gakis'** T. Línea

**LOS HAMBRIENTOS: 'GAKIS'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-15	19	9	14	12	0	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Explotar N1 - Kinematika N1 - Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GAKI		Arma CC AP	0	4

**ISC: The Hungries-'Pretas'** T. Línea

**LOS HAMBRIENTOS: 'PRETAS'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-15	19	9	14	12	0	0	1	2	Total

Habilidades Esp.: Kinematika N1 - Tregar Plus - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PRETA	Chain Rifle	Arma CC AP	0	7

**ISC: Med-Tech Obsidon Medchanoid** T. Apoyo

**MED-TEC ÓBSIDON MECANOIDE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	13	11	10	14	1	0	1	3	1

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: Ingeniero - Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MED-TEC ÓBSIDON MECANOIDE	Fusil Combi, Carga-D	Pistola, Cuchillo	0	23

**ISC: M-Drones** T. Apoyo

**ZÁNGANOS-M**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: Demolizador - G: Presencia Remota - Multiterreno - Observador de Artillería - Salt-lock - Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZÁNGANO-M	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17

**ISC: Shasvastii Noctifers** T. Cuartel General

**Ala Especial de Dominio Táctico NOCTÍFEROS**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO - Shasvastii - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
NOCTIFERO	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	24
NOCTIFERO	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1.5	30
NOCTIFERO	Lanzamisiles	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	32
NOCTIFERO Hacker (Disp. Hacker IE)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	32
NOCTIFERO Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	24

**ISC: Kurgat Reg. of Assault Engineers** T. Ent. Especial

**Regimiento de Ingenieros de Asalto KURGAT**

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

Habilidades Esp.: Ingeniero - Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KURGAT (Grupo Operativo)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	17
KURGAT (Grupo Operativo)	Mk12, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	23
KURGAT (Fireteam: Haris)	Mk12, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1	24
KURGAT (Grupo de Apoyo)	Cañón Portátil Automático, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1	28

**ISC: Nexus Operatives** T. Ent. Especial

**Operativo NEXUS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	13	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Hiperdinámica N1 - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
NEXUS (Operativo Especialista)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	16
NEXUS Hacker (Disp. de Hacker IE)	Fusil Combi, Nullificador	Pistola, Cuchillo	0.5	24
NEXUS (Nanopantalla)	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	26
NEXUS Teniente (Operativo Especialista)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1.0	16
NEXUS Teniente Hacker (Disp. de Hacker IE)	Fusil Combi, Nullificador	Pistola, Cuchillo	0.5	24
NEXUS Teniente (Nanopantalla)	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	26

**ISC: Umbra Samaritans** T. Élite

**SAMARITANOS UMBRA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	24	12	12	14	2	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Fireteam: Haris - Hiperdinámica N1 - Kinematika N2 - Protheion N4 Super-Salto - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SAMARITANO UMBRA	Fusil Combi Breaker, Pulso Flash	Pistola, Arma CC Vorpak	0	40
SAMARITANO UMBRA	Spitfire, Pulso Flash	Pistola, Arma CC Vorpak	1	44
SAMARITANO UMBRA Hacker (Disp. de hacker de Asalto IE, UPGRADE: Goodnight)	Carabina de Plasma, Pulso Flash	Pistola, Arma CC Vorpak	0.5	43
SAMARITANO UMBRA Teniente	Fusil Combi Breaker, Pulso Flash	Pistola, Arma CC Vorpak	0.5/0	40
SAMARITANO UMBRA Teniente	Spitfire, Pulso Flash	Pistola, Arma CC Vorpak	1	44

**ISC: Raktarak, Morat Sergeant Major** T. Veterana

**RAKTORAK, Sargento Mayor Morat**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	12	13	2	6	1	2	1

Habilidades Esp.: Morat - Operativo Especialista - Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RAKTORAK	Fusil Combi + Lanzallamas Pesado	Pistola, Cuchillo	0	23
RAKTORAK	Escopeta Vulkan	Pistola, Cuchillo	0	22
RAKTORAK	Red Fury	Pistola, Cuchillo	1	26

**ISC: Yaogat Strike Infantry** T. Élite

**Infantería de Impacto YAOGAT**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	16	12	12	13	3	0	1	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
YAOGAT	Fusil Combi + Panzerfaust	Pistola, Arma CC	0.5	29
YAOGAT	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC	0	27
YAOGAT	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC	1.5	34
YAOGAT	Spitfire	Pistola, Arma CC	1.5	32
YAOGAT Hacker (Disp. de Hacker IE)	Fusil Combi, Granadas	Pistola, Arma CC	0.5	36
YAOGAT (Fireteam: Haris)	Fusil Combi + Panzerfaust	Pistola, Arma CC	0.5	30
YAOGAT (Número 2)	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC	0	28
YAOGAT Teniente	Fusil Combi + Panzerfaust	Pistola, Arma CC	1.0	29

**ISC: Rasyat Diplomatic Division** T. Élite

**División Diplomática RASYAT**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	21	12	13	13	2	0	1	2	1

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate - Guerrero Nato - Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RASYAT	Fusil Combi, Cargas-D, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0	29
RASYAT	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0	28
RASYAT	Fusil Combi + E-Mitter, Cargas-D, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0	31
RASYAT	Spitfire, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	1.5	34

**ISC: Skíavoros** T. Cuartel General

**SKÍAVOROS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-5	17	13	12	16	3	3	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Mnetotecn - Strategos N2 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SKÍAVORO	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	52
SKÍAVORO	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC	1.5	51
SKÍAVORO	Sepator Plus, Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	64
SKÍAVORO Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0.5	60
SKÍAVORO Teniente	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	52
SKÍAVORO Teniente	Sepator Plus, Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	1	64

**ISC: Suryats, Morat Assault Heavy Infantry** T. Veterana

**Infantería Pesada de Asalto SURYAT**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	13	13	4	6	2	2	2

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo - Morat - Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SURYAT	Escopeta Vulkan	Pistola, Arma CC	0	37
SURYAT	Fusil Combi + Lanzallamas Ligero	Pistola, Arma CC	0	37
SURYAT	Fusil MULTI + Lanzallamas Ligero	Pistola, Arma CC	0	41
SURYAT	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC	2	39
SURYAT	Ametralladora	Pistola, Arma CC	2	44
SURYAT Teniente	Fusil MULTI + Lanzallamas Ligero	Pistola, Arma CC	1	41
SURYAT Teniente	Ametralladora + TriBot A (Deflector N1)	Pistola, Arma CC	2	45
SURYAT	Ametralladora + TriBot A (Deflector N1)	Pistola, Arma CC	2	45
SURYAT (Fireteam: Haris)	Fusil Combi + Lanzallamas Ligero + TriBot A (Deflector N1)	Pistola, Arma CC	1	38
SURYAT	Fusil Combi + Lanzallamas Ligero + TriBot A (Deflector N1)	Pistola, Arma CC	0	38

**ISC: Sogarat Tempest Regiment** T. Élite

**Regimiento de Barrido SOGARAT**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	13	15	13	6	3	2	5	1

Equipo: AutoMediKit  
Habilidades Esp.: Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SOGARAT	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC AP	2	56
SOGARAT	Feuerbach	Pistola de Asalto, Arma CC AP	1.5	57
SOGARAT Teniente	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC AP	2	56
SOGARAT Teniente	Feuerbach	Pistola de Asalto, Arma CC AP	1.5	57



**ISC: The Anathematics** T. Cuartel General

**'LOS ANATEMÁTICOS'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	13	16	5	6	2	6	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO - G: Mhemoteco - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ANATEMÁTICO	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflto	0	82
ANATEMÁTICO	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflto	2	81
ANATEMÁTICO	Sepulor, Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	2	88
ANATEMÁTICO Hacker (Disp. Hacker IE)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0.5	88
ANATEMÁTICO Teniente	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflto	0	82
ANATEMÁTICO Teniente Hacker (Disp. Hacker IE)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0.5	88

**ISC: Shasvastii Special Armoured Corp Sphinx** T. Mecanizada

**Cuerpo Acorazado Especial Shasvastii ESFINGE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-15	18	14	16	13	6	6	3	6	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO - G: Presencia Remota - Multiterreno - Trepap Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ESFINGE	Spitfire, 2 Lanzallamas Pesados	Arma CC EXP	2	106

**ISC: Xeodron Batroids** T. Mecanizada

**XEODRON BATROIDES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	14	13	13	13	5	6	3	6	1

Habilidades Esp.: Bioinmunidad - Fireteam: Haris - G: Presencia Remota - Super-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
XEODRON	Red Fury, Blitzen	Pistola Pesada	1	59
XEODRON	Fusil Combi K1, Blitzen	Pistola Pesada	0.5	59
XEODRON	Fusil MULTI, Blitzen	Pistola Pesada	0.5	58

**ISC: Overdron Batroids** T. Mecanizada

**OVERDRON BATROIDES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	14	13	14	13	6	6	3	6	1

Equipo: ECM - TinBot A (Deflector N1) - TinBot D (Albedo)  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
OVERDRON	Cañón Magnético Hiper-Rápido		2	74
OVERDRON	2 F. de Francotirador de Plasma		2	69
OVERDRON	2 Lanzacohetes Pesados		2	57

**ISC: Zerat Special Missions Regiment** T. Ent. Especial

**Regimiento de Misiones Especiales ZERAT**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Infiltración - Morat - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZERAT	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	21
ZERAT	Fusil Combi + Emitter, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	22
ZERAT	Escopeta de Abordaje, Granadas, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	21
ZERAT	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	28
ZERAT Hacker (Disp. Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	25
ZERAT (Observ. de Artillería)	Escopeta de Abordaje, Granadas, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	22

**ISC: Oznat, Morat Hunting Regiment** T. Ent. Especial

**OZNAT, Regimiento de Caza Morat**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	21	11	13	13	1	0	1	2	2

Equipo: Dispositivo de Control de Hambrientos  
Habilidades Esp.: Kinematika N1 - Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
OZNAT	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	18
OZNAT	Escopeta Vulkan, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	20

**ISC: E-Drones** T. Apoyo

**ZÁNGANOS-E**

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

Equipo: Hacker (Dispositivo de Hacker EVO. UPGRADE: Exilio, Goodnight)  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZÁNGANO-E	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0.5	28

**ISC: Ikadron Batroids** T. Apoyo

**IKADRON BATROIDES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-5	7	11	10	13	1	6	1	2	2

Habilidades Esp.: G: Autotool

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
IKADRON (Bagaje, Repetidor)	2 Lanzallamas Ligeros, Pulso Flash	Pistola, Pulso Eléctrico	0	9

**ISC: Slave Drones** T. Apoyo

**ZÁNGANOS ESCLAVOS**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZÁNGANO ESCLAVO		Pulso Eléctrico	0	3

**ISC: Imetron** T. Apoyo

**IMETRON**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
0-0	0	0	12	0	0	3	1	2	2

Equipo: Baliza IA  
Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
IMETRON			0	4

PERSONAJES

**ISC: Kornak Gazarov, Morat Superior Warrior-Officer** Personaje

NOTA: Kornak tiene CAP 0 como Teniente sólo en el Ejército Sectorial Morat (Fuerza de Agresión Morat).

**KORNAK Gazarov, Oficial-Guerrero Superior**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	14	13	14	3	9	1	2	1

Habilidades Esp.: Berserk - Kinematika N1 - Morat - Strategos N1 - Fireteam: Haris  
V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KORNAK	Mk-12, Lanzallamas Ligero	Pistola, Arma CC DA	0	41
KORNAK Teniente	Mk-12, Lanzallamas Ligero	Pistola, Arma CC DA	1/0	41

ISC: Shasvastii Sabotage and Destruction Unit Caliban T. Ent. Especial

**UNIDAD DE SABOTAJE Y DESTRUCCIÓN CALIBÁN**  
SEMILLA EMBRIÓN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
0-0	0	0	12	0	2	3	1	0	2

Equipo: AutoMediKit  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - Semilla-Embrión

**UNIDAD DE SABOTAJE Y DESTRUCCIÓN CALIBÁN**  
FORMA DESARROLLADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	13	12	12	13	2	3	1	2	-

Equipo: AutoMediKit  
Habilidades Esp.: Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CALIBÁN	Fuul Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	22/23
CALIBÁN	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	24/25
CALIBÁN	Feurbach	Pistola, Cuchillo	2	28/29
CALIBÁN Hacker (Esp. de Hacker de Asalto II)	Fuul Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	30/31
CALIBÁN Ingeniero	Fuul Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	26/27
CALIBÁN Ingeniero	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	28/29
CALIBÁN (Infiltración Inferior)	Fuul Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	24
CALIBÁN (Infiltración Inferior)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	27
CALIBÁN Ingeniero (Infiltración Inferior)	Fuul Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	28
CALIBÁN Ingeniero (Infiltración Inferior)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	31

NOTA 1: LAS TROPAS CALIBÁN CON INFILTRACIÓN INFERIOR NO PUEDEN ENLAZAR.  
NOTA 2: EL SEGUNDO VALOR DE COSTE PERMITE DESPLEGAR A ESTA TROPA EN FORMA DESARROLLADA.

ISC: Treitak Anyat Personaje

**TREITAK ANYAT**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	12	12	13	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Morat - Trepar Plus - Tropa Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ANYAT	Fuul Combi K1, Chain-coit, Granadas de Humo, Granadas EM	Pistola, Cuchillo	0	25

NOTA 1: LA TROPA ANYAT PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE INF. DE VANGUARDIA MORAT EN LA FUERZA DE AGRESIÓN MORAT (2+1, 3+1 O 4+1).  
NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Shasvastii Corax Hasht Personaje

**SHAVASTII CORAX HASHT**  
SEMILLA EMBRIÓN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
0-0	0	0	0	0	2	3	1	0	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - Semilla-Embrión

**SHAVASTII CORAX HASHT**  
FORMA DESARROLLADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	12	13	3	3	1	2	1

Equipo: Nanopantalla  
Habilidades Esp.: Shasvastii - Tropa Especialista - V: Sin Incapacidad por Herida

NOTA 1: EL CORAX HASHT PUEDE SER DESPLEGADO DIRECTAMENTE EN SU FORMA DESARROLLADA.  
NOTA 2: EL CORAX HASHT PUEDE FORMAR PARTE DE UN EQUIPO ENLAZADO DE SOLDADOS SEMILLA EN LA FUERZA EXPEDICIONARIA SHASVASTII (2+1, 3+1 O 4+1).  
NOTA 3: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Shasvastii Haiduks T. Ent. Especial

**Unidad de Apoyo Ligero HAIIDUKS**

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

Habilidades Esp.: Shasvastii - Zapador

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HAIIDUK	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	21
HAIIDUK	F. de Francotirador MULTI Inteligente	Pistola, Cuchillo	2	23

ISC: Shasvastii Aswuangs T. Veterana

**Unidad Expedicionaria ASWUANGS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	13	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Protheion N2 - Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ASWUANG	Fuul Combi, Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	0	26
ASWUANG	Escopeta de Abordaje, Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	0	25
ASWUANG	Spiffre	Pistola, Arma CC	1	31
ASWUANG Teniente	Fuul Combi, Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	10*	26

NOTA: LOS ASWUANG TIENEN CAP 0 COMO TENIENTES SÓLO EN EL EJÉRCITO SECTORIAL SHASVASTII (FUERZA EXPEDICIONARIA SHASVASTII).

ISC: Cadmus-Naish Agent Sheskiin Personaje

**Agente Cadmus-Naish SHESKIIN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	24	15	15	13	1	3	1	2	1

Equipo: Nanopantalla  
Habilidades Esp.: Kinemaika N2 - Protheion N3 - Shasvastii - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SHESKIIN	Fuul MULTI, Pulzar, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA	0	50
SHESKIIN	Red Fury, Pulzar, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA	0	51
SHESKIIN Teniente	Fuul MULTI, Pulzar, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA	10*	50
SHESKIIN Teniente	Red Fury, Pulzar, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA	1	51

NOTA 1: SHESKIIN TIENE CAP 0 COMO TENIENTE SÓLO EN EL EJÉRCITO SECTORIAL SHASVASTII (FUERZA EXPEDICIONARIA SHASVASTII).  
NOTA 2: SHESKIIN PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER EQUIPO ENLAZADO SHASVASTII (2+1, 3+1 O 4+1).

ISC: Special Operative Ko Dali Personaje

**Operativo Especial KO DALI**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	18	14	13	13	2	3	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate / Multiterreno - Protheion N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KO DALI	Fuul Combi, Nanopulser, Cargas-D	2 Pistolas de Asalto, Cuchillo	0	38

ISC: Shasvastii Seed-Soldiers T. Línea

**SOLDADOS-SEMILLA SHASVASTII**  
SEMILLA EMBRIÓN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
0-0	0	0	0	0	2	3	1	0	2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - Semilla-Embrión

**SOLDADOS-SEMILLA SHASVASTII**  
FORMA DESARROLLADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	12	11	9	13	1	0	1	2	-

Habilidades Esp.: Semilla-Embrión - Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SOLDADO-SEMILLA	Fuul Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	14
SOLDADO-SEMILLA	Fuul Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15
SOLDADO-SEMILLA (Observ. de Asalto)	Fuul Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	15
SOLDADO-SEMILLA Sanitario (MediKit)	Fuul Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16

ISC: Shasvastii Cadmus T. Ent. Especial

**GRUPO DE INFILTRACIÓN AEROTRANSPORTADA SHASVASTII CADMUS**  
SEMILLA EMBRIÓN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
0-0	0	0	11	0	2	3	1	0	2

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate - Semilla-Embrión

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SEMILLA CADMUS	Mina Antipersona (1)	Pulso Eléctrico	-	-

**GRUPO DE INFILTRACIÓN AEROTRANSPORTADA SHASVASTII CADMUS**  
FORMA DESARROLLADA

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

Habilidades Esp.: Morfo-Scan - Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SOLDADO-CADMUS	Fuul Combi	Pistola de Asalto, Arma CC	0	23
SOLDADO-CADMUS	Fuul Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola de Asalto, Arma CC	1	27
SOLDADO-CADMUS	Escopeta de Abordaje	Pistola de Asalto, Arma CC	0	22

NOTA: LOS VALORES DE MOV, CC, CD Y FIS PUEDEN VARIAR EN FUNCIÓN DEL MORFO-SCAN.

ISC: Shasvastii Gwailos T. Veterana

**Destacamento de Imposición Armada GWAILOS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	12	13	2	0	1	2	2

Equipo: Nanopantalla  
Habilidades Esp.: Shasvastii

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GWALLO	Fuul MULTI	Pistola, Arma CC	0	26
GWALLO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	21
GWALLO	Spiffre	Pistola, Arma CC	1.5	28
GWALLO Hacker (Esp. de Hacker de Asalto II)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0.5	27
GWALLO Teniente	Fuul MULTI	Pistola, Arma CC	10*	26
GWALLO Teniente	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	10*	21
GWALLO (Visor X)	Lanzacohetes Pesado	Pistola, Arma CC	1.5	23

NOTA: LOS GWALLOS TIENEN CAP 0 COMO TENIENTES SÓLO EN EL EJÉRCITO SECTORIAL SHASVASTII (FUERZA EXPEDICIONARIA SHASVASTII).



## FUERZA DE AGRESIÓN MORAT



TROPA	DISP	FIRETEAM	TROPA	DISP	FIRETEAM
INFANTERÍA DE VANGUARDIA MORAT	TOTAL	CORE	LOS HAMBRIENTOS: "GAKIS"	4	CORE*2
REGIMIENTO DE INGENIEROS DE ASALTO KURGAT	3	HARIS*1	LOS HAMBRIENTOS: "PRETAS"	4	CORE*2
INFANTERÍA DE IMPACTO YAOGAT	5	CORE HARIS	MED-TECH ÓBSIDON MEDCHANOIDE	1	
RODOK, DESTACAMENTO DE IMPOSICIÓN ARMADA MORAT	5	CORE	ZÁNGANOS-M	1	
DIVISIÓN DIPLOMÁTICA RASYAT	3		ZÁNGANOS-Q	1	
RAKTORAK, SARGENTO MAYOR MORAT	2	CORE*1, HARIS*2	ZÁNGANOS-T	1	
INFANTERÍA PESADA DE ASALTO SURYAT	5	CORE, HARIS, DÚO, CORE*1, HARIS*2	ZÁNGANOS-R	1	
REGIMIENTO DE BARRIDO SOGARAT	3	HARIS*3	ZÁNGANOS-E	1	
BRIGADA ACORAZADA RAICHO	2		ZÁNGANOS ESCLAVOS	2	
REGIMIENTO DE MISIONES ESPECIALES ZERAT	3		IKADRON BATROIDE	2	
SOLDADOS-BRUJO DĀTURAZI	TOTAL	CORE	RENEGADOS KRAKOT, FUGITIVOS MORAT	3	
OZNAT, REGIMIENTO DE CAZA MORAT	2	CORE*2	TREITAK ANYAT	1	ESPECIAL*1
KORNAK GAZAROT, OFICIAL-GUERRERO SUPERIOR	1	CORE*1, HARIS*2, HARIS*3			

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 SURYATS - KORNAK 0 1 RAKTORAK + HASTA 4 SURYATS, 0 KORNAK + 1 RAKTORAK + HASTA 3 SURYATS.

CORE\*2 OZNATS + HAMBRIENTOS - 1 OZNAT + HASTA 4 HAMBRIENTOS (GAKIS Y/O PRETAS), 0 2 OZNATS + HASTA 3 HAMBRIENTOS (GAKIS Y/O PRETAS).

ESPECIAL FIRETEAMS: HARIS

HARIS\*1 KURGATS - SÓLO LOS KURGAT PERTENECIENTES AL GRUPO OPERATIVO PUEDEN FORMAR PARTE DEL FIRETEAM: HARIS.

HARIS\*2 - KORNAK 0 1 RAKTORAK + HASTA 2 SURYATS, 0 KORNAK + 1 RAKTORAK + 1 SURYAT.

HARIS\*3 - KORNAK + HASTA 2 SOGARATS.

ESPECIAL

ESPECIAL\*1 - TREITAK ANYAT CUENTA COMO UN MORAT VANGUARD PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.



## FUERZA DE CONTACTO ÓNICE



TROPA	DISP	FIRETEAM	TROPA	DISP	FIRETEAM
UNIDRON BATROIDES	TOTAL	CORE, CORE*1	ESFINGE	1	
OPERATIVO NEXUS	3	CORE*1, CORE*2	MALIGNOS	2	
FRACTA	3		MED-TECH ÓBSIDON MEDCHANOIDE	1	
NOCTÍFEROS	2		ZÁNGANOS-M	2	
RODOK, DESTACAMENTO DE IMPOSICIÓN ARMADA MORAT	5	CORE, CORE*2	ZÁNGANOS-Q	1	
MAAKREP	2		ZÁNGANOS-T	1	
LEGADOS UMBRA	3	CORE*1, CORE*2	ZÁNGANOS-R	1	
SAMARITANOS UMBRA	3	CORE*2, HARIS*1	ZÁNGANOS-E	1	
INFANTERÍA PESADA DE ASALTO SURYAT	2	DÚO	ZÁNGANOS ESCLAVOS	2	
XEODRON BATROIDES	4	HARIS*1	IKADRON BATROIDE	2	
OVERDRON BATROIDES	2		ÍMETRON	2	

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 - 1 OPERATIVO NEXUS 0 1 LEGADO UMBRA + HASTA 4 UNIDRON BATROIDES, 0 1 OPERATIVO NEXUS + 1 LEGADO UMBRA + HASTA 3 UNIDRON BATROIDES.

CORE\*2 - 1 OPERATIVO NEXUS 0 1 LEGADO UMBRA 0 1 SAMARITANO UMBRA + HASTA 4 RODOKS.

ESPECIAL FIRETEAMS: HARIS

HARIS\*1 - 1 SAMARITANO UMBRA + 2 XEODRON BATROIDES.



## FUERZA EXPEDICIONARIA SHASVASTII



TROPA	DISP	FIRETEAM
SOLDADOS-SEMILLA SHASVASTII	TOTAL	
GRUPO DE INFILTRACIÓN AÉREA CADMUS	4	
UNIDAD DE APOYO LIGERO HAIDUKS	3	
UNIDAD EXPEDICIONARIA ASUANGS	5	
ALA ESPECIAL DE DOMINIO TÁCTICO NOCTÍFEROS	3	
UNIDAD DE SABOTAJE Y DESTRUCCIÓN CALIBÁN	5	CORE*1
DESTACAMENTO DE IMPOSICIÓN ARMADA GWAILOS	5	CORE, CORE*2
CUERPO DE PIONEROS LOS AMORTAJADOS	4	
CUERPO DE INCURSIÓN PROFUNDA MALIGNOS	3	
ASESINO ESPECULAR	2	
CUERPO ACORAZADO ESPECIAL ESFINGE	1	

TROPA	DISP	FIRETEAM
CADMUS-NAISH SHESKIIN	1	CORE*1, CORE*2
SHASVASTII CORAX HASHT	1	CORE*1, CORE*2
MED-TECH ÓBSIDON MEDCHANOIDE	1	
ZÁNGANOS-M	1	
ZÁNGANOS-Q	2	
ZÁNGANOS-T	2	
ZÁNGANOS-R	1	
ZÁNGANOS-E	1	
ZÁNGANOS ESCLAVOS	2	
IKADRON BATROIDE	2	

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

CORE\*1 - RECUERDA: TROPAS CON INFILTRACIÓN INFERIOR NO PUEDEN FORMAR FIRETEAMS EN ESTE SECTORIAL. SHESKIIN O CORAX HASHT + HASTA 4 CALIBAN, SHESKIIN + CORAX HASHT AND HASTA 3 CALIBAN.

CORE\*2 - SHESKIIN O CORAX HASHT + HASTA 4 GWAILOS, SHESKIIN + CORAX HASHT AND HASTA 3 GWAILOS.



ISC: Nagas T. Ent. Especial

**NAGAS**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Multiterreno - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
NAGA	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	27
NAGA	Fusil Combi, Minas Monofiló	Pistola, Cuchillo	0	30
NAGA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	34
NAGA (Minador)	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	27
NAGA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	32
NAGA Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
NAGA (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	28

ISC: Dasyus T. Élite

**DASYUS**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO - Infiltración - Multiterreno - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
DASYU	Fusil Combi, Nanopulser, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	35
DASYU	Escopeta de Abordaje, Nanopulser, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	34
DASYU	F. de Francotirador MULTI, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	42
DASYU Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	40
DASYU Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	37
DASYU (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Nanopulser, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	36
DASYU Teniente	Fusil Combi, Nanopulser, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	35

ISC: Myrmidons T. Veterana

**MIRMIDONES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	13	13	2	0	1	2	5

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
MIRMIDÓN	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	25
MIRMIDÓN	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	26
MIRMIDÓN	Chain Rifle, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	16
MIRMIDÓN	Escopeta de Abordaje, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	24
MIRMIDÓN	Spitfire, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	1	31
MIRMIDÓN Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0.5	31

ISC: Myrmidon Officer T. Veterana

**Oficial MIRMIDÓN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	12	13	14	2	3	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1 - V: Sin Incapacidad por Herida - Fireteam: Encomarca

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
OFICIAL MIRMIDÓN (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP	1	35
OFICIAL MIRMIDÓN (Cadena de Mando)	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	1	36
OFICIAL MIRMIDÓN Teniente	Escopeta de Abordaje, Nanopulser, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP	0.5	30
OFICIAL MIRMIDÓN Teniente	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0.5	31

ISC: Sophotects T. Apoyo

**SOFOTECTOS**

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

Habilidades Esp.: Ingeniero - Médico - MediKit - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
SOFOTECTO	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	31

ISC: Yudbots T. Apoyo

**YUDBOTS**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
YUDBOT		Pulso Eléctrico	0	3

ISC: Daleth Robots T. Apoyo

**Robots DALETH**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: Desactivador - G: Presencia Remota - Observador de Artillería - Sat-lock - Sensor - Trepap Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
Rebot DALETH	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17

ISC: Zayin Robots T. Apoyo

**Robots ZAYIN**

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

Equipo: Visor 360°  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Reacción Total - Trepap Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
Rebot ZAYIN	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	26

ISC: Samekh Robots T. Apoyo

**Robots SAMEKH**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	2

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
Rebot SAMEKH	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Lamedh Robots T. Apoyo

**Robots LAMEDH**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Presencia Remota - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
Rebot LAMEDH	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

ISC: Probots T. Apoyo

**PROBOTS**

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

Equipo: Bagaje  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
PROBOT (Barreminas, Repetidor)		Pulso Eléctrico	0	8
PROBOT Hacker (Disp. de Hacker EVO)		Pulso Eléctrico	0.5	25
PROBOT (Reacción Total, Repetidor)	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	21

ISC: Netroids T. Apoyo

**NETRODS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
0-0	0	0	12	0	0	3	1	2	3

Equipo: Baliza IA  
Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
NETROD			0	4

### ISC: Posthumans POST-HUMANOS

Disp: 1 T. Élite

NOTA 1: Sólo se puede coger 1 Proxy por modelo. El mínimo de Proxies ha de ser 2 y el máximo 3

#### ISC: PROXY Mk.1

T. Élite

**POST-HUMANOS: PROXY Mk.1**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	13	11	15	2	3	1	2	-

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Jumper N1 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PROXY Mk.1 Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	14
PROXY Mk.1 Ingeniero	Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	10
PROXY Mk.1 Médico (MediKit)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	10

#### ISC: PROXY Mk.2

T. Élite

**POST-HUMANOS: PROXY Mk.2**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO - G: Jumper N1 - Infiltración - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PROXY Mk.2	F. de Francotirador MULTI, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	24
PROXY Mk.2 Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	21

#### ISC: PROXY Mk.3

T. Élite

**POST-HUMANOS: PROXY Mk.3**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	13	13	14	15	4	3	2	2	-

Habilidades Esp.: G: Jumper N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PROXY Mk.3	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	2	21

#### ISC: Proxy Mk.4

T. Élite

**POST-HUMANOS: PROXY Mk.4**

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

Habilidades Esp.: G: Jumper N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PROXY Mk.4	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	2	25
PROXY Mk.4	Lanzacohetes Pesado, Subfusil, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	2	20

#### ISC: Proxy Mk.5

T. Élite

**POST-HUMANOS: PROXY Mk.5**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	13	11	15	3	3	1	2	-

Habilidades Esp.: Desp. Avanzado N1 - G: Jumper N1 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PROXY Mk.5 (Puntería Nivel X)	Mk12, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	17
PROXY Mk.5 (Observ. de Artillería)	2 Subfusiles, Nanopulser, Granadas EM	Pistola, Cuchillo	0	10

## PERSONAJES

### ISC: Acmon, Sergeant of Dactyls

Personaje

**ACMÓN, Sargento de DÁCTILOS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	11	14	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Ingeniero - V: Tenaz - Fireteam: Dúo - Fireteam: Enomotara

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ACMÓN	Fusil Combi, Panzerfaust, Granadas Nimbus, Cargas-D	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	27

### ISC: Andromeda, Sophistes of the Steel Phalanx

Personaje

**ANDRÓMEDA, Sophistes de la Falange de Acero**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	12	12	13	2	3	1	4	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Desp. Avanzado N1 - Guardián N3 - Kinematika N2 Operativo Especialista - Sigilo - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ANDRÓMEDA	Subfusil, Nanopulser, Pulso Flash	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	28
ANDRÓMEDA	Escopeta de Abordaje, Pulso Flash	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	32
ANDRÓMEDA	Fusil Combi, Pulso Flash	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	33

### ISC: Diomedes, Ekdromoi Officer

Personaje

**DIOMEDES, Oficial de Ekdromoi**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	12	13	14	2	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - DA: Salto de Combate - Super-Salto - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DIOMEDES	Mk12, Nanopulser	Pistola de Asalto, Arma CC DA	0	43
DIOMEDES	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola de Asalto, Arma CC DA	0	42
DIOMEDES Teniente	Mk12, Nanopulser	Pistola de Asalto, Arma CC DA	0	43
DIOMEDES Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola de Asalto, Arma CC DA	0	42

### ISC: Drakios, Steel Phalanx's NCO

Personaje

**DRAKIOS, Suboficial de la Falange de Acero**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	12	13	13	2	0	1	2	1

Equipo: Albedo  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Embestida - Libero - V: Sin Incapacidad por Herida - Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DRAKIOS	Fusil Combi + Lanzallamas Pesado, Blitz + 1 Devabot Kydoimos	Pistola, Arma CC Shock	0	36
DRAKIOS	Fusil Combi + Lanzallamas Pesado, Blitz + 2 Devabots Kydoimos	Pistola, Arma CC Shock	0	42
DRAKIOS	Red Fury + Lanzallamas Ligero + 1 Devabot Kydoimos	Pistola, Arma CC Shock	1	39
DRAKIOS	Red Fury + Lanzallamas Ligero + 2 Devabots Kydoimos	Pistola, Arma CC Shock	1	45

**DEVABOT KYDOIMOS**

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

Equipo: Albedo  
Habilidades Esp.: G: Sincronizado - Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DEVABOT KYDOIMOS	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico		6

### ISC: Scylla, Steel Phalanx's NCO

Personaje

**ESCILA, Suboficial de la Falange de Acero**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	12	12	13	2	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ESCILA Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 1 Devabot Caribdis	Pistola, Arma CC E/M	0.5	32
ESCILA Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 2 Devabots Caribdis	Pistola, Arma CC E/M	0.5	39
ESCILA Hacker (Disp. de Hacker Asesino. UPGRADE: Maestro)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 1 Devabot Caribdis	Pistola, Arma CC E/M	0.5	27
ESCILA Hacker (Disp. de Hacker Asesino. UPGRADE: Maestro)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 2 Devabots Caribdis	Pistola, Arma CC E/M	0.5	34
ESCILA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto. UPGRADE: Rompehielos)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 1 Devabot Caribdis	Pistola, Arma CC E/M	0.5	30
ESCILA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto. UPGRADE: Rompehielos)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 2 Devabots Caribdis	Pistola, Arma CC E/M	0.5	37

**DEVABOT CARIBDIS**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: Terreno Selvático - G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DEVABOT CARIBDIS	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico		7

## ISC: Atalanta, Agéma's NCO Personaje

**ATALANTA, Suboficial de la Agéma**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	14	11	14	2	3	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ATALANTA	Fusil Francotirador MULTI + 1 TinBot E (Spotter)	Pistola, Cuchillo	1.5	39

## ISC: Nesaie AlkÉ, Thorakital Warrant Officer Personaje

**NESAIE ALKÉ, Suboficial Mayor de la Thorakital**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	16	13	11	14	3	3	1	2	1

Equipo: Visor 360°  
Habilidades Esp.: V. Coraje · Tropa Religiosa · Fireteam: Enomotarca

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ALKÉ	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC	1.5	25
ALKÉ Teniente	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC	1.5	25

## ISC: Patroclus, Myrmidon Special Officer Personaje

**PATROCLO, Oficial Mirmidón Especial**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	21	13	13	13	3	0	1	2	1

Equipo: Holoproector N3  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PATROCLO (DDO: Disruptor Óptico)	Fusil MULTI, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	0	55
PATROCLO (DDO: Disruptor Óptico)	Spitfire, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	1.5	57
PATROCLO (CO: Mimetismo) Fireteam: Dúo (Aguiles v2)	Fusil MULTI, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	0	51
PATROCLO (CO: Mimetismo) Fireteam: Dúo (Aguiles v2)	Spitfire, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP	1.5	53

## ISC: Teucer, Agéma Warrant Officer Personaje

**TEUCRO, Suboficial Mayor de la Agéma**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	18	14	11	14	2	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Puntería Nivel X · Libero · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TEUCRO (Visor X)	Feuerbach, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	41
TEUCRO (Visor Multiespectral N2)	Feuerbach, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	2	44
TEUCRO (Visor Multiespectral N2)	F. de Francotirador K1, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	43

## ISC: Achilles Personaje

NOTA: Sólo puede haber un Aquiles en cada Lista de Ejército.

**AQUILES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	24	15	15	15	4	6	3	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · Kinematika N2 · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AQUILES	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC EXP	0	73
AQUILES	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC EXP	2.5	75
AQUILES Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC EXP	0	73
AQUILES Teniente	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC EXP	2.5	75

## ISC: Achilles v2 (Hoplite Armor) Personaje

NOTA: Sólo puede haber un Aquiles en cada Lista de Ejército.

**AQUILES v2 (Armadura Hoplita)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	24	15	15	15	6	6	3	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · CO: Mimetismo · Desp. Avanzado N1 · Kinematika N1  
Fireteam: Dúo (Patroclus)

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AQUILES	Fusil MULTI, Nanopulser, D.E.P.	Pistola, Arma CC EXP	0	74
AQUILES	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC EXP	2.5	75
AQUILES Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser, D.E.P.	Pistola, Arma CC EXP	0	74
AQUILES Teniente	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC EXP	2.5	75

## ISC: Ajax the Great, Myrmidon Officer Personaje

**ÁYAX el Grande, Oficial Mirmidón**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	13	16	12	5	6	2	5	1

Habilidades Esp.: Berserk · Guerrero Nato · Kinematika N2 · V: Sin Incapacidad por Herida  
Fireteam: Enomotarca

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ÁYAX	2 Fusiles Combi, Nanopulser	Pistola Pesada AP, Arma CC EXP	0	39
ÁYAX Teniente	2 Fusiles Combi, Nanopulser	Pistola Pesada AP, Arma CC EXP	0	39

## ISC: Hector, Homerid Champion Personaje

**HÉCTOR, Campeón Homérica**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	13	14	15	5	6	2	2	1

Equipo: Visor X  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · Fireteam: Enomotarca · Kinematika N2 · Stratego N1 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HÉCTOR	Fusil de Plasma, Nanopulser, Granadas Aturdidoras + 1 TinBot A	Pistola Pesada, Arma CC EXP	0	71
HÉCTOR	Spitfire, Nanopulser, Granadas Aturdidoras + 1 TinBot A	Pistola Pesada, Arma CC EXP	2	70
HÉCTOR Teniente	Fusil de Plasma, Nanopulser, Granadas Aturdidoras + 1 TinBot A	Pistola Pesada, Arma CC EXP	0	71
HÉCTOR Teniente	Spitfire, Nanopulser, Granadas Aturdidoras + 1 TinBot A	Pistola Pesada, Arma CC EXP	2	70

## ISC: Eudoros, Myrmidon Officer Personaje

**EUDORO, Oficial Mirmidón**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	13	13	14	3	6	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · Kinematika N1 · Número 2 · V: Sin Incapacidad por Herida · Fireteam: Enomotarca

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
EUDORO	Mk12, Nanopulser, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0	40
EUDORO Teniente	Mk12, Nanopulser, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0	40

## ISC: Phoenix, Veteran Myrmidon Officer Personaje

**FÉNIX, Oficial Veterano Mirmidón**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	13	13	14	2	3	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · V: Sin Incapacidad por Herida · Fireteam: Enomotarca

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FÉNIX	Lanzacohetes Pesado, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola Pesada, Arma CC DA	2	40
FÉNIX Teniente	Lanzacohetes Pesado, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola Pesada, Arma CC DA	2	40

## ISC: Machaon, Myrmidon Doctor-Officer Personaje

**MACAÓN, Oficial Médico de los Mirmidones**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	13	15	2	3	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico · MediKit  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · Médico · Fireteam: Enomotarca · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MACAÓN	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0.5	38
MACAÓN Teniente	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0.5	38

## ISC: Penthesilea, Amazon Warrior Personaje

**PENTESILEA, Guerrera Amazona MONTADA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	22	13	12	14	1	3	1	4	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico · Moto  
Habilidades Esp.: I-Kohl N2 · Kinematika N2 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PENTESILEA	Fusil Combi, Contender, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilo	0	41

## ISC: Penthesilea, Amazon Warrior Personaje

**PENTESILEA, Guerrera Amazona DESMONTADA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	13	12	14	1	3	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: I-Kohl N2 · Kinematika N1 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PENTESILEA	Fusil Combi, Contender, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilo	0	41



ISC: Thamyris the Aoidos Personaje

**TAMIRIS el Aedo**

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

Habilidades Esp.: Reportero N2 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TAMIRIS Hacker (Disp. de Hacker)	Pícher, Nanopulser	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	25

ISC: Chandra Sergeant Thrasymedes Personaje

**SARGENTO CHANDRA TRASIMEDES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	19	12	13	13	3	0	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico - Visor 360°  
Habilidades Esp.: Tropa Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SGTO. TRASIMEDES Infiltrador (Infiltrar)	Subfusil, Nanopulser, Granadas Flash	Pistola, Arma CC Shock	0	27
SGTO. TRASIMEDES (Enlace Exomotarca)	SUBAAM, Lanzacohetes Lig, Nanopulser, Granadas Flash	Pistola, Arma CC Shock	0.5	30

NOTA 1: SÓLO LA VERSIÓN ENOMOTARCA DEL SGTO. CHANDRA TRASIMEDES PUEDE FORMAR UN EQUIPO ENLAZADO DE THORAKITAI EN LA

FALANGE DE ACERO DE ALEPH (2+1 O 3+1).

NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Danavas Hackers T. Línea

**Hackers DANAVAS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	11	11	15	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DANAVAS Hacker (Disp. de Hacker de Asalto, UPGRADE: Rompehielos)	Fusil Combi + Pícher	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	23
DANAVAS Hacker (Disp. de Hacker Plus, UPGRADE: Maestro)	Fusil Combi + Pícher	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	25



## FALANGE DE ACERO



TROPA	DISP	FIRETEAM	TROPA	DISP	FIRETEAM
MIRMIDONES	TOTAL	ENOMOTARCA*1	TAMIRIS EL AEDO	1	
DÁCTILOS	4	ENOMOTARCA*2, DÚO*1	DRAKIOS, SUBOFICIAL DE LA FALANGE DE ACERO	1	
THORAKITAI	6	ENOMOTARCA*3	ESCILA, SUBOFICIAL DE LA FALANGE DE ACERO	1	
EKDROMOI	4		ACMÓN, SARGENTO DE DÁCTILOS	1	ENOMOTARCA (DÁCTILOS), DÚO*1
TIRADORES AGÊMA	2		TEUCRO, SUBOFICIAL MAYOR DE LA AGÊMA	1	
OFICIAL MIRMIDÓN	3	ENOMOTARCA (MIRMIDONES)	ANDRÓMEDA, SOPHISTES DE LA FALANGE DE ACERO	1	
AQUILES (v1 o v2)	1	DÚO*2	HÉCTOR, CAMPEÓN HOMÉRIDA	1	ENOMOTARCA (MIRMIDONES), (DÁCTILOS), (THORAKITAI)
PATROCLO	1	DÚO (AQUILES v2 Y PATROCLO)	REBOTS DALETH	2	
NESAIE ALKÊ, SUBOFICIAL MAYOR DE LA THORAKITAI	1	ENOMOTARCA (THORAKITAI)	REBOTS ZAYIN	1	
MACAÓN, OFICIAL-MÉDICO DE LOS MIRMIDONES	1	ENOMOTARCA (MIRMIDONES)	REBOTS SAMEKH	1	
EUDOROS, MIRMIDÓN VETERANO	1	ENOMOTARCA (MIRMIDONES)	REBOTS LAMEDH	2	
FÉNIX, OFICIAL MIRMIDÓN	1	ENOMOTARCA (MIRMIDONES)	YUBOTS	4	
ÁYAX EL GRANDE, OFICIAL MIRMIDÓN	1	ENOMOTARCA (MIRMIDONES)	NETRODS	2	
ATALANTA, SUBOFICIAL DE LA AGÊMA	1		PROBOTS	1	
DIOMEDES, CAPITÁN DE LOS EKDROMOI	1		SARGENTO CHANDRA	1	ENOMOTARCA (THORAKITAI)
PENTESILEA, GUERRERA AMAZONA	1		TRASIMEDES		
			WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

ESPECIAL FIRETEAMS: ENOMOTARCA

ENOMOTARCA\*1 MIRMIDONES - 1-4 TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (MIRMIDONES) + MIRMIDONES.

ENOMOTARCA\*2 DÁCTILOS - 1 O MÁS TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (DÁCTILOS) + DÁCTILOS. CAMBIO CONFIRMADO

ENOMOTARCA\*3 THORAKITAI - 1 O MÁS O MÁS TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (THORAKITAI) + THORAKITAI. CAMBIO CONFIRMADO

ESPECIAL FIRETEAMS: DÚO

DÚO\*1 - ACMÓN + 1 DÁCTILO.

DÚO\*2 - PATROCLO (FIRETEAM: DÚO (AQUILES v2)) + AQUILES v2.

EJEMPLOS ENOMOTARCA

EJEMPLO 1 (MIRMIDONES)

ÁYAX, MACAÓN, EUDOROS Y FÉNIX. ESTE FIRETEAM ESTÁ COMPUESTO DE 4 TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (MIRMIDONES).

EJEMPLO 2 (MIRMIDONES)

1 OFICIAL MIRMIDÓN, HECTOR Y 2 MIRMIDONES. ESTE FIRETEAM ESTÁ COMPUESTO DE 2 TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (MIRMIDONES) Y 2 MIRMIDONES.

EJEMPLO 3 (DÁCTILOS)

ACMÓN, HECTOR Y 2 DÁCTILOS. ESTE FIRETEAM ESTÁ COMPUESTO DE 2 TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (DÁCTILOS) Y 2 DÁCTILOS.

EJEMPLO 4 (DÁCTILOS)

ACMÓN Y HÉCTOR. ESTE FIRETEAM ESTÁ COMPUESTO DE 2 TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (DÁCTILOS).

EJEMPLO 5 (THORAKITAI)

HÉCTOR, NESAIE ALKE, TRASIMEDES Y 1 THORAKITAI. ESTE FIRETEAM ESTÁ COMPUESTO DE 3 TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (THORAKITAI) Y 1 THORAKITAI.

EJEMPLO 6 (THORAKITAI)

HÉCTOR, NESAIE ALKE Y TRASIMEDES. ESTE FIRETEAM ESTÁ COMPUESTO DE 3 TROPAS CON FIRETEAM: ENOMOTARCA (THORAKITAI).

## TOHAA



### ISC: Kamael Light Infantry

T. Línea

**Infantería Ligera KAMAEL**

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Triada

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
KAMAEL	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
KAMAEL	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	18
KAMAEL	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	16
KAMAEL	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0,5	16
KAMAEL Hacker (Disp. de Hacker Blanco)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0,5	16
KAMAEL (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13
KAMAEL Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14
KAMAEL Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12

### ISC: Sakiel Regiment

T. Veterana

**Regimiento SAKIEL**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	11	13	2	0	1	2	6

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - V: Coraje

**Regimiento SAKIEL**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

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

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
SAKIEL	Fusil Combi, Granadas Nimbus Plus	Pistola, Cuchillo	0	18
SAKIEL	Fusil Combi, Nulificador	Pistola, Cuchillo	0,5	18
SAKIEL	Fusil Combi, Lanzacochetes Ligero	Pistola, Cuchillo	1	23
SAKIEL	Fusil Combi Viral, Granadas Nimbus Plus	Pistola, Cuchillo	0	24
SAKIEL	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1,5	23
SAKIEL (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Granadas Nimbus Plus	Pistola, Cuchillo	0	19
SAKIEL Sanitario (MediKit)	Fusil Combi, Granadas Nimbus Plus	Pistola, Cuchillo	0	20
SAKIEL Teniente	Fusil Combi Viral, Granadas Nimbus Plus	Pistola, Cuchillo	0	24

### ISC: Rasail Boarding Team

T. Ent. Especial

NOTA: Un Equipo Rasail se compone de un Rasail y un Periférico Chaksa.

**Equipo de Abordaje Rasail**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	11	13	1	3	2	2	4

Equipo: Armadura Simbionte - Nanopantalla  
Habilidades Esp.: V: Coraje

**Equipo de Abordaje Rasail**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

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

Equipo: Armadura Simbionte

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
RASAIL	Fusil Combi, Minas Antipersona + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	0	34
RASAIL	Fusil Combi Viral + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	0	39
RASAIL	Escopeta de Abordaje, Contender + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	0	35
RASAIL	2 Contenders, Escopeta Lig. + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	0	36
RASAIL	Spitfire + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	2	39
RASAIL Teniente	Fusil Combi, Minas Antipersona + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	0	34
RASAIL Teniente	Fusil Combi Viral + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	0	39
RASAIL Teniente	Spitfire + 1 Periférico Chaksa	Pistola, Cuchillo	2	39

### PERIFÉRICO CHAKSA

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
PERIFÉRICO CHAKSA	Lanzallamas Pesado	Pistola, Cuchillo	-	4

### ISC: Kotail Mobile Unit

T. Veterana

**Unidad Móvil KOTAIL**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	15	12	12	13	2	3	1	2	4

Equipo: Armadura Simbionte - Hologrificador N2  
Habilidades Esp.: Súper-Salto - V: Coraje

**Unidad Móvil KOTAIL**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

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

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
KOTAIL	Fusil Combi, Granadas EM	Pistola, Cuchillo	0	32
KOTAIL	2 Fusiles Combi	Pistola, Cuchillo	0,5	32
KOTAIL	Escopeta de Abordaje, Granadas EM	Pistola, Cuchillo	0	31
KOTAIL	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1,5	36
KOTAIL (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Granadas EM	Pistola, Cuchillo	0	33

### ISC: Kaeltar Specialists

T. Ent. Especial

**Especialistas KAELTAR**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	11	14	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - Disciplina Corahtar N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
KAELTAR (Cadena de Mando)	Escopeta Lig. Pulso Flash + 2 SymbioMates	Pistola, Pulso Eléctrico	0,5	21
KAELTAR (Cadena de Mando)	Fusil Combi, Pulso Flash + 2 SymbioMates	Pistola, Pulso Eléctrico	0,5	26
KAELTAR	Escopeta Lig. Pulso Flash + 2 SymbioBombs	Pistola, Pulso Eléctrico	0	15
KAELTAR	Fusil Combi, Pulso Flash + 2 SymbioBombs	Pistola, Pulso Eléctrico	0	20

### ISC: Kerail Preceptors

T. Ent. Especial

NOTA: Un Equipo Kerail se compone de un Preceptor y una o dos SymbioBestias del mismo tipo.

**Preceptores KERRAIL**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	14	11	11	13	1	3	1	2	2

Equipo: Armadura Simbionte

**Preceptores KERRAIL**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

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

Equipo: Armadura Simbionte

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
PRECEPTOR KERRAIL	Subfusil, Granadas de Humo + 1 SymbioBestia Surda	Pistola, Pulso Eléctrico	0	20
PRECEPTOR KERRAIL	Subfusil, Granadas de Humo + 2 SymbioBestias Surdas	Pistola, Pulso Eléctrico	0	28
PRECEPTOR KERRAIL	Escopeta Ligera, Nanopulser + 1 SymbioBestia Mutan	Pistola, Pulso Eléctrico	0	25
PRECEPTOR KERRAIL	Fusil Combi, Nanopulser + 1 SymbioBestia Mutan	Pistola, Pulso Eléctrico	0	30

### ISC: Mutan SymbioBeasts

T. Pícaro

**SIMBIOBESTIAS MUTAN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	14	11	14	12	0	3	1	3	-

Habilidades Esp.: G: Sincronizado - Súper-Salto - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
SIMBIOBESTIA MUTAN	2 Contenders, Pulzar	Arma CC	0	13

### ISC: Surda SymbioBeasts

T. Pícaro

**SIMBIOBESTIAS SURDA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	22	8	15	10	0	3	1	3	-

Habilidades Esp.: G: Sincronizado - Hiperdinámica N1 - Kinemática N2 - Súper-Salto - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
SIMBIOBESTIA SURDA	Pulzar	Arma CC Viral	0	8

ISC: Nikoul Ambush Unit T. Ent. Especial

**Unidad de Emboscada NIKOUL**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	13	1	3	1	2	2

Equipo: Armadura Simbionte - Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: Zapador

**Unidad de Emboscada NIKOUL**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

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

Equipo: Armadura Simbionte - Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: Zapador

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NIKOUL	F. de Francotirador Viral	Pistola, Cuchillo	1.5	28
NIKOUL Minador	F. de Francotirador Viral, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	30

ISC: Sukeul Commandos T. Veterana

**Comandos SUKEUL**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	11	13	2	3	1	2	4

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - CO: Mimetismo - Multiterreno - Sigilo - V: Coraje - Veterano N1

**Comandos SUKEUL**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	10	13	0	0	1	2	-

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - Multiterreno - Sigilo - V: Coraje - Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SUKEUL (Observ. de Artillería)	Fusil Combi K1, Cargas-D	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	32
SUKEUL (Observ. de Artillería)	Fusil Combi K1, Nulificador	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	33
SUKEUL	Ametralladora, Cargas-D	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	35
SUKEUL	F. de Francotirador K1	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	34
SUKEUL	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	36
SUKEUL Teniente (Observ. de Artillería)	Fusil Combi K1, Cargas-D	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	32

ISC: Kosuil Assault Pioneers T. Ent. Especial

**Zapadores de Asalto KOSUIL**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	14	2	3	1	2	2

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Bioinmunidad - Fireteam: Triada

**Zapadores de Asalto KOSUIL**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

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

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KOSUIL Ingeniero	Fusil Combi K1, Cargas-D, Nulificador	Pistola, Cuchillo	0	29
KOSUIL Minador	Fusil Combi K1, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25
KOSUIL Ingeniero	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Panzerfaust	Pistola, Cuchillo	0.5	24

ISC: Kaauri Sentinels T. Guarnición

**CENTINELAS KAAURI**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	12	11	10	13	0	3	1	1	4

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: Sexto Sentido N2 - Visor Biométrico N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CENTINELA KAAURI	Subfusil, 2 Nanopulser, Nulificador	Pistola, Pulso Eléctrico	0	12
CENTINELA KAAURI	Escopeta de Abordaje, Nulificador	Pistola, Pulso Eléctrico	0	15
CENTINELA KAAURI	Fusil de Francotirador	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	19
CENTINELA KAAURI (T. Pheroware: Estera Nimbus)	Fusil Combi, Nulificador	Pistola, Pulso Eléctrico	0	17

ISC: Chaksa Auxiliars T. Apoyo

**AUXILIARES CHAKSA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	11	12	13	0	0	1	2	4

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
AUXILIAR CHAKSA (Bagge, Sensor)	Lanzallamas Pesado	Pistola, Arma CC	0	10
AUXILIAR CHAKSA (Neurocéntrica, Visor 300°)	Ametralladora	Pistola, Arma CC	1	25
AUXILIAR CHAKSA	Lanzacohetes Pesado Inteligente	Pistola, Arma CC	1	15

ISC: Chaksa Servants T. Apoyo

**SERVIDORES CHAKSA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	12	10	11	13	0	0	1	2	4

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Servidor - Hiperdinámica N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SERVIDOR CHAKSA		Pulso Eléctrico	0	3

ISC: Gao-Rael Unit T. Élite

**Unidad GAO-RAEL**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	16	12	12	14	2	3	1	2	4

Equipo: Armadura Simbionte - Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada

**Unidad GAO-RAEL**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	12	11	14	0	0	1	2	-

Equipo: Armadura Simbionte - Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GAO-RAEL	Fusil Combi, Lanzaadhesivo	Pistola, Arma CC	0	28
GAO-RAEL	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	26
GAO-RAEL	F. de Francotirador	Pistola, Arma CC	1	31
GAO-RAEL	Spillfire	Pistola, Arma CC	1.5	33
GAO-RAEL Teniente	Fusil Combi, Lanzaadhesivo	Pistola, Arma CC	0	28

ISC: Gao-Tarsos Unit T. Ent. Especial

**Unidad GAO-TARSOS**  
ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	17	12	12	13	3	0	1	2	3

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate

**Unidad GAO-TARSOS**  
ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	12	11	13	0	0	1	2	-

Equipo: Armadura Simbionte

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GAO-TARSOS	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	28
GAO-TARSOS	Ametralladora	Pistola, Arma CC	1.5	36
GAO-TARSOS	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	27
GAO-TARSOS Sanitario (MediKit)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	30

## ISC: Taqueul Officers T. Ent. Especial

**Oficiales TAOEUL**  
**ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	11	14	3	6	1	2	2

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Regeneración - V: Coraje

**Oficiales TAOEUL**  
**ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA**

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

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Regeneración - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TAOEUL (Cadena de Mando)	Fusil Combi, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	0	34
TAOEUL (Cadena de Mando)	Fusil Combi Viral, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	0	40
TAOEUL (Cadena de Mando)	Spitfire, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	1.5	40
TAOEUL Teniente (Mando Avanzado)	Fusil Combi, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	0	34
TAOEUL Teniente (Mando Avanzado)	Fusil Combi Viral, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	0	40
TAOEUL Teniente (Mando Avanzado)	Spitfire, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	1.5	40

SIMBIOBICHO			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

## ISC: Ectros Regiment T. Veterana

**Regimiento ECTROS**  
**ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	13	14	13	3	6	2	2	4

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - Kinematika N1 - V: Coraje

**Regimiento ECTROS**  
**ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	12	11	13	0	0	1	2	-

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ECTROS	Fusil Combi Viral, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	43
ECTROS	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	2	45
ECTROS	Escopeta Vulkan, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	38
ECTROS Teniente	Fusil Combi Viral, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	43

## ISC: Gorgos Squad T. Mecanizada

NOTA: Esta unidad está compuesta de 1 Gorgos y 1 Periférico Chaksa.

**Escuadrilla GORGOS**  
**ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	18	14	16	13	7	9	3	7	1

Equipo: Armadura Simbionte - ECM Avanzado  
Habilidades Esp.: Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GORGOS	Spitfire AP, Flammenspeier, Pulzar +1 Periférico Chaksa A	Arma CC Viral	2	86
GORGOS	Spitfire AP, Flammenspeier, Pulzar +1 Periférico Chaksa B	Arma CC Shock	2	82

**Escuadrilla GORGOS**  
**ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA**

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

Equipo: Armadura Simbionte

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GORGOS	Spitfire, Pulzar +1 Periférico Chaksa (AB)	Pistola, Cuchillo		

**PERIFÉRICO CHAKSA**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PERIFÉRICO CHAKSA A	Escopeta Lig. Granadas Aturdidoras	Pistola, Cuchillo		7
PERIFÉRICO CHAKSA B	Pulzar	Pistola, Cuchillo		4

## ISC: Igao Unit T. Ent. Especial

**UNIDAD IGAO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	11	13	13	0	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - I-Kohl N1 - CO: Camuflaje - Infiltración - Kinematika N1 - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
IGAO	Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras	Pistola, Arma CC DA	0	25
IGAO	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas Aturdidoras	Pistola, Arma CC DA	0	27

## ISC: Clipsos Infiltrators T. Ent. Especial

**Infiltradores CLIPSOS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	12	13	0	3	1	2	3

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CLIPSOS	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	24
CLIPSOS	Fusil Combi, Granadas Nimbus Plus	Pistola, Cuchillo	0	24
CLIPSOS	Escopeta de Abordaje, Nullificador	Pistola, Cuchillo	0.5	23
CLIPSOS	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	1	26
CLIPSOS Minador	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	25
CLIPSOS (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25

## ISC: Makaul Troops T. Apoyo

**Tropas MAKAUL**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	11	13	13	1	3	1	2	6

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Fireteam: Triada - I-Kohl N1 - Kinematika N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MAKAUL	Lanzallamas Pesado, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC Viral	0	13
MAKAUL	Lanzallamas Pesado, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC DA	0	13
MAKAUL	Escopeta de Abordaje, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC Viral	0	19
MAKAUL	Fusil Combi, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC Viral	0	20

## ISC: Kumotail Bioingeneers T. Apoyo

**Bioingenieros KUMOTAIL**

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

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - Ingeniero - Médico

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KUMOTAIL	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	22

## ISC: Tohaa Diplomatic Delegates T. Apoyo

**DELEGADOS DIPLOMÁTICOS TOHAA**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DELEGADO DIPLOMÁTICO (Civil)				
DELEGADO DIPLOMÁTICO (I-Kohl N1, Operativo Especialista)	Nanopulser, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	5

## PERSONAJES

### ISC: Neema Saatar, Ectros Regiment Officer Personaje

**NEEMA SAATAR, Oficial del Reg. Ectros**  
**ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	13	14	15	3	9	2	2	1

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Fireteam: Triada - Kinematika N1

**NEEMA SAATAR, Oficial del Reg. Ectros**  
**ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	12	15	0	0	1	2	-

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Fireteam: Triada

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NEEMA	Fusil Combi Breaker, Panzerfaust, Nanopulser	Pistola Viral, Arma CC Shock	0	41
NEEMA	Spitfire, Nanopulser	Pistola Viral, Arma CC Shock	2	43
NEEMA Teniente (Mando Avanzado)	Fusil Combi Breaker, Panzerfaust, Nanopulser	Pistola Viral, Arma CC Shock	+1	46
NEEMA Teniente (Mando Avanzado)	Spitfire, Nanopulser	Pistola Viral, Arma CC Shock	1.5	48

DATA 5454

CODE 54MT

MODE MT54

V 3.8

ISC: Hatail Aelis Keesan

Personaje



## HATAIL AELIS KEESAN

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

Equipo: Dispositivo de Hacker Defensivo

Habilidades Esp.: Enlace Tohaa - Regeneración - Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPD	C
HATAIL AELIS KEESAN	Fusil Combi Viral, Nanopulser, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	33
HATAIL AELIS KEESAN	Fusil Combi K1, Nanopulser, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	32

NOTA: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

MERCENARIOS



**ISC: Yuan Yuan** T. Mercenaria

**YUAN YUAN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	9	14	13	0	0	1	2	4

Habilidades Esp.: Botín N1 - DA: Salvo de Combate Inferior

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
YUAN YUAN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	8
YUAN YUAN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	9
YUAN YUAN	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC DA	0	9
YUAN YUAN	Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	16
YUAN YUAN	Fusil, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	14

**ISC: Authorized Bounty Hunters** T. Mercenaria

**CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS**

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

Habilidades Esp.: Botín N2 - Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CAZARRECOMPENSAS	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14
CAZARRECOMPENSAS	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	13
CAZARRECOMPENSAS	F. de Francotirador	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	19
CAZARRECOMPENSAS	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	20

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE CAZARRECOMPENSAS EN EJÉRCITOS GENÉRICOS HUMANOS (PANOCENÁIA, YU JING, ARIADNA...). NO ESTÁN PERMITIDOS EN NINGÚN EJÉRCITO SECTORIAL (EXCEPTO EN AQUELLOS QUE ESPECIFIQUEN LO CONTRARIO) NI TAMPOCO EN EL EJÉRCITO COMBINADO NI EN EL TOHAA.

**ISC: Wardrivers, Mercenary Hackers** T. Mercenaria

**WARDRIVERS, Hackers Mercenarios**

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

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
WARDRIVER Hacker (Disp. de Hacker Defensivo)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	17
WARDRIVER Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	1	19

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE WARDRIVERS EN EL EJÉRCITO GENÉRICO DE ARIADNA.

**ISC: CSU, Corporate Security Unit** T. Mercenaria

**CSU, Unidad de Seguridad Corporativa**

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

Habilidades Esp.: MetaQuímica - Sexto Sentido N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Agente CSU	Fusil Breaker	Pistola, Cuchillo	0	12
Agente CSU	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	12
Agente CSU	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	11

TABLA DE METAQUÍMICA

1-3	Blindaje Natural (+1 a 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 Biotec (+6 a PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 a FIS)	20	Inmunidad Total

**ISC: Anaconda, Mercenary TAG Squad** T. Mercenaria

**ANACONDA, Escuadrón TAG Mercenario**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	16	13	16	13	6	6	2	7	1

Equipo: DE: Sistema de Escape - ECM  
Habilidades Esp.: Triplado - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ANACONDA	Spitfire + Lanzallamas Lig. Panzerfaust	Arma CC	2	62

**OPERADOR DE ANACONDA**

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

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
OPERADOR	Spitfire	Pistola, Cuchillo	-	-

PERSONAJES

**ISC: Saito Togan** T. Mercenaria

**SAITO TOGAN, Ninja Mercenario**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	11	13	13	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 - CO: Camuflaje TO - Infiltración - Kinematika N1 - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SAITO TOGAN	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP, Cuchillo	0	39

**ISC: Miyamoto Mushashi** T. Mercenaria

**MIYAMOTO MUSHASHI**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	25	9	14	15	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N5 - CC con 2 Armas - Kinematika N2 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MIYAMOTO MUSHASHI	Chain Rifle, Pulso Flash	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EXP	0	24

**ISC: Knauf, Outlaw Sniper** T. Mercenaria

**KNAUF, Francotirador renegado**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	13	11	13	1	0	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Multiterreno - Puntería N1 - Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KNAUF	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola Pesada, Cuchillo	1.5	32

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE KNAUF EN CUALQUIER EJÉRCITO GENÉRICO (EXCEPTO EL EJÉRCITO COMBINADO Y TOHAA). NO ESTÁ PERMITIDO EN NINGÚN EJÉRCITO SECTORIAL (EXCEPTO EN LA FUERZA DE RESPUESTA RÁPIDA MERDINGIA).

ISC: KTS, Kaplan Tactical Services T. Mercenaria

**KAPLAN TACTICAL SERVICES (KTS)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	14	2	6	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KAPLAN	Fusil Combi, Lanzadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil Combi, Blitz	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	30
KAPLAN	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	28
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Lanzadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Blitz	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Medico (MedKit)	Fusil Combi, Blitz	Pistola, Cuchillo	0	27

ISC: Bashi Bazouks T. Mercenaria

**BASHI BAZOUKS**

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

Equipo: Holoproector N2  
Habilidades Esp.: DA: Paracaidismo / O-G

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
BASHI BAZOUK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	18
BASHI BAZOUK	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	15
BASHI BAZOUK	Fusil AP	2 Pistolas Breaker, Arma CC	0	17
BASHI BAZOUK	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Arma CC	0	17
BASHI BAZOUK	Subfusil, Chain-Colt	Pistola, Arma CC	0	12

ISC: Highlander Caterans T. Mercenaria

**HIGHLANDER CATERANS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	12	13	12	0	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - CO: Mimetismo - Prepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CATERAN	F. de Francotirador T2	Pistola, Arma CC AP	1	24
CATERAN	F. de Francotirador	Pistola, Arma CC AP	0.5	21

ISC: Kempeitai T. Mercenaria

NOTA: Este Kempei sólo puede ser alineado contra ejércitos de Yu Jing.

**KEMPEITAI**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	10	14	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1 - Suplantación Base: Yu Jing - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KEMPEI	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Arma CC, Pulso Eléctrico	0	19
KEMPEI	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola, Arma CC, Pulso Eléctrico	0	18

ISC: Krakot Renegados, Morat Fugitives T. Mercenaria

NOTA: En el ITS está permitido de manera oficial el uso de los Krakot en cualquier Ejército Genérico.

**RENEGADOS KRAKOT, FUGITIVOS MORAT**

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

Habilidades Esp.: Berserk - Desp. Avanzado N1 - Kinematika N1 - MetaQuímica N2 - Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RENEGADO KRAKOT	2 Subfusiles, Mina Pectoral	Pistola, Arma CC Shock	0	17
RENEGADO KRAKOT	Escopeta de Abordaje, Mina Pectoral	Pistola, Arma CC Shock	0	18
RENEGADO KRAKOT	2 Chain Rifles, Granadas	Pistola, Arma CC DA	0	14
RENEGADO KRAKOT	Subfusil, Mina Pectoral	Pistola, Arma CC DA	0	15
RENEGADO KRAKOT	Red Fury, Mina Pectoral	Pistola, Arma CC Shock	1	24

**TABLA DE METAQUÍMICA N2**

1-4	Blindaje Natural (+1 a BLI) + Bioinmunidad
5-8	V: Tenaz + Inmunidad Total
9-12	Movimiento Mejorado (MOV: 15-10) + Súper-Salto
13-16	Movimiento Mejorado (MOV: 15-10) + Prepar Plus
17-20	Súper Físicas (+3 FIS) + Regeneración

ISC: Druze Shock Teams T. Mercenaria

**DRUZE SHOCK TEAMS (Equipos Shock Drusos)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	13	3	3	1	2	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi, D.E.P., Chain-Colt	Pistola, Arma CC	0	20
DRUSO (Visor X)	Spitfire	Pistola, Arma CC	1.5	25
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	23
DRUSO	Escopeta de Abordaje, Granadas EM	Pistola, Arma CC	0	19
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0	21
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Arma CC	0.5	24

PERSONAJES

ISC: Miranda Ashcroft, Authorized Bounty Hunter T. Mercenaria

NOTA: En el ITS está permitido de manera oficial el uso de Miranda Ashcroft en Ejércitos Genéricos humanos (PanOceania, Yu Jing, Ariadna...). No está permitido en ningún Ejército Sectorial (excepto en aquellos que especifiquen lo contrario) ni tampoco en el Ejército Combinado ni en el Tobaa.

**MIRANDA ASHCROFT, CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	18	12	10	13	1	3	1	2	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: I-Koht N1 - Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MIRANDA ASHCROFT	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofllo	0	19
MIRANDA ASHCROFT	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofllo	0	18

ISC: Father Lucien Sforza, Authorized Bounty Hunter T. Mercenaria

**PADRE LUCIEN SFORZA, CAZARRECOMPENSAS Autorizado**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	11	13	2	0	1	2	1

Equipo: Holoproector N2 - Visor X

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SFORZA	Fusil Viral + Lanza-adhesivo, Nanopulser	Pistola Pesada, Pulso Eléctrico	0	25

ISC: Valerya Gromoz, Mercenary Hacker T. Mercenaria

**VALERYA GROMOZ, Hacker Mercenaria**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VALERYA GROMOZ Hacker (Disp. de Hacker, UPGRADE: Expe)	Fusil Combi + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	21

ISC: Armand 'Le Muet', Freelance Killer T. Mercenaria

NOTA: En el ITS está permitido de manera oficial el uso de Armand en cualquier Ejército Genérico (incluyendo el Ejército Combinado y Tobaa). No está permitido en ningún Ejército Sectorial (excepto en aquellos que especifiquen lo contrario).

**ARMAND 'LE MUET', ASESINO INDEPENDIENTE ARMADURA SIMBIONTE ACTIVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	18	13	12	13	2	0	1	2	1

Equipo: Armadura Smbionte - DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Desp. Avanzado N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ARMAND Minador	F. Francotirador MULTI, Nanopulser, Minas Antipersona	2 Pistolas Breaker, Arma CC Shock, Cuchillo	1.5	42
ARMAND (Visor Multispectral N1)	F. Francotirador MULTI, Nanopulser	2 Pistolas Breaker, Arma CC Shock, Cuchillo	1.5	45



ISC: Scarface & Cordelia, Mercenary Armored Team T. Mercenaria

NOTA 1: Scarface & Cordelia Turner no se pueden alinear en un ejército por separado, se deben comprar los dos.  
 NOTA 2: Scarface & Cordelia Turner deben pertenecer al mismo Grupo de Combate.

**SCARFACE & CORDELIA, EQUIPO ACORAZADO MERCENARIO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	19	13	15	13	5	6	3	7	1

Equipo: ECM  
 Habilidades Esp.: Tripulador - Embestida - V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCARFACE	2 Mk12, Panzerfaust	Arma CC AP	1.5	51

**SCARFACE TURNER, PILOTO MERCENARIO DE T.A.G.**

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

Habilidades Esp.: Piloto - V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCARFACE	Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC		

**CORDELIA TURNER, INGENIERA MERCENARIA**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Ingeniero - V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CORDELIA TURNER	Fusil Combi, Chain-colt, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	17
SCARFACE & CORDELIA TURNER			1.5	68

ISC: Avicenna, Mercenary Doctor T. Mercenaria

**AVICENA, Médico Mercenario**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	13	11	11	15	2	3	1	2	1

Equipo: Medikit  
 Habilidades Esp.: Médico Plus - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
AVICENA	Fusil Combi, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	27

ISC: Señor Massacre T. Mercenaria

NOTA: Las opciones (Fireteam: Haris) sólo pueden alinearse en el Ejército Sectorial de Corregidor.

**SEÑOR MASSACRE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	12	13	13	2	3	1	2	1

Habilidades Esp.: CC con 2 Armas - Guerrero Nato - Kinematika N2 - Regeneración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SEÑOR MASSACRE	Fusil Combi Breaker, Granadas E.M, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0	29
SEÑOR MASSACRE	Escopeta de Abordaje, Granadas E.M, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0	26
SEÑOR MASSACRE (Fireteam: Haris)	Fusil Combi Breaker, Granadas E.M, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0.5	30
SEÑOR MASSACRE (Fireteam: Haris)	Escopeta de Abordaje, Granadas E.M, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0.5	27

ISC: Yojimbo, Sword for Hire T. Mercenaria

NOTA: Yojimbo también forma parte del Ejército Sectorial Japonés. Puede usarse de manera oficial con este Sectorial en el ITS.

**YOJIMBO, Espada de Alquiler MONTADO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	24	12	14	13	1	3	1	4	1

Equipo: Moto - Arma CD: Lanzagranadas Ligero de Humo  
 Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 - Kinematika N2 - V: Sin Incapacidad por Herida

**YOJIMBO, Espada de Alquiler DESMONTADO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	12	14	13	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 - Kinematika N1 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YOJIMBO	Contender, Nanopulser, Granadas de Humo, CrazyKoaas	Pistola, Arma CC DA	0	21

CRAZYKOALA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.



CIVILES



**ISC: CIVILANS**

**CIVILES**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	6	5	10	11	0	0	1	2	

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CIVIL	-	-	-	-

ISC: Warcors, War Correspondents T. Mercenaria

### WARCORS, CORRESPONSALES DE GUERRA

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

Habilidades Esp.: Reportero N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
WARCOR (Sexto Sentido N1)	Pulso Flash	Pistola Alurdidora, Cuchillo	0	3
WARCOR (Aerocam)	Pulso Flash	Pistola Alurdidora, Cuchillo	0	3

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE WARCORS EN EJÉRCITOS GENÉRICOS HUMANOS (PANOCENÁ, YU JING, ARIADNA...) CON DISP 1. NO ESTÁN PERMITIDOS EN NINGÚN EJÉRCITO SECTORIAL (EXCEPTO EN AQUELLOS QUE ASÍ LO INDIQUEN), NI TAMPOCO EN EL EJÉRCITO COMBINADO NI EN EL TOHAA.

ISC: McMurrough, Mercenary Dog-Warrior T. Mercenaria

### MCMURROUGH, Dog-Warrior Mercenario

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	23	11	16	14	4	3	2	6	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Impulso Externo - Inmunidad Total - Irregular - Kremalka N2 - Sin Petaca - Super-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
MCMURROUGH	2 Chain Rifles, Granadas y Granadas de Humo	Arma CC Templaria (AP + DA)	0	31

ISC: Major Lunah, ex-Aristeia! Sniper T. Mercenaria

### Mayor LUNAH, Exfrancotiradora de Aristeia!

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	12	10	14	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado - CO: Mimetismo - Multitemero - Puntería Nivel X - Siglo - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
MAYOR LUNAH	Fusil de Francotirador Viral	Pistola, Cuchillo	1.5	29

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE LA MAYOR LUNAH EN EL EJÉRCITO GENÉRICO DE YU JING Y EN EL SECTORIAL DEL SERVICIO IMPERIAL.