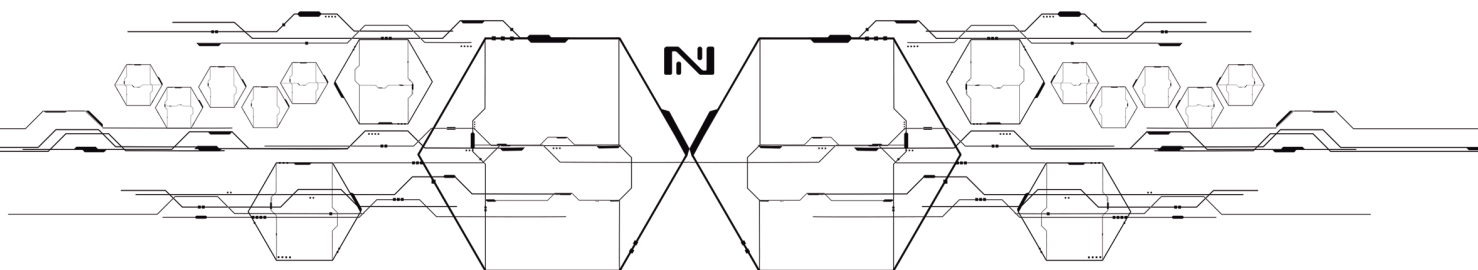


# LISTAS DE EJÉRCITO

V 4.2





# ÍNDICE



## ▶▶ PANOCEANIA

N3 PERFILES DE TROPA  
 H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 3

>> PÁGINA 3  
 >> PÁGINA 5  
 >> PÁGINA 8  
 >> PÁGINA 9

## ▶▶ YU JING

N3 PERFILES DE TROPA  
 H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 11

>> PÁGINA 11  
 >> PÁGINA 12  
 >> PÁGINA 15  
 >> PÁGINA 16

## ▶▶ ARIADNA

N3 PERFILES DE TROPA  
 H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 17

>> PÁGINA 17  
 >> PÁGINA 19  
 >> PÁGINA 21  
 >> PÁGINA 24

## ▶▶ HAQQISLAM

N3 PERFILES DE TROPA  
 H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 27

>> PÁGINA 27  
 >> PÁGINA 29  
 >> PÁGINA 31  
 >> PÁGINA 32

## ▶▶ NOMADAS

N3 PERFILES DE TROPA  
 H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 33

>> PÁGINA 33  
 >> PÁGINA 35  
 >> PÁGINA 38  
 >> PÁGINA 39

## ▶▶ EJERCITO COMBINADO

N3 PERFILES DE TROPA  
 H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 42

>> PÁGINA 42  
 >> PÁGINA 44  
 >> PÁGINA 46  
 >> PÁGINA 48

## ▶▶ ALEPH

H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 47

>> PÁGINA 47  
 >> PÁGINA 51  
 >> PÁGINA 52

## ▶▶ TOHAA

N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA

## >> PÁGINA 58

>> PÁGINA 58  
 >> PÁGINA 59

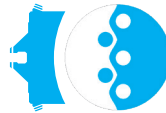
## ▶▶ NA2

J5A  
 MERCENARIOS  
 N3 PERFILES DE TROPA  
 H5 N3 PERFILES DE TROPA  
 OTROS PERFILES DE TROPA  
 TABLAS DE EJERCITOS SECTORIAL

## >> PÁGINA 60

>> PÁGINA 60  
 >> PÁGINA 63  
 >> PÁGINA 63  
 >> PÁGINA 64  
 >> PÁGINA 66  
 >> PÁGINA 68

panoceania



ISC: Fusiliers

T. Línea



FUSILEROS

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FUSILERO	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10
FUSILERO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	18
FUSILERO	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14
FUSILERO	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	15
FUSILERO	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	18
FUSILERO Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	18
FUSILERO (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
FUSILERO Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
FUSILERO Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10

ISC: Akalis

T. Élite



AKALIS, Comandos Sij

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	2	0	1	2	3

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate - Tropas Religiosas

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
COMANDO AKAL	Fusil Combi	Pistola, Arma CC EM	0	22
COMANDO AKAL	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC EM	0	21
COMANDO AKAL	Spitfire	Pistola, Arma CC EM	1.5	28
COMANDO AKAL Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Arma CC EM	0.5	28
COMANDO AKAL	Fusil Combi + EMitter	Pistola, Arma CC EM	0	24

ISC: Nisses

T. Élite



NISSE de Svalarheima

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

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: OO: Mimetismo - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
NISSE	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	30
NISSE	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	34
NISSE	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	34
NISSE Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	38
NISSE Sanitario (MediKit)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	32
NISSE Teniente	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	30

ISC: Neoterra Bolts

T. Veterana



NEOTERRA BOLTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	13	11	12	2	6	1	2	3

Habilidades Esp.: Bioinmunidad - Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BOLT	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	22
BOLT	Fusil Combi + Escopeta Lig. Drop Beans	Pistola, Cuchillo	0	25
BOLT	Escopeta de Abordaje, Granadas E/M	Pistola, Cuchillo	0	19
BOLT	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	26
BOLT	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1.5	27
BOLT	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1.5	24
BOLT Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje, Granadas E/M	Pistola, Cuchillo	0.5	27
BOLT Sanitario (MediKit)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	24
BOLT Teniente	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	22

ISC: Orc Troops

T. Veterana



TROPAS ORCO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	14	14	12	4	3	2	2	3

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ORCO	Fusil MULTI	Pistola, Cuchillo	0	40
ORCO	Fusil MULTI + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola, Cuchillo	0.5	41
ORCO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	44
ORCO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	35
ORCO	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	36
ORCO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	42
ORCO Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Cuchillo	0	40
ORCO Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	44
ORCO (Fireteam: Dño)	Fusil MULTI	Pistola, Cuchillo	0	41
ORCO (Fireteam: Hairs)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	36

ISC: Knights Hospitaller

T. Élite



Sta Orden de CAB. HOSPITALARIOS de S. Juan de Skavorodino

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	14	14	13	4	6	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Tropas Religiosas

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CABALLERO HOSPITALARIO	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	37
CABALLERO HOSPITALARIO	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC DA	0	38
CABALLERO HOSPITALARIO	Ametralladora	Pistola, Arma CC AP	2	41
CABALLERO HOSPITALARIO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC DA	0	33
CABALLERO HOSPITALARIO	Fusil Combi	Pistola, Arma CC AP	0	33
CABALLERO HOSPITALARIO Médico (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Arma CC DA	0	37
CABALLERO HOSPITALARIO Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	37
CABALLERO HOSPITALARIO Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC DA	0	38
CABALLERO HOSPITALARIO Médico (MediKit)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	41

ISC: Military Order Father-Knights

T. Veterana



PADRES-CABALLEROS de Orden Militar

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	14	14	13	5	9	2	2	2

Habilidades Esp.: Embestida - Kinematika N1 - Tropas Religiosas

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PADRE-CABALLERO	Fusil Combi	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	44
PADRE-CABALLERO	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	43
PADRE-CABALLERO	Lanzamisiles	Pistola Breaker, Arma CC DA	1.5	49
PADRE-CABALLERO	Spitfire	Pistola Breaker, Arma CC DA	2	50
PADRE-CABALLERO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola Breaker, Arma CC DA	0.5	50
PADRE-CABALLERO (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Granadas Nimbus	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	46
PADRE-CABALLERO Teniente	Fusil Combi	Pistola Breaker, Arma CC DA	0	44
PADRE-CABALLERO Teniente	Spitfire	Pistola Breaker, Arma CC DA	2	50
PADRE-CABALLERO (Fireteam: Dño)	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Arma CC DA	0.5	44

ISC: Aquila Guard

T. Cuartel General



GUARDIA AQUILA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	15	14	13	4	6	2	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N3

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AQUILA	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	58
AQUILA	Ametralladora	Pistola, Arma CC Shock	2	62
AQUILA Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	58

ISC: Swiss Guard

T. Cuartel General



GUARDIA SUIZA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	15	14	13	5	6	2	2	1

Habilidades Esp.: OO: Camuflaje T0

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GUARDIA SUIZA	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	64
GUARDIA SUIZA	Ametralladora	Pistola, Arma CC AP	2	68
GUARDIA SUIZA	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC AP	2	69
GUARDIA SUIZA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0.5	70

ISC: Squalos, PanOceanian Armored Cavalry Heavy Lancers

T. Mecanizada



SQUALO, Lanceros Pesados de la Caballería Mecanizada Panoceánica

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	11	12	8	6	3	1	2

Equipo: ECM Avanzado

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SQUALO (Cab. Mecanizada)	Ametralladora MULTI	Pistola Pesada AP	2	93
SQUALO (Cab. Mecanizada)	Ametralladora MULTI, Lanzagranadas Pesado	Pistola Pesada AP	2.5	95
SQUALO (Cab. Mecanizada) Teniente	Ametralladora MULTI	Pistola Pesada AP	2	93

ISC: Dragões, Acontecimento Dragoons

T. Mecanizada



DRAGÕES de Acontecimento

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	11	12	8	6	3	1	1

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DRAGAO	Cañón Magnético H, Lanzallamas Pesado		2.5	94

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	17	12	8	6	3	7	1

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

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

ISC: Pathfinder Dronbot T. Ppoyo

**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	CPP	C
PATHFINDER DRONBOT	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	18

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	CPP	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 (Minador)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	31

ISC: Sierra Dronbot T. Ppoyo

**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	CPP	C
SIERRA DRONBOT	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Trauma-Docs T. Ppoyo

**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	CPP	C
TRAUMA-DOC	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: Clipper Dronbot T. Ppoyo

**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	CPP	C
CLIPPER DRONBOT	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Machinists T. Ppoyo

**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	CPP	C
MAQUINISTA	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	15

ISC: Fugazi Dronbot T. Ppoyo

**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	CPP	C
FUGAZI DRONBOT	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

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	CPP	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: Acontecimiento Regulares T. Línea

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

### REGULARES de Acontecimiento

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

Habilidades Esp.: Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
REGULAR	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10
REGULAR	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	16
REGULAR (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	11
REGULAR (Zapador)	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	22
REGULAR Hacker (Disp. de Hacker, FastFanda)	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	23
REGULAR (Minador, Sensor)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	14
REGULAR Sanitario (MediKik)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
REGULAR Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1.0*	10

## ISC: Auxilia T. Guarnición

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

### AUXILIA

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

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AUXILIA	Fusil Combi + AUXBOT_1	Pistola, Cuchillo	0	14
AUXILIA (Observ. de Artillería)	Fusil Combi + AUXBOT_1	Pistola, Cuchillo	0	15
AUXILIA Teniente	Fusil Combi + AUXBOT_1	Pistola, Cuchillo	1	14

### 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	CRP	C
AUXBOT_1	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico	-	4

## ISC: Hexas, Strategic Security Division T. Cuartel General

### HEXAS, División de Seguridad Estratégica

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

Habilidades Esp.: OO: Camuflaje TO

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HEXA	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	0	24
HEXA	Spitfire	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	30
HEXA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	32
HEXA Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	32
HEXA Hacker (Disp. de Hacker Alzans)	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	0	27

## ISC: PanOceanian Black Friars T. Ent. Espacial

### MONJES NEGROS Dominicanos

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	2	3	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DOMINICO	F. de Francotirador MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC	1.5	30
DOMINICO (Albeto, Visor Biométrico N1)	Fusil MULTI, Nanopulser, Drop Bears	Pistola, Arma CC	0	28

## ISC: Crusader Brethren T. Veterana

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

### HERMANOS CRUZADOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	3	3	1	2	2

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate / O-G · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CRUZADO	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	26
CRUZADO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	21.5*	34
CRUZADO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	25
CRUZADO	Fusil MULTI + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
CRUZADO	Spitfire	Pistola, Cuchillo	21.5*	32

## ISC: Order Sergeants T. Veterana

NOTA 1: El segundo valor de CAP de los Sargentos Esp. sólo puede aplicarse en un Ejército Sectorial de Orden Militar.  
NOTA 2: Sólo Sargentos de Orden y no Sargentos Esp. pueden formar Fireteams en el Ejército Sectorial de Orden Militar.  
NOTA 3: Una unidad sincronizada de Sargento de Orden se compone de un Sargento Esp. y un Auxbot.

### SARGENTOS DE ORDEN

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

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SARGENTO DE ORDEN	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13
SARGENTO DE ORDEN	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	21
SARGENTO DE ORDEN	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	19
SARGENTO DE ORDEN	Lanzacohetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	15
SARGENTO DE ORDEN Sanitario (MediKik)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	15
SARGENTO ESP.	Fusil Combi + AUXBOT_1	Pistola, Cuchillo	0	17
SARGENTO ESP.	Lanzacohetes Pesado + AUXBOT_1	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	19
SARGENTO ESP. Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	10.5*	21
SARGENTO ESP. (Visor Multiespectral N2)	Spitfire	Pistola, Cuchillo	21.5*	24
SARGENTO ESP. (CO-Camuflaje TO, Infiltración, Observ. Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.0*	27
SARGENTO ESP. (CO-Camuflaje TO, Infiltración)	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	21.5*	33

### 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	CRP	C
AUXBOT_1	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico	-	4

## ISC: Bagh-Mari Unit T. Veterana

### Unidad BAGH-MARI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	13	2	0	1	2	2

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BAGH-MARI	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	22
BAGH-MARI	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	26
BAGH-MARI Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	28
BAGH-MARI Sanitario (MediKik)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	24
BAGH-MARI (Número 2)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	19
BAGH-MARI (Minador)	Fusil de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	28
BAGH-MARI (Fireteam: Haris)	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	23
BAGH-MARI Teniente	Fusil Combi+ Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	22
BAGH-MARI Teniente *	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	26

## ISC: Guardia de Asalto T. Veterana

NOTA: Una unidad Guardia de Asalto se compone de un Guardia de Asalto y un Auxbot.

### GUARDA DE ASSALTO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	15	14	13	3	3	2	2	1

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GUARDA DE ASSALTO	Fusil MULTI + Lanzallamas Pesado, Cargas-D + AUXBOT_2	Pistola, Cuchillo	0	49
GUARDA DE ASSALTO	Spitfire + Lanzallamas Pesado, Cargas-D + AUXBOT_2	Pistola, Cuchillo	2	51

### 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	CRP	C
AUXBOT_2	Escopeta Lig. + Lanzagranadas Lig. Eclipse	Pulso Eléctrico	-	6

## ISC: Magister Knights T. Élite

### CABALLEROS MAGISTRALES

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · Hiperdinámica N1 · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CABALLERO MAGISTRAL	Panzerfaust, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC AP	0	22
CABALLERO MAGISTRAL	Panzerfaust, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC DA	0	23
CABALLERO MAGISTRAL	Lanzallamas	Pistola, Arma CC DA	2	32

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.: O-G - Artes Marciales N1 - Fireteam: Dúo - Kinematika N1 - Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	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 Sanitario (MediKit)	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	CFP	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, Lanzachetes 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	21	14	14	14	4	3	2	2	1

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	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	CFP	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

**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	CFP	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	CFP	C
AUXBOT_1	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico	-	4

ISC: Clausewitz Uhlans T. Mecanizada

**ULANOS 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	CFP	C
ULANO	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 - Prepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	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	CFP	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	CFP	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	CFP	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	CFP	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	CFP	C
MULEBOT (Barreninas, Repetidor)		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

ISC: Father-Officer Gabriele De Fersen Personaje

**PAORE-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

**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 EIM	0	35

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: 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: 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	Ametalladora MULTI + Lanzañamas Pesado, D.E.P.		2	103
JOTUM Teniente	Ametalladora MULTI + Lanzañamas 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	14	12	11	13	2	3	1	2	1

Equipo: Medikit  
Habilidades Esp.: Médico, V:Coraje.

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BIPANDRA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	23

NOTA 1: LA FUSILERA ÍNDIGO BIPANDRA CUENTA COMO UN FUSILERO PARA FORMAR FIRETEAMS.  
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 - Operativo 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) CUENTA COMO UN SARGENTO DE ORDEN PARA FORMAR FIRETEAMS.  
NOTA 2: ESTA TROPA ES UN PERSONAJE Y NO PUEDE UTILIZAR LAS REGLAS DE SPEC-OPS DE LAS REGLAS DE CAMPAÑA.

ISC: Clipper Dronbot T. Ppajo

**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	Pulso Eléctrico	1.5	17
CLIPPER DRONBOT FTS*	Lanzamisiles	Pulso Eléctrico	1.5	18

NOTA\*: ESTA OPCIÓN SÓLO ESTÁ DISPONIBLE EN AQUELLOS EJÉRCITOS SECTORIALES QUE ASÍ LO INDIQUEN.

ISC: Kamau Amphibious Intervention Teams T. Línea

**Equipos de Intervención Anfibia KAMAU**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Terreno Acuático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KAMAU	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	20
KAMAU	Ametalladora	Pistola, Cuchillo	1	28
KAMAU Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	28
KAMAU Sanitario (Medikit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	22
KAMAU	Lanzacohetes Pesado, Subfusil	Pistola, Cuchillo	1.5	23
KAMAU (Visor Multiespectral N2)	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	32
KAMAU (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	21
KAMAU (Fireteam: Hairs)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	21

ISC: Tech-Bees, Maintenance Battalions T. Ppajo

**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 N1)	Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	5

Unidad Remota Auxiliar CRABBOT

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

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Operativo Especialista - Piloto Remoto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CRABBOT	Pulso Flash	Cuchillo		

NOTA: CRABBOT ANGLIARY REMOTE UNIT VA CON:  
 • SQUALOS, PANDEANIAN ARMORED CAVALRY HEAVY LANCERS  
 • DRAGONES, ACONTECIMIENTO DRAGONS  
 • CUTTERS, VARUNA NAVAL CHASSEURS  
 • JOTUMS, SVALARHEIMA ARMOURÉD CUIRASSEIRS  
 • CLAUSEWITZ UHLANS  
 • TIKBALANGS, ARMOURÉD CHASSEURS OF ACONTECIMIENTO  
 • SERAPHIS, ARMOURÉD CAVALRY OF MILITARY ORDER





## EJÉRCITO DE CHOQUE DE ACONTECIMIENTO



TROPA	DISP	FIRETEAM
REGULARES DE ACONTECIMIENTO	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 ACONTECIMIENTO	1	
TIKBALANGS, CAZADORES DE ACONTECIMIENTO	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 AGÊMA	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 VER WIKI
CABALLEROS COFRADES	2 * (NOTA)	VER ABAJO VER WIKI
PADRES-CABALLEROS	3	DÚO
CABALLEROS MAGISTRALES	6	CORE * (4)
SERAPHS, CABALLERÍA MECANIZADA DE ORDEN MILITAR	2	
PADRE-OFFICIAL GABRIELE DE FERSEN	1	ESPECIAL * (1)
JUANA DE ARCO (v1 o v2)	1	CORE * (2 Y 3)
"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	ESPECIAL (1)
INDIGO BROTHER KONSTANTINOS	1	ESPECIAL (1)
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
 AUXILIA	TOTAL	
 FUSILEROS	5	CORE
 HEXAS, DIVISIÓN DE SEGURIDAD ESTRATÉGICA	3	
 NEOTERRA BOLTS	TOTAL	CORE
 MONJES NEGROS DOMINICOS	1	
 ORC TROOPS	3	HARIS
 GUARDIA AQUILA	3	
 GUARDIA SUIZA	2	
 CABALLERÍA MECANIZADA	2	
 ULANOS DE CLAUSEWITZ	2	
 CLANDESTINE ACTION TEAM LOCUST	2	
 OPERATIVO DE ALEPH: FUNCIONARIOS DEVAS	2	
 OPERATIVO DE ALEPH: TACBOTS GARUDA	1	

TROPA	DISP	FIRETEAM
 "PATHFINDER" DRONBOTS	2	
 "SIERRA" DRONBOTS	2	
 CLIPPER DRONBOTS	2	
 FUGAZI DRONBOTS	3	
 BULLETEER ARMBOTS	2	
 PEACEMAKER ARMBOTS	2	
 PALBOTS	2	
 MULEBOTS	2	
 TRAUMA-DOCS	1	
 MAQUINISTAS	1	
 FUSILIER INDIGO BIPANDRA	1	ESPECIAL*1
 CSU, CORPORATE SECURITY UNIT	2	
 WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

Especial

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

# YU JING

ISC: Zhanshi T. Línea

**ZHANSHI**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZHANSHI	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	11
ZHANSHI	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	19
ZHANSHI	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15
ZHANSHI	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	19
ZHANSHI	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	16
ZHANSHI Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	19
ZHANSHI (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
ZHANSHI Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13
ZHANSHI Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	11

ISC: Zhánying Imperial Agents T. Veterana

**Agentes Imperiales ZHÁNYING**

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

Habilidades Esp.: Bioinmunidad - Sexto Sentido N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZHANYING (Sensor)	Fusil Combi Breaker, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	0	26
ZHANYING	Ametralladora	Pistola, Pulso Eléctrico	1	30
ZHANYING (Sensor)	Escopeta de Abordaje, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	0	23
ZHANYING	Lanzamisiles, Nanopulser, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	28
ZHANYING Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi Breaker, Cargas-D	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	32
ZHANYING (Observ. de Artillería)	Fusil Combi Breaker	Pistola, Pulso Eléctrico	0	25
ZHANYING Teniente	Ametralladora	Pistola, Pulso Eléctrico	1	30
ZHANYING Teniente (Sensor)	Fusil Combi Breaker, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	0	26
ZHANYING (Sensor)	Fusil Combi Breaker, Granadas Nimbus, MadTraps	Pistola, Pulso Eléctrico	0	28
ZHANYING (Fireteam: Haris, Sensor)	Fusil Combi Breaker, Granadas Nimbus	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	27

MADTRAP			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: Tiger Soldiers T. Élite

**SOLDADOS TIGRE**

MOV	CC	CO	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	12	14	2	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - DA: Salto de Combate / Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SOLDADO TIGRE	Fusil Combi + Lanzafleamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	27
SOLDADO TIGRE	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	25
SOLDADO TIGRE	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	34
SOLDADO TIGRE	Spiffire	Pistola, Cuchillo	1.5	32
SOLDADO TIGRE Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi + Lanzafleamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	33
SOLDADO TIGRE Sanitario (MediKit)	Fusil Combi + Lanzafleamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	29
SOLDADO TIGRE Teniente	Fusil Combi + Lanzafleamas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	27

ISC: Zúyong Invencibles, Terra-cotta Soldiers T. Línea

**Invencibles ZÚYONG, Soldados de Terracota**

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

Habilidades Esp.: Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZUYONG	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	27
ZUYONG	Fusil Combi + 1 TinBot B (Deflector N2)	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	30
ZUYONG	Ametralladora	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	1.5	35
ZUYONG	Escopeta de Abordaje	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	26
ZUYONG	Fusil MULTI	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	31
ZUYONG	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	2	36
ZUYONG (AutomediKit)	Ametralladora	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	2	39
ZUYONG (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	28
ZUYONG Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	29
ZUYONG Teniente	Fusil Combi	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	27
ZUYONG Teniente (AutomediKit)	Ametralladora	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	1	39

ISC: Y7n HU? Invencibles, Fire Support Heavy Regiment T. Línea

**Invencibles YAN HUO, Regimiento Pesado de Fuego de Apoyo**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
YAN HUO	Ametralladora MULTI	Pistola, Cuchillo	2	53
YAN HUO	Cañón Magnético Hiperrápido	Pistola, Cuchillo	2	54
YAN HUO	2 Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	2	52
YAN HUO Teniente	Ametralladora MULTI	Pistola, Cuchillo	2	53
YAN HUO Teniente	Cañón Magnético Hiperrápido	Pistola, Cuchillo	2	54
YAN HUO	2 Lanzamisiles + TinBot C (Neurocinética)	Pistola, Cuchillo	2	56

ISC: Wu Ming Assault Corps T. Línea

**Cuerpo de Asalto WÚ MING (Los Sin Nombre)**

MOV	CC	CO	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	13	13	4	3	2	2	3

Habilidades Esp.: Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
WU MING	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	39
WU MING	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	39
WU MING	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig. Nimbus	Pistola, Cuchillo	0	35
WU MING	Escopeta de Abordaje + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Cuchillo	0.5	33
WU MING	Panzerfaust, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	29
WU MING (Observ. de Artillería)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	31
WU MING	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Ligera	Pistola, Cuchillo	2	33
WU MING (Fireteam: Duo)	Chain Rifle, Subfusil	Pistola, Cuchillo	0	25
WU MING (Fireteam: Duo)	Fusil Combi + E-Mitter, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32

ISC: Dàofei Tactical Section T. Veterana

**Sección de Reconocimiento Táctico DÀOFEI**

MOV	CC	CO	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	14	13	4	3	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DÀOFEI	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	53
DÀOFEI	Ametralladora	Pistola, Arma CC Shock	2	57
DÀOFEI	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC Shock	0	48
DÀOFEI	Spiffire	Pistola, Arma CC Shock	2	55
DÀOFEI Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0.5	59
DÀOFEI Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	53
DÀOFEI Teniente	Spiffire	Pistola, Arma CC Shock	1.5	55

ISC: Hac Tao Special Unit T. Élite

**Unidad Especial HAC TAO**

MOV	CC	CO	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	14	14	14	5	6	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO - Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HAC TAO	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	64
HAC TAO	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	2	68
HAC TAO	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	59
HAC TAO	Lanzamisiles, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	2	65
HAC TAO Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0.5	70
HAC TAO (Orden Ejecutiva)	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0.5	65
HAC TAO (Orden Ejecutiva)	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	2	69
HAC TAO Hacker (Disp. Hacker Asesino)	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	67

ISC: Hsien Warriors T. Cuartel General

**Guerreros HSIEN**

MOV	CC	CO	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	14	14	14	4	6	2	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HSIEN	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	57
HSIEN	Fusil MULTI, Nanopulser + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Arma CC AP	0.5	60
HSIEN	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	61
HSIEN	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	52
HSIEN Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	+1	57
HSIEN Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Arma CC AP	0	60
HSIEN Teniente	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	61

ISC: Guíjia Squadrons T: Mecanizada

**Escuadrones GUÍJIA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	19	14	17	13	8	6	3	7	2

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GUÍJIA	Ametralladora MULTI, Lanzafamas Pesado	Arma CC AP	2	88
GUÍJIA Teniente	Ametralladora MULTI, Lanzafamas Pesado	Arma CC AP	3	88

PILOTO GUÍJIA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	14	11	10	-	-	-	-	-	-

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

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

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	Fusil 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)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	31
GUILǎNG (Observ. de Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	27
GUILǎNG Teniente	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	25
GUILǎNG (Minador)	Fusil 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	Fusil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	34
NINJA	Fusil Combi	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	34
NINJA	Fusil 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)	Fusil 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	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Shock	0	11
SHAOLIN	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	11
SHAOLIN	Fusil 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	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Arma CC Shock	1	11

ISC: Zhanshi Yisheng T: Apoyo

**Zhanshi YISHENG (Médico)**

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

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: Médico

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

ISC: Wèibíng Yàokòng T: Apoyo

**Yàokòng WÈIBÍNG (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 · Repetidor · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Yàokòng WÈIBÍNG	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Hùsòng Yàokòng T: Apoyo

**Yàokòng HÚSÒNG (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
Yàokòng HÚSÒNG	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Sòn-Bae Yàokòng T: Apoyo

**Yàokòng SÒN-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
Yàokòng SÒN-BAE	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Chaiyi Yàokòng T: Apoyo

**Yàokòng 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
Yàokòng 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	17	4	6	2	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Inmunidad: Total · Strategos N3 · V: Sin Incapacidad por Herida

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

ISC: Celestial Guard T. Línea

**GUARDIA CELESTIAL**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GUARDIA CELESTIAL	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13
GUARDIA CELESTIAL	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	12
GUARDIA CELESTIAL	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	17
GUARDIA CELESTIAL	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	21
GUARDIA CELESTIAL	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	19
GUARDIA CELESTIAL (Disp. Control de Kuang Shi)	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo	Pistola, Cuchillo	0.5	13
GUARDIA CELESTIAL Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	21
GUARDIA CELESTIAL (Observ. de Artillería)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	13
GUARDIA CELESTIAL Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13

ISC: Kuang Shi T. Línea

**KUANG SHI**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	11	12	13	0	0	1	2	4

Equipo: Biolocalizador  
Habilidades Esp.: Explotar N1 - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KUANG SHI	Chain Rifle	Pistola, Cuchillo	0	5
KUANG SHI	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	11

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

**TROPAS BÀO, Unidad de Vigilancia Judicial**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	10	14	1	6	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TROPA BÀO (Visor Multiespectral N2, Visor X)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	27
TROPA BÀO (Visor Multiespectral N2)	Escopeta de Abordaje, Contender	Pistola, Cuchillo	0	23
TROPA BÀO (Visor Multiespectral N2, Visor Biométrico N2)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	23
TROPA BÀO (Visor Biométrico N2, Visor X)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	25
TROPA BÀO (Visor Biométrico N2)	Escopeta de Abordaje, Contender	Pistola, Cuchillo	0	22
TROPA BÀO (Visor Multiespectral N2)	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	29

ISC: Imperial Agents, Pheasant Rank T. Élite

**AGENTES IMPERIALES, Rango Faisán (Yè Jǐ)**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Libero - Kinematika N1 - Fireteam: Dúo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AGENTE IMPERIAL (Cadena de Mando, Visor X)	Fusil Combi + E/Mitter, Gran. Aturdidoras	Pistola, Arma CC DA	0	34
AGENTE IMPERIAL (Cadena de Mando, Visor X)	Fusil Combi + E/Mitter, MadTraps	Pistola, Arma CC DA	0	36
AGENTE IMPERIAL (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje, Gran. Aturdidoras	Pistola, Arma CC DA	0	29
AGENTE IMPERIAL (Cadena de Mando)	Red Fury	Pistola, Arma CC DA	1	35
AGENTE IMPERIAL (Cadena de Mando, Fireteam: Haris)	Red Fury	Pistola, Arma CC DA	1.5	36
AGENTE IMPERIAL (Puntería Nivel X, Visor Multiespectral N1)	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC	1.5	32
AGENTE IMPERIAL Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Arma CC DA	0.5	32

MADTRAP			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

ISC: Shàng Jí Invencibles T. Línea

**Invencibles SHÀNG JÍ**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	14	13	4	6	2	2	3

Habilidades Esp.: Kinematika N1 - Fireteam: Dúo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SHÀNG JÍ	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC Shock	0	37
SHÀNG JÍ	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	40
SHÀNG JÍ	Spitfire	Pistola, Arma CC Shock	2	42
SHÀNG JÍ	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. + 1 TinBot B (Deflector N2)	Pistola, Arma CC Shock	0	40
SHÀNG JÍ	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC Shock	2	39
SHÀNG JÍ Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC Shock	0.5	43
SHÀNG JÍ Sanitario (MediKit)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC Shock	0	39
SHÀNG JÍ Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC Shock	0	37

ISC: Imperial Agents, Crane Rank T. Élite

**AGENTES IMPERIALES, Rango Grulla (Xiān Hè)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	22	13	13	14	4	6	2	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AGENTE IMPERIAL (Sensor, Visor X)	Fusil MULTI, 2 Nanopulvers	Pistola, Arma CC DA	0	52
AGENTE IMPERIAL (Sensor, Visor X)	Escopeta de Abordaje, 2 Nanopulvers	Pistola, Arma CC DA	0	47
AGENTE IMPERIAL (Visor X)	Spitfire, 2 Nanopulvers	Pistola, Arma CC DA	2	54
AGENTE IMPERIAL Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil MULTI, 2 Nanopulvers	Pistola, Arma CC DA	0.5	53
AGENTE IMPERIAL Teniente (Sensor, Visor X)	Fusil MULTI, 2 Nanopulvers	Pistola, Arma CC DA	0	52
AGENTE IMPERIAL Teniente (Visor X)	Spitfire, 2 Nanopulvers	Pistola, Arma CC DA	2	54

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  
Trepador Plus - V: Sin Incapacidad por Heridas - Multiterreno - Kinematika N2

**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: Kǎnrèn Counter-insurgency Group T. Ent. Especial

**Grupo Contrainsurgencia Kǎnrèn**

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

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

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

MADTRAP			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

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: Holoproector 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

DATA 1414

CODE 14MT

MODE MT14

V 4.2

## ISC: Yáopú Pangguling

T. Apoyo



### Yáopú PANGGULING

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
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: YáoZǎo

T. Apoyo



### YÁOZǎO

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
YÁOZǎO		Pulso Eléctrico	0	3

## PERSONAJES

### 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-S	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	CPA	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 4.2

ISC: Gui Feng Xi Zhuang T. Línea

**Gui Feng Xi 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. MadTraps	Pistola, Cuchillo	0	20

**PILOTO GUJIA**

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

Habilidades Esp.: Piloto Operativo Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PILOTO GUJIA	Lanzallamas Ligero	Pistola, Cuchillo		

NOTA 1: EL GUI FENG XI 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				
MOV	BLI	PB	EST	S
15-10	0	0	1	1
HABILIDADES ESPECIALES: PERIMETRAL				



## SERVICIO IMPERIAL



TROPA	DISP	FIRETEAM	TROPA	DISP	FIRETEAM
GUARDIA CELESTIAL	TOTAL	CORE, CORE*1, CORE*4	PADRE LUCIEN SFORZA, CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADO	1	
TROPAS BÀO, UNIDAD DE VIGILANCIA JUDICIAL	4	CORE*2, HARIS*1	MIRANDA ASHCROFT	1	
AGENTES IMPERIALES ZHĀNYĪNG	4	HARIS, HARIS*2, CORE*3	YÁOXIÈ RUI SHI	2	
AGENTES IMPERIALES, RANGO FAISÁN (YĒ Jǐ)	4	HARIS, DÚO, CORE*2, HARIS*1	YÁOXIÈ LÙ DUĀN	2	
AGENTES IMPERIALES, RANGO GRULLA (XĪĀN HÈ)	5	CORE*1	YÁOKŌNG WĒIBĪNG (REMOTO GUARDIÁN)	2	
WU MÍNG (LOS SIN NOMBRE)	5	CORE, DÚO, CORE*3	YÁOKŌNG HŪSŌNG (REMOTO ESCOLTA)	3	
GUERREROS "HSIEN"	4	HARIS*2	YÁOKŌNG SON-BAE	1	
UNIDAD DE ACCIÓN INMEDIATA SŪ-JIĀN	3	DÚO	YÁOKŌNG CHĀYĪ (REMOTO MENSAJERO)	1	
NINJAS	1		YUDBOTS	2	
GRUPO ANTI-INSURGENCIA KĀNRÈN	3		YÁOPŪ PANGGULING	2	
KUANG SHI	8	CORE*4	GUI FENG XI ZHUANG	1	ESPECIAL*1
OPERATIVO DE ALEPH: TACBOTS DAKINI	2		WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	
OPERATIVO DE ALEPH: TACBOTS GARUDA	1		MAJOR LUNAH, EXFRANCOTIRADORA DE ARISTEIA!	1	
OPERATIVO DE ALEPH: SOFOTECTOS	1		PARTIDA DE CAZA ASHCROFT	1	
CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS	2		PADRE LUCIEN SFORZA, CAZARRECOMPENSAS REGISTRADO	1	
SUN TZE (v1 o v2)	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\*1 - EL GUÍ FÈNG 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.



ARIADNA



ISC: Line Kazaks T. Linea

**LINE KAZAKS**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
LINE KAZAK	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	9
LINE KAZAK	Ametralladora AP	Pistola, Cuchillo	1	23
LINE KAZAK	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	13
LINE KAZAK	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	16
LINE KAZAK	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	17
LINE KAZAK (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	10
LINE KAZAK Sanitario (MedKit)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	11
LINE KAZAK Teniente	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	9

ISC: Para-Commandos T. Ent. Especial

**1er Régiment de PARA-COMMANDOS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	12	11	14	2	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - DA: Paracaidismo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PARA-COMMANDO	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	20
PARA-COMMANDO	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	31
PARA-COMMANDO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	22
PARA-COMMANDO	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	24
PARA-COMMANDO	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	27
PARA-COMMANDO (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	21

ISC: Kazak Spetsnazs T. Elite

**KAZAK SPETSNAZS**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Puntería N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SPETSNAZ (CO: Camuflaje Emboscado)	Ametralladora	Pistola, Arma CC, Cuchillo	1.5	38
SPETSNAZ (CO: Camuflaje Emboscado)	F. de Francotirador	Pistola, Arma CC, Cuchillo	1.5	34
SPETSNAZ (CO: Mimetismo, DA: Paracaidismo)	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	33
SPETSNAZ (CO: Mimetismo, DA: Paracaidismo)	Fusil, Granadas	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	31

ISC: USArriadna GRUNTS, Line Rangers Regiments T. Guarnición

**USArriadna GRUNTS, Line Rangers Regiments**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	13	11	11	12	3	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GRUNT	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	10
GRUNT	Lanzallamas Pesado, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	10
GRUNT	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	21
GRUNT	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14
GRUNT (Puntería Nivel X)	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	18
GRUNT (Infiltración Inferior)	Lanzallamas Pesado, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	11
GRUNT (Observ. de Artillería)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	11
GRUNT Sanitario (MedKit)	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	12
GRUNT Teniente	Fusil	Pistola, Cuchillo	1	10
GRUNT Teniente	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14

ISC: Tank-Hunters T. Elite

**Regimiento de TANKHUNTERS**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TANKHUNTER	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	25
TANKHUNTER	Ametralladora AP, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1.5	35
TANKHUNTER	Cañón Portátil Auto., Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1.5	34
TANKHUNTER	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	29
TANKHUNTER Teniente	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	25

ISC: Minutemen T. Veterana

**5th MINUTEMEN 'Ohio'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	13	12	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock - Kinematika N1 - Multiterreno - No Hackeable

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MINUTEMAN	Fusil, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	22
MINUTEMAN	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC	1.5	34
MINUTEMAN	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC	0	24
MINUTEMAN	Lanzamisiles, Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	1.5	29
MINUTEMAN (Observ. de Artillería)	Fusil, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	23
MINUTEMAN (Puntería N1, Visor X)	Fusil AP, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	29
MINUTEMAN Teniente	Fusil, 2 Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0	22
MINUTEMAN Teniente	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC	1	34

ISC: Moblots T. Veterana

**13ème MOBLOTS**

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

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock - No Hackeable - Terreno Selvático

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MOBLOT	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	21
MOBLOT	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	29
MOBLOT	Fusil AP, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT	Escopeta de Abordaje, Panzerfaust	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT (CO: Mimetismo)	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT (Infiltración)	Fusil, Escopeta Lig. E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	26
MOBLOT Ingeniero	Fusil, Escopeta Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	25
MOBLOT Sanitario (MedKit)	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	23
MOBLOT Teniente	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	21
MOBLOT Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	29
MOBLOT (Infiltración)	Fusil AP, Escopeta Lig. D E P.	Pistola, Cuchillo	0	30
MOBLOT (Zapador)	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	31

ISC: Veteran Kazaks T. Elite

**VETERAN KAZAKS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Inmunidad: Shock - No Hackeable - Veterano N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
VETERAN KAZAK	Fusil, Escopeta Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	37
VETERAN KAZAK	Ametralladora	Pistola Pesada, Cuchillo	2	47
VETERAN KAZAK	Escopeta de Abordaje	Pistola Pesada, Cuchillo	0	35
VETERAN KAZAK (Observ. de Artillería)	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	39
VETERAN KAZAK (Observ. de Artillería)	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	38
VETERAN KAZAK Teniente	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	37
VETERAN KAZAK Teniente	Ametralladora AP	Pistola Pesada, Cuchillo	1	47
VETERAN KAZAK (Visor X)	Fusil T2, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	38

ISC: Foxtrot Rangers T. Ent. Especial

**7th FOXTROT RANGERS 'Newport'**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Infiltración - Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FOXTROT	Fusil, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	17
FOXTROT	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	19
FOXTROT	Fusil, Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	20
FOXTROT	F. de Francotirador, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	24
FOXTROT (Observ. de Artillería)	Fusil, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	18
FOXTROT Teniente	Fusil, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	2	17

ISC: HARDCASES, 2nd Irregular FRONTIERSMEN Battalion T. Ent. Especial

**HARDCASES, 2nd Irregular FRONTIERSMEN Battalion**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HARDCASE FRONTIERSMAN	Arco Táctico, Escopeta Ligera	Pistola, Cuchillo	0	12
HARDCASE FRONTIERSMAN	Arco Táctico, Fusil	Pistola, Cuchillo	0	14

ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 22

**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	CFP	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: Dog-Warriors** T. Apoyo

**DOG-WARRIORS**  
FORMA: DOGFACE

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 - Súper-Salto - Transmutación - V: Coraje

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

**ISC: Scouts** T. Línea

**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 - Puntaje N1

**ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 22**

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
SCOUT	Fusil, Escopeta	Pistola, Cuchillo	0	29
SCOUT	F. de Francotirador	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)	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SCOUT Teniente	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29

**ISC: Kazak Doktor** T. Apoyo

**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	CFP	C
KAZAK DOKTOR	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	13

**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	CFP	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

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	CFP	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: Irmadinhos** T. Línea

**IRMADINHOS**

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	CFP	C
IRMADINHO	Fusil, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
IRMADINHO	Chain Rifle, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	8
IRMADINHO	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	16

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

**MANADAS DE ASALTO ANTIPODAS**  
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	CFP	C
CONTROLADOR (Disp. de Control de Manadas)	Fusil, Lanzagranadas Lig. de Humo	Pistola, Cuchillo	-	10

**MANADAS DE ASALTO ANTIPODAS**  
ANTIPODA

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

Habilidades Esp.: Antipoda - CO: Camuflaje - Kinematika N2 - Sensor - Súper-Salto - Terreno Selvático

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

## 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 CD	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 Interior)	Fusil, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	11
VOLUNTEER (CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Interior)	Escopeta Lig., Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	13
VOLUNTEER Sanitario (Medkit)	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 · 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: 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 CD	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 CD	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 CD	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)	Lanzachochetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	26
MARAUDER Sanitario (MedKit)	Fusil, Lanzallamas Pesado	Pistola Pesada, Cuchillo	0	23
MARAUDER (Fireteam: Haris)	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 CD: 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 CD	Armas CC	CAP	C
MAVERICK	Molotok	Pistola, Cuchillo	2	29
MAVERICK	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	21
MAVERICK	Subfusil, Lanzachochetes 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 CD	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. Elite

### 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 CD	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: Haris)	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 CD	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 · Prepar Plus

Nombre	Armas CD	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: Haris)	Fusil T2, Granadas	Pistola, Arma CC AP	1	34

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

**NOTA 1:** La DISP de los Camerounians 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 Camerounian, o 2 Camerounians (Personalidades aparte).

**2nd Irregular CAMEROUNIANS 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 - Super-Salto - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CAMEROUNIAN	2 Chain Rifles, 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 Antipoda 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 - Super-Salto - Terreno Acuático - V: Coraje

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

**ANTIPODA 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 - Super-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: Baganje  
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

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

## PERSONAJES

**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, 8ème Régiment d'infanterie de Montagne** T. Veterana

**BRISCARDS, 8ème 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 Multiespectral 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	25
BRISCARD Sanitario (Medikit)	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	28
BRISCARD Teniente	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	24
BRISCARD (Fireteam: Harts)	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	25

**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

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: 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	2/0*	8

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

**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: Grunt Intel Rosalind 'Rosie' Munroe** T. Ent. Especial

**Grunt Intel ROSALIND 'ROSIE' MUNROE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	13	12	11	13	3	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Desp. Avanzado N1 · Inmunidad: Shock · Operativo Especialista · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ROSIE	Lanzacohetes Lig. Escopeta Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	22

NOTA 1: ROSIE CUENTA COMO UN GRUNT PARA FORMAR FIRETEAMS.

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

**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 Blanco.  
Habilidades V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ISOBEL MCGREGOR	Fusil, Pulso Flash, Cargas-D, E/Mauler	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	23
ISOBEL MCGREGOR	Fusil T2, Pulso Flash, Cargas-D, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0.5	28

NOTA 1: LA INTEL ISOBEL MCGREGOR CUENTA COMO UNA CALEDONIAN VOLUNTEER PARA FORMAR FIRETEAMS.

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

**ISC: Loup-Garous** 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
LOUP-GAROU, Groupe Mobile d'Action Spéciale (Fireteam: Harts)	Fusil Viral, Granadas Aturdidoras.	Pistola, Cuchillo	0.5	22

**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., E/Mauler	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: 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

**ISC: Equipe Mirage-5** Personaje

**Sergent DUROC**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	20	10	15	13	3	0	2	5	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
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: Dynamo Reg. of Kazak Light Cavalry T. Ent. Especial

**Reg. de Caballería Ligera Cosaca DYNAMO MONTADO**

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

Equipo: Armas CD: Dispersador de Minas (Antipersona) - Lanzagranadas Lig. de Humo - Moto  
 Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo - Kinematika N1 - V. Tenaz

**Reg. de Caballería Ligera Cosaca DYNAMO DESMONTADO**

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo - V. Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DYNAMO	Subfusil, D.E.P.	Pistola, Arma CC	0	23
DYNAMO	Molotok	Pistola, Arma CC	1	35
DYNAMO (Observador de Artillería)	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC	0.5	29
DYNAMO Sanitario (Medikit)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0.5	29

ISC: Frontoviks, Separate Assault Bat. T. Veterana

**FRONTOVIKS, Batallón Separado de Asalto**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - V. Coraje - Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FRONTOVIK	Fusil T2	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	23
FRONTOVIK	Molotok	Pistola de Asalto, Cuchillo	1	30
FRONTOVIK	Lanzacohetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	23
FRONTOVIK (Fireteam: Haris)	Fusil T2	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	24
FRONTOVIK Ingeniero	Fusil T2, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	27
FRONTOVIK Ingeniero	Fusil T2, Lanzacohetes Ligero, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	33
FRONTOVIK Sanitario (Medikit)	Fusil T2	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	25
FRONTOVIK (Visor Multiespectral N1)	Fusil de Francotirador AP	Pistola de Asalto, Cuchillo	1	31

ISC: Streloks, Kazak Reconnaissance Unit T. Ent. Especial

**STRELOKS, Unidad de Reconocimiento Cosaca**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado - Despliegue Avanzado N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STRELOK	Fusil de Precisión AP	Pistola, Cuchillo	0	25
STRELOK	Fusil de Precisión T2, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
STRELOK	Subfusil, Chain-coit, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	16
STRELOK K-9	Subfusil, Chain-coit, Minas Antipersona, 1 Antipoda K9	Pistola, Cuchillo	1	24
STRELOK K-9*	Subfusil, Chain-coit, Minas Antipersona, 1 Antipoda K9	Pistola, Cuchillo	0	24
STRELOK (Minador)*	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	21
STRELOK (Observador de Artillería)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	20

**ANTIPODA 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: Camuflaje - Despliegue Avanzado N2 - G: Sincronizado - Kinematika N2 - Sensor Super-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ANTIPODA K-9	-	Trench-hammer, Arma CC AP	-	8

NOTA: La opción con \* sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Taryaty Army Corps (TAK).

ISC: Tank-Hunters Elite Troops

**Regimiento de TANKHUNTERS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-15	14	12	12	14	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CH: Camouflage - V. Courage

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TANKHUNTER	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	25
TANKHUNTER	Ametralladora AP, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1.5	35
TANKHUNTER	Cañón Portátil Auto., Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1.5	34
TANKHUNTER	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	29
TANKHUNTER Teniente	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	25
TANKHUNTER (Cadena de Mando)	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	1	30
TANKHUNTER (Cadena de Mando)*	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	30

NOTA: La opción con \* sólo está disponible en el Ejército Sectorial Taryaty Army Corps (TAK).

ISC: Armata-2 Proyekt 'Rabnik' T. Cuartel General

**Armata-2 Proyekt 'RATNIK' FULL POWER**

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

Equipo: Barreminas  
 Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo - Lo-Tech A - Peso Pesado - V. Tenaz

**Armata-2 Proyekt 'RATNIK' BATTLE RAVAGED**

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

Equipo: Barreminas  
 Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo - Peso Pesado - V. Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RATNIK	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Pesada	Pistola Pesada, Trench-hammer, Cuchillo	2	44
RATNIK	2 Molotoks, 2 Panzerfausts	Pistola Pesada AP, Trench-hammer, Cuchillo	2	54

ISC: Veteran Kazaks T. Élite

**VETERAN KAZAKS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	11	13	12	14	4	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Inmunidad: Shock - V. SI(H) - Veterano N2 (Sexto Sentido N2)

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VETERAN KAZAK	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	37
VETERAN KAZAK	Ametralladora AP	Pistola Pesada, Cuchillo	2	47
VETERAN KAZAK	Escopeta de Abordaje	Pistola Pesada, Cuchillo	0	35
VETERAN KAZAK Sanitario (Medikit)	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	39
VETERAN KAZAK (Observador de Artillería)	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	38
VETERAN KAZAK Teniente	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	37
VETERAN KAZAK Teniente	Ametralladora AP	Pistola Pesada, Cuchillo	1	47
VETERAN KAZAK (Visor X)	Fusil T2, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	38
VETERAN KAZAK (Fireteam: Haris)	Fusil T2, Lanzallamas Ligero	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	38
VETERAN KAZAK (Fireteam: Dúo)	Fusil AP, Lanzallamas Ligero	Pistola Pesada, Cuchillo	0	38
VETERAN KAZAK (Fireteam: Dúo)	Mk12, Lanzallamas Ligero	Pistola Pesada, Cuchillo	0	42

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	CAP	C
SCOUT	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
SCOUT	Ojotnik, 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 (Observador de Artillería)	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SCOUT Teniente	Ojotnik, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
SCOUT (Minador)	Ojotnik, Cargas-D, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0.5	30

ISC: Traktor Mul Kuryer Mobile Artillery Regiment T. Apoyo

**TRAKTOR MUL, Regimiento de Artillería Móvil KURYER**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
10-10	8	11	9	12	2	0	1	4	-*

Equipo: Bagaje - ECM  
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Minador

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TM KURYER	Katyusha MRL, Minas Antipersona	Pulso Eléctrico	1	14
TM KURYER (Reacción Total)	Uragan MRL, Minas Antipersona	Pulso Eléctrico	1	21

NOTA: Esta unidad sólo está disponible en el Ejército Sectorial Cosaco (TAK).

ISC: Vassily Plushenko, Tank-Hunters Officer

**VASSILY PLUSHENKO, Oficial de Tank-Hunters**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	15	13	12	14	3	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado - V. Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VASSILY (Cadena de Mando)	Fusil de Precisión T2, Akrylat-Kanone, Cargas-D	Pistola Pesada, Cuchillo	0	39
VASSILY (Cadena de Mando)	Fusil de Francotirador T2, Cargas-D	Pistola Pesada, Cuchillo	1	39
VASSILY Teniente (Observador de Artillería)	Fusil de Precisión T2, Akrylat-Kanone, Cargas-D	Pistola Pesada, Cuchillo	0	35
VASSILY Teniente (Observador de Artillería)	Fusil de Francotirador T2, Cargas-D	Pistola Pesada, Cuchillo	1	35

BATA 2323

CODE 23MT

MODE MT23

V 4.2

ISC: Pavel Aleksei McMannus, Spetsgruppa G

**PAVEL ALEKSEI McMANNUS, Spetsgruppa G**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje - Despliegue Avanzado N2 - Embestida - Guerrero Nato - Multiterreno - Operativo Especialista

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
PAVEL McMANNUS	Ojónik, Chain-colt, Minas Antipersona	Pistola, Arma CC T2, Cuchillo	0	31

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 CO	Armas CC	CAP	C
CORONEL VORONIN	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC AP	0	21
CORONEL VORONIN Teniente	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC AP	0	21
CORONEL VORONIN	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC AP	0	21
CORONEL VORONIN Teniente	Fusil	Pistola de Asalto, Arma CC AP	0	21
CORONEL VORONIN (Sensor)*	Escopeta de Abordaje T2	Pistola, Arma CC AP	0	21
CORONEL VORONIN (Sensor) Teniente*	Escopeta de Abordaje T2	Pistola, Arma CC AP	0	21

NOTA: La opción con \* sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Tertiary Army Corps (TAK).

ISC: Carmen Johns, Mercenary Biker

T. Mercenaria

**CARMEN JOHNS, Motorista Mercenaria MONTADO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
20-10	22	11	13	13	1	0	1	4	1

Equipo: Lanzagranadas Lig. de Humo - Moto  
Habilidades Esp.: Guerrero Nato - Kinematika N1 - Saqueador - V: Tenaz

**CARMEN JOHNS, Motorista Mercenaria DESMONTADO**

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

Habilidades Esp.: Guerrero Nato - Saqueador - V: Tenaz

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
CARMEN	Chain Rifle, Granada de Humo, Bâtard	Pistola Pesada, Arma CC DA	0	22

**BÂTARD, Antipoda Mercenario**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
15-15	22	0	15	13	1	0	1	5	--

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - G: Sincronizado - Kinematika N2 - Sensor - V: Tenaz

Nombre	Armas CO	Armas CC	CAP	C
BÂTARD	--	Trench-hammer, Arma CC AP	--	5



## 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 ISOBEL MCGREGOR	1	ESPECIAL*2
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	
GRUNT INTEL ROSALIND "ROSIE" MUNROE	1	ESPECIAL*1
WARDRIVERS, MERCENARY HACKERS	1	
WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

ESPECIAL FIRETEAMS: CORE

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

ESPECIAL\*1 - ROSIE CUENTA COMO UN GRUNT PARA FORMAR FIRETEAMS.





## FUERZA DE REACCIÓN RÁPIDA MEROVINGIA



TROPA	DISP	FIRETEAM
TROUPES METROPOLITAINES	TOTAL	CORE*1
1ÈME RÉGIMENT DE PARA-COMMANDOS	6	
LOUP-GAROU, GROUPE MOBILE D'ACTION SPÉCIALE	5	CORE
ZUAVOS, RÉGIMENT SPÉCIAL D'INTERVENTION	5	
BRISCARDS, 8ÈME RÉGIMENT D'INFANTRIE DE MONTAGNE	5	CORE
13ÈME MOBLOTS	5	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	
WARCORS, WAR 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.

## TARTARY ARMY

TABLA SECTORIAL				TABLA SECTORIAL			
	TABLA SECTORIAL	DISP.	FIRETEAM		TABLA SECTORIAL	DISP.	FIRETEAM
	LINE KAZAKS	TOTAL	CORE, ESPECIAL		KAZAK DOKTOR	3	
	KAZAK SPETSNAZS	4			112, SERVICIO DE EMERGENCIAS	2	ESPECIAL
	DYNAMO REG.	5	DÚO		DOZERS, INGENIEROS DE CAMPAÑA	2	
	REGIMIENTO DE TANKHUNTERS	4			CORONEL YEVGUENI VORONIN, CUERPO DIPLOMÁTICO COS	1	ESPECIAL
	FRONTOVIKS, BATALLÓN SEPARADO DE ASALTO	5	CORE, HARIS, ESPECIAL		VASSILY PLUSHENKO, OFICIAL DE TANKHUNTERS	1	
	VETERAN KAZAKS	5	DÚO, HARIS, CORE, ESPECIAL*		PAVEL ALEKSEI McMANNUS, SPETSGRUPPA C	1	
	ARMATA-2 PROYEKT "RATNIK"	2	DÚO		CARMEN JOHNS & BÂTARD	1	
	STRELOKS, UNIDAD DE RECONOCIMIENTO COSACA	4			TRAKTOR MUL, REGIMIENTO DE ARTILLERÍA Y APOYO	2	
	SCOUTS DE ARIADNA	4			TRAKTOR MUL, REGIMIENTO DE ARTILLERÍA KURYER	2	
	IRMANDINHOS	4			WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	
	DOG-WARRIORS	3			WARDRIVERS, MERCENARY HACKERS	1	
	MANADAS DE ASALTO ANTÍPODAS	2					

## NOTAS

	LINE KAZAKS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 LINE KAZAKS + 1 FRONTOVIK.
	FRONTOVIKS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 LINE KAZAKS + 1 FRONTOVIK. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 FRONTOVIKS + 1 112. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 3 VETERAN KAZAKS Y HASTA 2 FRONTOVIKS.
	VETERAN KAZAKS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 3 VETERAN KAZAKS Y HASTA 2 FRONTOVIKS. FIRETEAM ESPECIAL. TROPA COMODÍN: PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DE ESTE SECTORIAL
	CORONEL YEVGUENI VORONIN, CUERPO DIPLOMÁTICO COSACO	FIRETEAM ESPECIAL. TROPA COMODÍN: PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DE ESTE SECTORIAL.
	112, SERVICIO DE EMERGENCIAS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 FRONTOVIKS + 1 112.

HAQQISLAM



ISC: Ghulam Infantry

T. Línea

**Infantería GHULAM**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GHULAM	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	12
GHULAM	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	20
GHULAM	Fusil + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	13
GHULAM	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	17
GHULAM	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	16
GHULAM	Fusil + Escopeta Lig. Panzerfaust	Pistola, Cuchillo	0.5	15
GHULAM Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	20
GHULAM Médico Plus (MediKit)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
GHULAM (Observ. de Artillería)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	13
GHULAM (Repelidor de Posición)	Fusil + Escopeta Lig. EMauler	Pistola, Cuchillo	0	14
GHULAM Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	12
GHULAM Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	0.5	20
GHULAM Teniente	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	17

ISC: Naffatùn

T. Línea

**NAFFATÙN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	11	14	1	3	1	2	4

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
NAFFATÙN	Fusil + Lanzamisiles Ligero, Granadas	Pistola, Cuchillo	0	12
NAFFATÙN	Fusil + Lanzamisiles Pesado	Pistola, Cuchillo	0	13
NAFFATÙN Teniente	Fusil + Lanzamisiles Ligero, Granadas	Pistola, Cuchillo	0	12

ISC: Khawarijs

T. Élite

**KHAWARIJS**

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

Habilidades Esp.: Bioinmunidad · Super-Salto · Tropa Religiosa · Veneno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KHAWARIJ	Fusil + Escopeta Lig. Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	27
KHAWARIJ	Escopeta de Abordaje, Panzerfaust	Pistola, Arma CC AP	0	27
KHAWARIJ	Spitfire	Pistola, Arma CC AP	1	31
KHAWARIJ Médico Plus (MediKit)	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	30
KHAWARIJ Teniente	Fusil + Escopeta Lig. Granadas	Pistola, Arma CC AP	0	27
KHAWARIJ Teniente	Spitfire	Pistola, Arma CC AP	1	31

ISC: Hassassin Govads

T. Ent. Especial

**HASSASSIN GOVADS**

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

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: Tropa Religiosa · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GOVAD	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	0	21
GOVAD	Ametralladora	Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	29
GOVAD	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Cuchillo	0	20
GOVAD	F. de Francotirador	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	25
GOVAD	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	30
GOVAD Hacker (Disp. de Hacker)	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	28
GOVAD Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	0	21
GOVAD Hacker (Disp. Hacker Atesino)	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	23
GOVAD (Freeam: Haris)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	22
GOVAD (Número 2)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola Breaker, Cuchillo	0	22

ISC: Zhayedán Intervention Troops

T. Ent. Especial

**Tropas de Intervención ZHAYEDAN**

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

Equipo: AutoMediKit  
Habilidades Esp.: Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZHAYEDAN (Puntería N2)	Fusil Breaker + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
ZHAYEDAN	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	32
ZHAYEDAN (Puntería N2)	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	31
ZHAYEDAN	Lanzamisiles, Granadas Nimbus	Pistola, Cuchillo	1.5	30
ZHAYEDAN Médico Plus (MediKit)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	27
ZHAYEDAN Teniente (Puntería N2)	Fusil Breaker + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
ZHAYEDAN Teniente	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	32

ISC: Ojanbazan Tactical Group

T. Élite

**Grupo Táctico OJANBAZAN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	14	3	0	1	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Multiterreno · Regeneración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
OJANBAZAN	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	27
OJANBAZAN	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	35
OJANBAZAN	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0.5	31
OJANBAZAN Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil+Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	35
OJANBAZAN Médico Plus (MediKit)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
OJANBAZAN Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	27
OJANBAZAN	Fusil de Precisión Shock	Pistola, Cuchillo	0	29

ISC: Hassassin Ragiks

T. Élite

**HASSASSIN RAGIKS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	12	15	2	0	1	2	3

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate · Tropa Religiosa · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RAGIK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	26
RAGIK	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	25
RAGIK	Spitfire	Pistola, Arma CC	1.5	32
RAGIK Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	32

ISC: Janissaries

T. Veterana

**JENIZAROS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	13	14	14	4	3	2	2	2

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
JENIZARO	Fusil AP + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	36
JENIZARO	Fusil AP + Escopeta Lig. + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola, Arma CC	0.5	37
JENIZARO	Ametralladora	Pistola, Arma CC	2	40
JENIZARO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	31
JENIZARO Médico Altabar (MediKit)	Fusil AP + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	41
JENIZARO Teniente	Fusil AP + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	36
JENIZARO	Lanzamisiles	Pistola, Arma CC	2	37
JENIZARO	Escopeta de Abordaje + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola, Arma CC	0.5	32

ISC: Maghariba Guard

T. Mecanizada

**GUARDIA MAGHARIBA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	16	14	11	14	8	6	3	8	1

Equipo: ECM Avanzado  
Habilidades Esp.: Peso Pesado · Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MAGHARIBA	Ametralladora MULTI, Lanzamisiles Pesado		2	78
MAGHARIBA	Ametralladora MULTI	2 Pistolas Pesadas	2	79
MAGHARIBA (Visor 360°)	Ametralladora MULTI, Lanzamisiles Pesado		2	98

ISC: PILOTO MAGHARIBA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	S	Disp.
10-10	13	11	10	14				-

**ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 28**

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

ISC: Hunzakuts

T. Ent. Especial

**HUNZAKUTS**

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HUNZAKUT (Repelidor de Posición)	Fusil + Lanzagranadas Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	18
HUNZAKUT	F. de Francotirador, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	21
HUNZAKUT (Observ. de Artillería y Repelidor de Posición)	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	18

ISC: Murabids Tuareg T. Ent. Especial

### MURABIDS TUAREG

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TUAREG	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29
TUAREG	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	28
TUAREG	F. de Francotirador, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	33
TUAREG Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	35
TUAREG Médico Plus (MedKit)	Fusil + Escopeta Lig. Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	33

ISC: Hassassin Fiday T. Ent. Especial

### HASSASSIN FIDAY

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Kinematika N1 - Multiterreno - 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

MONTRADO

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: Lanzgranadas 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 - Sat-lock - Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
REMOTO RAFIQ	Fusil + Escopeta Lig. Sniffer	Pulso Eléctrico	0	18

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	Lanzamientos 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, Khawarij 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 - Boinmunidad - Fatalidad N2 - 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	53
TARIK MANSURI	Spitfire, Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	1.5	55
TARIK MANSURI Teniente	Fusil AP + Escopeta Lig. Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	+1	53
TARIK MANSURI Teniente	Spitfire, Nanopulser, Granadas	Pistola, Arma CC DA	1.5	55

ISC: Kasym Beg, Kum Chieftain Personaje

### KASYM BEG, Caudillo Kum

MONTRADO

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: Lanzgranadas 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	28

ISC: Nazarova Twins, Kum Enforcers. Zamira Nazarova Personaje

### ZAMIRA NAZAROVA, ESCOLTA KUM

MONTRADA

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: Lanzgranadas de Humo Lig.  
Habilidades Esp.: Kinematika N2 - V: Tenaz

### ZAMIRA NAZAROVA, ESCOLTA KUM

DESMONTADA

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

MONTRADA

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: Lanzgranadas de Humo Lig.  
Habilidades Esp.: Kinematika N2 - V: Tenaz

### ZULEYKA NAZAROVA, ESCOLTA KUM

DESMONTADA

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 Lanzallamas Lig. Granadas de Humo	2 Pistolas Breaker, Arma CC DA	0	14

28

Petaca 
 Petaca 2.0 
 Regular 
 Irregular 
 Hackeable 
 Frenesí 
 Impetuoso 
 Impetuoso Extremo

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	CAP	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 Interior)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	10
DAYLAMI (CO. Camuflaje Limitado, Infiltración Interior)	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	CAP	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: Odaliskes 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-Kohl N3 - Sexto Sentido N2 / Visor 360° - V. Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	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: Hologroyector N2  
Habilidades Esp.: DA: Paracaidismo / 0-G

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
BASHI BAZOUK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
BASHI BAZOUK	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	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: Hologroyector N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	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 Muyibs T. Ent. Especial

**HASSASSIN MUJIBS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	12	11	14	2	0	1	2	2

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	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 BARIDOS**

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	CAP	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: Rompetielos)	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	CAP	C
KAPLAN	Fusil Combi, Lanzaadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil Combi, Blitzzen	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	30
KAPLAN	Spittire	Pistola, Cuchillo	1	28
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Lanzaadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Blitzzen	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Médico (MedKit)	Fusil Combi, Blitzzen	Pistola, Cuchillo	0	27

ISC: Oruze Shock Teams T. Veterana

**ORUZE SHOCK TEAMS (Equipos Shock Orusos)**

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

Habilidades: Fireteam: Duo

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)	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 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

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 - Tregar Plus - Tropa Religiosa

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

ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 61

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	Spitfire	Pistola, Pistola Aturdidora, Cuchillo	1.5	27
SEKBAN	Lanzachoches 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 (MediKit)	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	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	2	43
ASAWIRA (Fireteam: Haris)	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	2	44
ASAWIRA Médico Plus (MediKit)	Fusil AP + Escopeta Lig., Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	45
ASAWIRA Médico Plus (MediKit)	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 Deterrence 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.: Libero · 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: Nasmat 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 Enlace de O-12**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	12	15	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 · Operativo Especialista · Tropa Religiosa

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

**NOTA 1:** Sólo el Hassassin Husam Yasbir con Holoproeyector Nivel 1 cuenta como un 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.

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	CAP	C
HALQA	Fusil + Escopeta Lig	Pistola, Cuchillo	0	15
HALQA	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	23
HALQA	Fusil + Lanzagranadas Lig	Pistola, Cuchillo	1	16
HALQA	Lanzamisiles	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 Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15

ISC: HAKIMS, Special Medical Assistance Team T. Ent. Especial

**HAKIMS, Equipo de Asistencia Médica Especial**

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

Equipo: Medjector  
 Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea · Médico Plus · Regeneración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HAKIM	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0.5	27
HAKIM	Subfusil, Chain-coil	Pistola, Cuchillo	0.5	23
HAKIM	Escopeta de Abordaje + 1 Nasmat A2	Pistola, Cuchillo	0.5	31
HAKIM	Subfusil, Chain-coil + 1 Nasmat A2	Pistola, Cuchillo	0.5	27

**NASMAT A2**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NASMAT A2		Pulso Eléctrico	0	4

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	CAP	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	CAP	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.

**PILOTO MAGHARIBA**

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

Equipo: Medikit  
 Habilidades Esp.: Piloto Sanitario

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PILOTO MAGHARIBA	Escopeta Ligera	Pistola, Cuchillo		



## 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 MUTTAWI'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
WARCORS, WAR 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 WAZÍRI)	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
WARCORS, WAR 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.



NÓMADAS



ISC: Corregidor Alguaciles T. Línea

**ALGUACILES de Corregidor**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
ALGUACIL	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10
ALGUACIL	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	18
ALGUACIL	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	14
ALGUACIL	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	18
ALGUACIL	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	15
ALGUACIL Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	18
ALGUACIL (Observ. Artillería y Repetidor de Posición)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
ALGUACIL Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	12
ALGUACIL Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	10

ISC: Grenzers, Grenz Security Team T. Veterana

**GRENZERS, Equipo de Seguridad Grenz**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
GRENZER	Fusil Combi	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	23
GRENZER	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	32
GRENZER	Lanzamisiles	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	29
GRENZER	Spitfire	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	30
GRENZER (Observ. de Artillería, Sensor)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	27
GRENZER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25

ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 35

ISC: Hellcats T. Elite

**HELLCATS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	12	13	2	3	1	2	4

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
HELLCAT	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	22
HELLCAT	Ametralladora, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	1.5	31
HELLCAT	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	21
HELLCAT	Fusil Combi, Lanza-adhesivo	Pistola, Cuchillo	0.5	23
HELLCAT	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1.5	28
HELLCAT Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	28
HELLCAT (Repetidor de Pos.)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	23
HELLCAT Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	24
HELLCAT Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	22

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate Superior / 0-G · V: Coraje

ISC: Intruders T. Elite

**INTRUDERS, Comandos de Asalto de Corregidor**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
INTRUDER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Granadas	Pistola, Arma CC	0	35
INTRUDER	Ametralladora, Granadas	Pistola, Arma CC	1.5	42
INTRUDER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Lanzaadhesivo	Pistola, Arma CC	1	36
INTRUDER Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Arma CC	0.5	43
INTRUDER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Granadas	Pistola, Arma CC	0	35
INTRUDER (Visor X)	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC	1.5	43

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Multiterreno

ISC: Reverend Moiras T. Elite

**REVERENDAS MOIRAS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	16	12	12	14	3	0	1	2	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
REVERENDA MOIRA	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0	30
REVERENDA MOIRA	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC AP	0	30
REVERENDA MOIRA	Ametralladora	Pistola, Arma CC Shock	1.5	34
REVERENDA MOIRA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC Shock	1.5	34
REVERENDA MOIRA	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig. EM	Pistola, Arma CC Shock	1	34
REVERENDA MOIRA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	0.5	36
REVERENDA MOIRA Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC Shock	1	30
REVERENDA MOIRA	Fusil Combi + E/Mitter	Pistola, Arma CC Shock	0	28

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Multiterreno · Tropa Religiosa

ISC: Reverend Healers T. Elite

**REVERENDAS SANADORAS**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	19	13	12	14	3	3	1	2	1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
REVERENDA SANADORA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC Explosiva	0	33
REVERENDA SANADORA	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC Explosiva	0	37
REVERENDA SANADORA	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Explosiva	0	32

Equipo: MediKit  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Médico · Tropa Religiosa

ISC: Mobile Brigada T. Veterana

**MOBILE BRIGADA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
MOBILE BRIGADA	Fusil MULTI + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	39
MOBILE BRIGADA	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	42
MOBILE BRIGADA	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	33
MOBILE BRIGADA	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	34
MOBILE BRIGADA	Fusil Combi + 1 TriBot B (Deflector N2)	Pistola, Cuchillo	0.5	37
MOBILE BRIGADA Teniente	Fusil MULTI + Lanzallamas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	39
MOBILE BRIGADA	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	2	40
MOBILE BRIGADA Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	43

Habilidades Esp.: V: Coraje

ISC: "Lizard" Squad T. Mecanizada

**ESCUADRÓN 'LIZARD'**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	17	14	17	13	8	6	3	7	1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
LIZARD	Ametralladora MULTI, Lanzagranadas Pesado		2.5	87
LIZARD	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado		2	87

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Tripulado

ISC: PILOTO 'LIZARD' T. Mecanizada

**PILOTO 'LIZARD'**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
PILOTO LIZARD		Pistola, Cuchillo		

ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 35

ISC: Corregidor Bandits T. Ent. Especial

**BANDIDOS DE CORREGIDOR**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	12	13	12	1	3	1	2	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
BANDIDO	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Arma CC DA	0	27
BANDIDO	Escopeta de Abordaje, E/Mauler	Pistola, Arma CC DA	0	26
BANDIDO	Escopeta Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC DA	0	22
BANDIDO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Escopeta Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC DA	0.5	28
BANDIDO (Observ. de Artillería)	Escopeta Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC DA	0	23
BANDIDO (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Arma CC DA	0	28
BANDIDO Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Escopeta Lig. Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC DA	0	25

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno · Saqueador

ISC: Zeros T. Ent. Especial

**ZEROS**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
ZERO	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	18
ZERO	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	26
ZERO	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	17
ZERO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	24
ZERO (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	19
ZERO (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	19
ZERO (Mirador)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	19
ZERO Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	21

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno

ISC: Spektrs T. Ent. Especial

**SPEKTRS**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
SPEKTR	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	31
SPEKTR	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SPEKTR	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	39
SPEKTR Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	36
SPEKTR (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32
SPEKTR (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	32

ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 36

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

ISC: Die Morlock Gruppe T. Línea

**DIE MORLOCK GRUPPE**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MORLOCK	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC AP	0	14
MORLOCK	Chain Rifle, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EM	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 METALÚMICA**

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	Tregar 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	CRP	C
JAGUAR	Escopeta Lig., Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EM	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: Daktaris 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	CRP	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	CRP	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	CRP	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	H	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Equipo: G: Presencia Remota - Observador de Artillería - Sat-lock - Sensor - Tregar Plus

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

ISC: Reakction 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 - Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	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	CRP	C
VÉRTIGO ZOND	Lanzamientos 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	CRP	C
METEOR ZOND	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	1	21

ISC: Transductor Zonds T. Apoyo

**TRANSUCTOR ZONDS**

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
TRANSUCTOR 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	CRP	C
ZOE (Disp. de Hacker: UPGRADE: Step)	Fusil Combi, Cargas D	Pistola, Cuchillo	0	28

**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	CRP	C
PI-WELL	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	19

Nombre	CRP	C
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	CRP	C
MODERADOR	Fusil Combi	Pistola, Pulso Eléctrico	0	9
MODERADOR	Spitfire	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	15
MODERADOR	Fusil Combi + Lanzagranadas 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 · Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TOMCAT	Fusil Combi + Lanzallamas Lig. D.E.P.	Pistola, Cuchillo	0.5	19
TOMCAT	Fusil Combi + ElMitter, 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	CRP	C
ZONDCAT		Pulso Eléctrico		4

ISC: Reverend Custodiers 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	CRP	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	CRP	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	CRP	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	CRP	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	CRP	C
RIOT GRRL	Fusil Combi, Blitzzen, 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	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	2	33
RIOT GRRL	Spitfire	Pistola, Cuchillo	2	34
RIOT GRRL (Fireteam: Haris)	Fusil Combi, Blitzzen, Granadas Aturdidoras	Pistola, Cuchillo	0.5	30
RIOT GRRL (Operativo Especialista)	Fusil Combi, Blitzzen, 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 · Kinemática N1 · Libero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	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 'GECO'**

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	CRP	C
GECO	2 Fusiles Combi, Chain-coit, Panzerfaust		0	53
GECO	Mk12, Chain-coit, Blitzzen		0.5	54

ISC: PILOTO 'GECO'

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

ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 35

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PILOTO GECO		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	CPA	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	-

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	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	CPA	C
SZALAMANDRA	Cañón Magnético H, Lanzallamas Pesado		2	80

**PILOTO 'SZALAMANDRA'**

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

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
PILOTO SZALAMANDRA	Contenedor	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	CPA	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 Überfallkommando T. Apoyo

NOTA 1: Un Überfallkommando 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	CPA	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	CPA	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	CPA	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	15	0	0	0	4	2

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
TSYKLON	Spitfire, 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	CPA	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	CPA	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 · Trepap 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

**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 · Trepap 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

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: CO: Mimetismo · Operativo Especialista · V: Tenaz

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

NOTA 1: La Vortex Lupe Balboa cuenta como una Alguacil para formar Fireteams.  
 NOTA 2: Esta tropa es un personaje y no puede utilizar las reglas de Spec-Ops de las Reglas de Campaña.

ISC: Kriza Boracs, Special Crisis Unit T. Cuartel General



### Unidades Especiales de Crisis KRIZA BORACS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	18	13	14	13	5	6	2	5	1

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · Full Auto N2 · Multiterreno · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KRIZA BORAC	Fusil MULTI	Pistola Pesada, Arma CC	0	50
KRIZA BORAC	Ametralladora	Pistola Pesada, Arma CC	2	54
KRIZA BORAC (Visor 360°)	Mk12, Subfusil	Pistola Pesada, Arma CC	0	63
KRIZA BORAC Teniente	Fusil MULTI	Pistola Pesada, Arma CC	0	50
KRIZA BORAC Teniente	Ametralladora	Pistola Pesada, Arma CC	2	54
KRIZA BORAC Teniente (Visor 360°)	Mk12, Subfusil	Pistola Pesada, Arma CC	0	64

PILOTO 'LIZARD'



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

Habilidades Esp.: Piloto Operativo Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PILOTO LIZARD	Subfusil	Pistola, Cuchillo		

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 0-G · Piloto Operativo Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
PILOTO GECKO		2 Pistolas de Asalto, Cuchillo		

PILOTO 'SZALAMANDRA'




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

Equipo: Dispositivo de Hacker Asesino  
 Habilidades Esp.: Piloto

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

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	3

Habilidades Esp.: Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SECURITATE	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13
SECURITATE	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	21
SECURITATE	Feuerbach	Pistola, Cuchillo	1	22
SECURITATE	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	21
SECURITATE Hacker (Dispositivo de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	21
SECURITATE (Repetidor)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	15
SECURITATE (Repetidor)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	16
SECURITATE Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	15
SECURITATE Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13

ISC: Grenzers, Grenz Security Team T. Veterana




### GRENZERS, Equipo de Seguridad Grenz

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Equipo: Visor Multiespectral N1  
 Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GRENZER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	23
GRENZER	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	32
GRENZER	Lanzamisiles	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	29
GRENZER	Spitfire	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	30
GRENZER (Observ. de Artillería, Sensor)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	27
GRENZER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER (Fireteam: Haris)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	26
GRENZER (Visor Biométrico N1)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	24

ISC: Grenzers, Grenz Security Team T. Veterana




### GRENZERS, Equipo de Seguridad Grenz

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Equipo: Visor Multiespectral N1  
 Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
GRENZER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	23
GRENZER	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	32
GRENZER	Lanzamisiles	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	29
GRENZER	Spitfire	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	30
GRENZER (Observ. de Artillería, Sensor)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	27
GRENZER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER (Fireteam: Haris)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	26
GRENZER (Visor Biométrico N1)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	24

ISC: Hecklers T. Ent. Especial




### HECKLERS

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado · CO: Mimetismo · Despliegue Avanzado N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HECKLER	Fusil Combi, Jammer, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0	23
HECKLER	Escopeta de Abordaje, E/Marat	Pistola, Cuchillo	0	19
HECKLER	Red Fury	Pistola, Cuchillo	1	24
HECKLER Hacker (Disp. Hacker Asesino)	Fusil Combi, Ciberninas	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	24

ISC: Zondnautica Rapid Offensive Unit T. Élite



### Unidad de Ofensiva Rápida ZONDAUTICA MONTADO

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

Equipo: Moto IA · Arma CD: Chain Rifle · Lanzagranadas Ligero de Humo  
 Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje

Unidad de Ofensiva Rápida ZONDAUTICA DESMONTADO



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

Equipo: 1 Zondmate  
 Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZONDAUTA	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	32
ZONDAUTA	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	24
ZONDAUTA Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	31

ZONDMATE




MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
20-10	8	10	10	11	1	3	1	4	-

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ZONDMATE	Chain Rifle, Lanzagranadas Ligero Humo	Pulso Eléctrico	-	5

NOTA: Una unidad Zondnautica Montada se compone de un Zondnautica Montado. Se considera que el Zondmate de un Zondnautica Montado es su Moto IA. Cuando el Zondnautica desmonta, una unidad Zondnautica Desmontada, en cambio, se compone de un Zondnautica y un Zondmate.

ISC: The Hollow Men, Tactical Assault Team T. Veterana



### Equipo Táctico de Asalto LOS HOMBRES HUECOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-5	10	13	10	13	4	6	2	2	2

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · G: Presencia Remota · Super-Salto · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HOMBRE HUECO	Fusil Combi, Chain-coil	Pistola Breaker, Cuchillo	0	30
HOMBRE HUECO	Fusil MULTI + Pitcher, Chain-coil	Pistola Breaker, Cuchillo	0	35
HOMBRE HUECO	Lanzamisiles, Chain-coil	Pistola Breaker, Cuchillo	2	35
HOMBRE HUECO	Spitfire, Chain-coil	Pistola Breaker, Cuchillo	2	36
HOMBRE HUECO	Fusil Combi, Chain-coil, 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Breaker, Cuchillo	0	31
HOMBRE HUECO (Fireteam: Haris)	Fusil Combi, Chain-coil, 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	32
HOMBRE HUECO Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Chain-coil, 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Breaker, Cuchillo	0.5	37
HOMBRE HUECO (Operativo Especialista)	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Cuchillo	0	30

ISC: Puppetactica Company T. Ent. Especial

**MARIONETISTAS**

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

Habilidades Esp.: Contrainteligencia

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MARIONETISTA	Subfusil	Pistola, Cuchillo	0	12
MARIONETISTA (Minador)	Subfusil, Mina Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	14
MARIONETISTA Hacker (Dispositivo de Hacker)	Subfusil	Pistola, Cuchillo	0.5	20

**PUPPETBOTS FULL POWER**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	12	10	14	1	3	1	1	-

Habilidades Esp.: G: Marionette · Hiper-dinámica N2 · Lo-Tech A · Número 2

**PUPPETBOTS BATTLE RAVAGED**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	11	10	14	0	0	1	1	-

Habilidades Esp.: G: Marionette · Hiper-dinámica N1 · Número 2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PUPPETBOT	Red Fury	Pulso Eléctrico	1.5	16
PUPPETBOT (Observador de Artillería)	Escopeta de Abordaje	Pulso Eléctrico	0	11
PUPPETBOT (Puntería N1)	Fusil de Precisión AP	Pulso Eléctrico	0	14

NOTA 1: Una Compañía Puppetactica se compone de un Marionetista y una Tropa de hasta tres PuppetBots.

ISC: Mary Problems, Táctica ÜberHacker

**MARY PROBLEMS, ÜberHacker Táctica**

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

Equipo: DDO: Disruptor Óptico · Disp. de Hacker Asalto (UPGRADE: Rompehielos) · Disp. de Hacker Asesino (UPGRADE: Relámpago)  
Habilidades Esp.: Hiper-dinámica N1 · Trepas Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MARY PROBLEMS Hacker (Despliegue Avanzado N1)	Subfusil + Zapper, Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	30

ISC: Perseus, Rogue Myrmidon

**PERSEO, Mirmidón Renegado**

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

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PERSEO (Super-Salto)	Fusil Combi Breaker, Nanopulser, Granada de Humo 2 Pistolas, Arma CC DA		0	34
PERSEO FTO (Fireteam: Haris)*	Fusil Combi Breaker, Nanopulser, Granada de Humo 2 Pistolas, Arma CC DA		0	33

NOTA \* : Esta opción sólo está disponible en aquellos Ejércitos Sectoriales que así lo indiquen.

ISC: Spektrs T. Ent. Especial

**SPEKTRS**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SPEKTR	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	31
SPEKTR	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SPEKTR	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1.5	39
SPEKTR Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	36
SPEKTR (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32
SPEKTR (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	32
SPEKTR Hacker (Disp. de Hacker Asesino)*	Fusil Combi, Cyberminas	Pistola, Cuchillo	0.5	34

NOTA \* : Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Mando Jurisdiccional de Tunguska.

ISC: Tsyklon Sputniks T. Apoyo

**Sputnik 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 360 · Visor X  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Trepas Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TSYKLON	Spitfire, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	31
TSYKLON	Feuerbach, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	34
TSYKLON (Despliegue Avanzado N1)*	Spitfire, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	33
TSYKLON (Despliegue Avanzado N1)*	Feuerbach, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	36

NOTA \* : Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Mando Jurisdiccional de Tunguska.

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STEMPLER ZOND	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17
STEMPLER ZOND FTO (Super-Salto)*	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	18

NOTA \* : Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Mando Jurisdiccional de Tunguska.



## 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.





## TUNGUSKA JURISDICTIONAL COMMAND



TROPAS	DISP	FIRETEAM	TROPAS	DISP	FIRETEAM
SECURITATE	TOTAL	CORE, ESPECIAL	MIRANDA ASHCROFT, CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADA	1	--
GRENZERS, EQUIPO DE SEGURIDAD GRENZ	5	CORE, HARIS, ESPECIAL	PARTIDA DE CAZA ASHCROFT	1	ESPECIAL
UNIDAD DE OFENSIVA RÁPIDA ZONDNAUTICA	3	--	TSYKLON SPUTNIK	2	--
EQUIPO TÁCTICO DE ASALTO LOS HOMBRES HUECOS	5	Core, Haris, Dúo, Especial	LUNOKHOD SPUTNIK	2	--
UNIDADES ESPECIALES DE CRISIS KRIZZA BORACS	2	Dúo, Especial	STEMLER ZOND	2	ESPECIAL
ESCUADRÓN "SZALAMANDRA"	2	--	REAKTION ZOND	1	--
HECKLERS	3	--	VERTIGO ZOND	1	--
SPEKTRS	3	--	METEOR ZOND	1	--
INTERVENTORES DE TUNGUSKA	4	ESPECIAL	TRANSDUCTOR ZOND	2	--
PUPPETACTICA COMPANY	1	--	ZONDBOT	2	--
MARY PROBLEMS, ÜBERHACKER TÁCTICA	1	--	SALYUT ZOND	2	--
RAOUL SPECTOR, OPERATIVO MERCENARIO	1	Especial	DAKTARI	1	--
PERSEO, MIRMIDÓN RENEGADO	1	Especial	CLOCKMAKER	2	--
			WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	--

## NOTAS

SECURITATE	FIRETEAM ESPECIAL. LOS GRENZERS CUENTAN COMO SECURITATES PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAMS.
GRENZERS, EQUIPO DE SEGURIDAD GRENZ	FIRETEAM ESPECIAL. LOS GRENZERS CUENTAN COMO SECURITATES PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAMS. FIRETEAM ESPECIAL. HASTA 1 INTERVENTOR PUEDE FORMAR PARTE DE UN FIRETEAM DE GRENZERS.
HOMBRES HUECOS	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO + 1 KRIZZA BORAC. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO (FIRETEAM: HARIS) + 2 KRIZZA BORACS. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 HOMBRES HUECOS + 1 STEMLER ZOND FTO.
KRIZZA BORACS	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO + 1 KRIZZA BORAC. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO (FIRETEAM: HARIS) + 2 KRIZZA BORACS.
INTERVENTORES DE TUNGUSKA	FIRETEAM ESPECIAL. HASTA 1 INTERVENTOR PUEDE FORMAR PARTE DE UN FIRETEAM DE GRENZERS.
STEMLER ZOND	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. PERSEO FTO + SPECTOR FTO + 1 STEMLER ZOND. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 HOMBRES HUECOS + 1 STEMLER ZOND FTO.
RAOUL SPECTOR, OPERATIVO MERCENARIO	FIRETEAM ESPECIAL. SPECTOR FTO CUENTA COMO UN SECURITATE O UN GRENZER PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. PERSEO FTO + SPECTOR FTO + 1 STEMLER ZOND.
PERSEO, MIRMIDÓN MERCENARIO	FIRETEAM ESPECIAL. PERSEO FTO CUENTA COMO UN SECURITATE PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. PERSEO FTO + SPECTOR FTO + 1 STEMLER ZOND.
PARTIDA DE CAZA ASHCROFT	Una Partida de Caza Ashcroft se compone de 1 Miranda Ashcroft y 1 Cazarrecompensas Autorizado. Una Partida de Caza Ashcroft se considera un Fireteam: Dúo. NOTA: Sólo puede haber 1 Miranda Ashcroft en cada Lista de Ejército.

EJÉRCITO COMBINADO



ISC: Morat Vanguard Infantry

T. Línea



INFANTERÍA DE VANGUARDIA MORAT

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

Habilidades Esp.: Morat

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MORAT	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14
MORAT	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	22
MORAT	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	18
MORAT	F. de Francotirador K1	Pistola, Cuchillo	1	21
MORAT	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	19
MORAT Hacker (Disp. de Hacker IE)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	22
MORAT (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	15
MORAT Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	18
MORAT Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	14

ISC: Unidron Batroids

T. Línea



UNIDRON BATROIDES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	5	11	10	12	1	6	1	2	4

Habilidades Esp.: G. Autotool - V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
UNIDRON	Carabina de Plasma	Pistola, Pulso Eléctrico	0	14
UNIDRON	Fusil Combi K1	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	16
UNIDRON	Fusil Combi K1 + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	17
UNIDRON	F. de Francotirador de Plasma	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	24
UNIDRON	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Pulso Eléctrico	1.5	20
UNIDRON	Spiffire	Pistola, Pulso Eléctrico	1	18
UNIDRON (Observ. de Artillería)	Carabina de Plasma	Pistola, Pulso Eléctrico	0	15

ISC: Fraacta Drop Unit

T. Ent. Especial



UNIDAD DE SALTO FRAACTA

FORMA DE SALTO

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

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate - Transmutación - V: Coraje



UNIDAD DE SALTO FRAACTA

FORMA DE SUPERVIVENCIA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	10	12	2	6	1	2	-

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
FRAACTA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	29
FRAACTA	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	28
FRAACTA	Spiffire, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	35
FRAACTA (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	35

ISC: Umbra Legates

T. Élite



LEGADOS UMBRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	21	12	13	14	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 - CO: Mimetismo - Desp. Avanzado N1 - Kinetika N1 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
LEGADO UMBRA	Fusil Combi K1, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	0	40
LEGADO UMBRA	Spiffire, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	1.5	41
LEGADO UMBRA hacker (Disp. de Hacker Plus)	Escopeta de Abordaje, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	0.5	43
LEGADO UMBRA Teniente	Fusil Combi K1, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	0.5	40
LEGADO UMBRA Teniente	Spiffire, Pulso Flash	Pistola, Arma CC DA	1.5	41

ISC: Maakrep Trackers Unit

T. Ent. Especial



Unidad de Rastreadores MAAKREP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	12	11	13	2	3	1	2	3

Equipo: AutoMediKit - Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1 - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RASTREADOR MAAKREP	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	29
RASTREADOR MAAKREP	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	33
RASTREADOR MAAKREP	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Cuchillo	0	26
RASTREADOR MAAKREP	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	33
RASTREADOR MAAKREP Hacker (Disp. de Hacker IE)	Escopeta de Abordaje, Granadas	Pistola, Cuchillo	0.5	34
RASTREADOR MAAKREP Teniente	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	29

ISC: Rodok, Morat Armed Imposition Detachment

T. Ent. Especial



RODOK, Destacamento de Imposición Armada Morat

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo - Morat - Super-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RODOK	Fusil Combi, 2 Escopetas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	26
RODOK	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1.5	27
RODOK	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	19
RODOK	Lanzamisiles, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1.5	28
RODOK Sanitario (MediKit)	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	21
RODOK Hacker (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	25
RODOK Teniente	Fusil Combi, 2 Escopetas Lig.	Pistola, Cuchillo	1.0*	26

NOTA 1: EL SEGUNDO VALOR DE CAP SE APLICA SÓLO EN EL EJÉRCITO SECTORIAL MORAT (FUERZA DE AGRESIÓN MORAT).

NOTA 2: LA DISP DE ESTA TROPA EN EL EJÉRCITO SECTORIAL MORAT ES DE 5. EN ESTE EJÉRCITO PUEDEN FORMAR EQUIPOS ENLAZADOS.

ISC: The Charontids

T. Cuartel General



LOS CARÓNIDAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	14	13	16	5	6	2	5	1

Habilidades Esp.: G: Mnemotecnico - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CARÓNIDA (Visor Multiespectral N3)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0	78
CARÓNIDA (Visor Multiespectral N3)	Ametralladora, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	2	79
CARÓNIDA	Fusil de Plasma, Sepstor Plus + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	78
CARÓNIDA Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	73
CARÓNIDA Teniente (Visor Multiespectral N3)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0	78
CARÓNIDA Teniente (Visor Multiespectral N3)	Ametralladora, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	2	79
CARÓNIDA Teniente	Fusil de Plasma, Sepstor Plus	Pistola Pesada, Cuchillo	0	77
CARÓNIDA Teniente	Fusil de Plasma, Sepstor Plus + 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Pesada, Cuchillo	0	78
CARÓNIDA Teniente Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	73

ISC: Raicho Armored Brigade

T. Mecanizada



Brigada Acorazada RAICHO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	15	15	15	15	1	1	1	1	1

ACTUALIZADO. VER OTROS: PAG 42

Equipo: Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RAICHO	Ametralladora MULTI, Lanzamisiles Pesado		2	91
RAICHO	Ametralladora MULTI	Pistola Pesada AP	2	80

ISC: PILOTO RAICHO



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

ACTUALIZADO. VER OTROS: PAG 42

Equipo: Piloto

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

ISC: Avatar

T. Cuartel General



AVATAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	17	17	9	9	3	7	1

Equipo: DDO: Disruptor Óptico - ECM

Habilidades Esp.: G: Mnemotecnico - Inmunidad: POS

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AVATAR Teniente (Strategos N3)	Ametralladora MULTI, Sepstor Plus	Arma CC DA	3.5	137

ISC: 'The Shrouded'

T. Ent. Especial



Cuerpo de Pioneros Shasvasti 'LOS AMORTAJADOS'

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

Equipo: AutoMediKit

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
AMORTAJADO	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	24
AMORTAJADO	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	23
AMORTAJADO	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	31
AMORTAJADO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	30
AMORTAJADO (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25
AMORTAJADO (Minador)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	25

ISC: Malignos T. Veterana

**Cuerpo de Incurción 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 Monofilo	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: Speculo Killers T. Elite

**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: 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 BA	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: 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 · Trepap 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 · Trepap 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 MEDCANOIDE**

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 MEDCANOIDE	Fusil Combi, Cargas-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.: Desactivador · G: Presencia Remota · Multiterreno · Observador de Artillería · Sal-lock · Sensor

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

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: 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	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

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: 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	CAP	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	CAP	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) (Grupo Operativo)	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	CAP	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 - Protoheion N4 Super-Salto - V: Sin Incapacidad por Herida

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

**ISC: Raktorak, 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	CAP	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	CAP	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	CAP	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: Skiavoros** T. Cuartel General

**SKIÁVOROS**

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: Mnemotecnico - Strategos N2 - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SKIÁVORO	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	52
SKIÁVORO	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC	1.5	51
SKIÁVORO	Sepator Plus, Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	64
SKIÁVORO Hacker (Disp. de Hacker Plus)	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0.5	60
SKIÁVORO Teniente	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC	0	52
SKIÁVORO 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	CAP	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: Sogarar Tempest Regiment** T. Élite

**Regimiento de Barrido SOGARAR**

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	CAP	C
SOGARAR	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC AP	2	56
SOGARAR	Feuerbach	Pistola de Asalto, Arma CC AP	1.5	57
SOGARAR Teniente	Ametralladora AP	Pistola, Arma CC AP	2	56
SOGARAR 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: Mhemotecn - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ANATEMÁTICO	Fusil de Plasma, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflojo	0	82
ANATEMÁTICO	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflojo	2	81
ANATEMÁTICO	Sepalitor, 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 Monoflojo	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 - Trepas 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 - Súper-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

**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 - Fireteam: Haris - Kinematika N1 - Morat - Stratagos N1 - 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	41

NOTA 1: LA OPCIÓN DE KORNAK TENIENTE CON CAP: 0 SÓLO ESTÁ DISPONIBLE EN EL EJÉRCITO SECTORIAL MORAT

NOTA 2: KORNAK PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DE INFANTERÍAS PESADAS (IP) MORAT (COMO LOS SURVYATS) (2+1, 3+1 O 4+1)

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
CALIBAN	Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	22/23
CALIBAN	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	24/25
CALIBAN	Feuerbach	Pistola, Cuchillo	2	28/29
CALIBAN Hacker (Exp. de Hacker de Asalto IE)	Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0.5	30/31
CALIBAN Ingeniero	Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	26/27
CALIBAN Ingeniero	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	28/29
CALIBAN (Infiltración Inferior)	Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	24
CALIBAN (Infiltración Inferior)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	27
CALIBAN Ingeniero (Infiltración Inferior)	Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	28
CALIBAN Ingeniero (Infiltración Inferior)	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0.5	31

NOTA 2: EL SEGUNDO VALOR DE COSTE PERMITE DESPLEGAR A ESTA TROPA EN FORMA DESARROLLADA.

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.: Kinematika N2 · Protheion N3 · Shasvastii · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SHESKIIN	Fusil MULTI, Pulzar, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA	0	50
SHESKIIN	Red Fury, Pulzar, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA	0	51
SHESKIIN Teniente	Fusil MULTI, Pulzar, Cargas-D	Pistola, Arma CC DA	1/0*	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 0 4+1).

ISC: Special Operative Ko Dalí 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	Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D	2 Pistolas de Asalto, Cuchillo	0	38

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: Morat · Trepas Plus · Operativo Especialista

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ANYAT	Fusil Combi K1, Chain-coit, Granadas de Humo, Granadas EM	Pistola, Cuchillo	0	25

NOTA 1: La Treitak Anyat cuenta como una inf. de Vanguardia Morat para formar Fireteams.

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

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	0	2	3	1	0

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	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	14
SOLDADO-SEMILLA	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15
SOLDADO-SEMILLA (Observ. de Anticipo)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	15
SOLDADO-SEMILLA Sanitario (MediKit)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16

ISC: Shasvastii Corax Hasht

**SHASVASTII CORAX HASHT**

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

Habilidades: Shasvastii, Inmunidad: Shock, Nanopantalla, Sigilo, Operativo Especialista  
V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CORAX HASHT	Spiffire	Pistola Breaker, Cuchillo	1	38

NOTA 1: El Corax Hasht puede formar parte de cualquier Fireteam en la Fuerza Expedicionaria Shasvastii.

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

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	Fusil Combi	Pistola de Asalto, Arma CC	0	23
SOLDADO-CADMUS	Fusil 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 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	Fusil Combi, Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	0	26
ASWUANG	Escopeta de Abordaje, Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	0	25
ASWUANG	Spiffire	Pistola, Arma CC	1	31
ASWUANG Teniente	Fusil Combi, Lanza-adhesivo	Pistola, Arma CC	1/0*	26

NOTA: LOS ASWUANG TIENEN CAP 0 COMO TENIENTES SÓLO EN EL EJÉRCITO SECTORIAL SHASVASTII (FUERZA EXPEDICIONARIA SHASVASTII).

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
GWAILO	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC	0	26
GWAILO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	21
GWAILO	Spiffire	Pistola, Arma CC	1.5	28
GWAILO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto IE)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0.5	27
GWAILO Teniente	Fusil MULTI	Pistola, Arma CC	1/0*	26
GWAILO Teniente	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	1/0*	21
GWAILO (Visor X)	Lanzacohetes Pesado	Pistola, Arma CC	1.5	23

NOTA: LOS GWAILOS TIENEN CAP 0 COMO TENIENTES SÓLO EN EL EJÉRCITO SECTORIAL SHASVASTII (FUERZA EXPEDICIONARIA SHASVASTII).

BATA 4747

CODE 47MT

MODE MT47

V 4.2

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: Disp. Control de Ambientes  
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

NOTA: ESTA TROPA PUEDE FORMAR PARTE DE UN FIRETEAM DE GANIS Y/O PRETAS EN EL EJÉRCITO SECTORIAL MORAT.

ISC: Raktorak, 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	CAP	C
RAKTORAK	Fusil Combi + Lanzallamas Pesado	Pistola, Cuchillo	0	23
RAKTORAK	Escopeta Vulkan	Pistola, Cuchillo	0	22
RAKTORAK	Red Fury	Pistola, Cuchillo	1	26

NOTA: COMO MÁXIMO UN RAKTORAK PUEDE FORMAR PARTE DE UN FIRETEAM DE SURYAT.

ISC: ISC: Nexus-7 Operative Kerr-Nau T. ENT. ESPECIAL

**OPERATIVO NEXUS-7 KERR-NAU**

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

Habilidades: Bioinmunidad, Disp. de Hacker Asesino, IE. UPGRADE: Ruido Blanco  
Kinematika N1, Hiper-Dinamicas N1, V. Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NEXUS Hacker	Fusil de Plasma + Plicher, Cargas-D	Pistola Breaker, Cuchillo	0	27

NOTA 1: KERR-NAU CUENTA COMO UN NEXUS PARA FORMAR FIRETEAMS.

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

Unidad Remota Auxiliar SCINDRON

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	10	10	10	10	0	0	1	1	-

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Operativo Especialista - Piloto Remoto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCINDRON	Pulso Flash	Cuchillo	0	-

SCINDRON ANCILLARY REMOTE UNIT VA CON:

- SHASVASTII SPECIAL ARMOURD CORP SPHINX
- XEDDRON BATROIDE
- OVERDRON BATROIDE

Unidad Remota Auxiliar STALDRON

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

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota - Operativo Especialista - Piloto Remoto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STALDRON	Pulso Flash	Cuchillo	0	-

STALDRON REMOTE ANCILLARY UNIT VA CON:

- AVATAR

ISC: Raicho Armored Brigade T. Mecanizada

**Brigada Acorazada RAICHO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	19	14	17	13	8	6	3	7	1

Equipo: ECM  
Habilidades Esp.: Morat - Tripulado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RAICHO	Ametralladora MULTI + Escopeta Pesada, Dispensador de Minas (Antipersona)	--	2	94
RAICHO	Ametralladora MULTI + Lanzallamas Pesado	--	2	89

PILOTO RAICHO

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

Habilidades Esp.: Morat - Operativo Especialista - Piloto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PILOTO RAICHO	Cargas-D	2 Pistolas Pesadas, Cuchillo	--	--



## FUERZA DE AGRESIÓN MORAT



TROPA	DISP	FIRETEAM
INFANTERÍA DE VANGUARDIA MORAT	TOTAL	CORE
REGIMIENTO DE INGENIEROS DE ASALTO KURGAT	3	HARIS*1
INFANTERÍA DE IMPACTO YAOGAT	5	CORE HARIS
RODOK, DESTACAMENTO DE IMPOSICIÓN ARMADA MORAT	5	CORE
DIVISIÓN DIPLOMÁTICA RASYAT	3	
RAKTORAK, SARGENTO MAYOR MORAT	2	CORE*1, HARIS*2
INFANTERÍA PESADA DE ASALTO SURYAT	5	CORE, HARIS, DÚO, CORE*1, HARIS*2
REGIMIENTO DE BARRIDO SOGARAT	3	HARIS*3
BRIGADA ACORAZADA RAICHO	2	
REGIMIENTO DE MISIONES ESPECIALES ZERAT	3	
SOLDADOS-BRUJO DĀTURAZI	TOTAL	CORE
OZNAT, REGIMIENTO DE CAZA MORAT	2	CORE*2
KORNAK GAZAROT, OFICIAL-GUERRERO SUPERIOR	1	CORE*1, HARIS*2, HARIS*3

TROPA	DISP	FIRETEAM
LOS HAMBRIENTOS: "GAKIS"	4	CORE*2
LOS HAMBRIENTOS: "PRETAS"	4	CORE*2
MED-TECH ÓBSIDON MEDCHANOIDE	1	
ZÁNGANOS-M	1	
ZÁNGANOS-Q	1	
ZÁNGANOS-T	1	
ZÁNGANOS-R	1	
ZÁNGANOS-E	1	
ZÁNGANOS ESCLAVOS	2	
IKADRON BATROIDE	2	
RENEGADOS KRAKOT, FUGITIVOS MORAT	3	
TREITAK ANYAT	1	ESPECIAL*1

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
UNIDRON BATROIDES	TOTAL	CORE, CORE*1
OPERATIVO NEXUS	3	CORE*1, CORE*2
FRACTA	3	
NOCTÍFEROS	2	
RODOK, DESTACAMENTO DE IMPOSICIÓN ARMADA MORAT	5	CORE, CORE*2
MAAKREP	2	
LEGADOS UMBRA	3	CORE*1, CORE*2
SAMARITANOS UMBRA	3	CORE*2, HARIS*1
INFANTERÍA PESADA DE ASALTO SURYAT	2	DÚO
XEODRON BATROIDES	4	HARIS*1
OVERDRON BATROIDES	2	
OPERATIVO NEXUS-7 KERR-NAU	1	ESPECIAL*1

TROPA	DISP	FIRETEAM
ESFINGE	1	
MALIGNOS	2	
MED-TECH ÓBSIDON MEDCHANOIDE	1	
ZÁNGANOS-M	2	
ZÁNGANOS-Q	1	
ZÁNGANOS-T	1	
ZÁNGANOS-R	1	
ZÁNGANOS-E	1	
ZÁNGANOS ESCLAVOS	2	
IKADRON BATROIDE	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.

ESPECIAL \*1: KERR-NAU CUENTA COMO UN NEXUS PARA FORMAR FIRETEAMS.





## 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 Y HASTA 3 CALIBAN.

CORE\*2 - SHESKIIN O CORAX HASHT + HASTA 4 GWAILOS, SHESKIIN + CORAX HASHT Y HASTA 3 GWAILOS.

## ALEPH



### ISC: Dakini Tactbots

T. Línea



#### Tactbots DAKINI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	6

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
Tactbot DAKINI	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	13
Tactbot DAKINI	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	21
Tactbot DAKINI	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pulso Eléctrico	1	17
Tactbot DAKINI	F. de Francotirador MULTI	Pulso Eléctrico	1.5	21
Tactbot DAKINI Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	15

### ISC: Garuda Tactbots

T. Ent. Especial



#### Tactbots GARUDA

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
Tactbot GARUDA	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	22
Tactbot GARUDA	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1.5	30
Tactbot GARUDA	Escopeta de Abordaje	Pulso Eléctrico	0	21
Tactbot GARUDA	Spitfire	Pulso Eléctrico	1.5	28

### ISC: Deva Functionaries

T. Veterana

NOTA: Una unidad sincronizada Deva se compone de un Funcionario Deva y un Devabot. Una unidad sincronizada Deva no puede formar parte de un Fireteam.



#### Funcionarios DEVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	11	15	2	3	1	2	4

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacitado por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
DEVA	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	23
DEVA	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig.	Pistolas, Cuchillo	0	27
DEVA Hacker (Disp.)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	31
DEVA (Sensor)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	24
DEVA (Visor Multiespectral N2)	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1	33
DEVA Teniente	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	23
DEVA Teniente	Fusil Combi, Nanopulser+Devabot	Pistola, Cuchillo	0	27
DEVA Teniente (Sensor)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	24

### ISC: Devabot



#### DEVABOT

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

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
DEVABOT	Lanzallamas Pesado	Pulso Eléctrico		4

### ISC: Dactyls

T. Apoyo



#### DÁCTILOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	12	11	13	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
DÁCTILO Ingeniero	Fusil Combi, Lanzadiseño, Carga-D	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	23
DÁCTILO Ingeniero	Fusil Combi, Flammenspeer, Carga-D	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	24
DÁCTILO Médico (MediKit)	Fusil Combi, Lanzadiseño, Granadas Nimbus	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0	23

### ISC: Ekdromoi

T. Élite



#### EKDROMOI

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · DA: Salto de Combate · Súper-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
EKDROMOS	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	28
EKDROMOS	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	29
EKDROMOS	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	1.5	37
EKDROMOS	Chain Rifle, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	20
EKDROMOS	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0	28
EKDROMOS Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Chain Rifle, Nanopulser	Pistola, Arma CC DA	0.5	26

### ISC: Thorakital

T. Línea



#### THORAKITAI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	14	12	11	13	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
THORAKITES (Visor 360°)	Subfusil, Chain Rifle	Pistola, Cuchillo	0	12
THORAKITES	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	14
THORAKITES	Fusil de Precisión, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	15
THORAKITES	Ametralladora, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	22
THORAKITES	Subfusil, Lanzacochetes Lig.	Pistola, Cuchillo	1	15
THORAKITES	Feuerbach, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	22
THORAKITES Ingeniero	Fusil Combi, Nanopulser, Carga-D	Pistola, Cuchillo	0	18
THORAKITES (Observ. de Artillería, Visor 360°)	Subfusil, Chain Rifle	Pistola, Cuchillo	0	13
THORAKITES Sanitario (MediKit, Visor 360°)	Subfusil, Chain Rifle	Pistola, Cuchillo	0	14

### ISC: Agéma Marksman

T. Apoyo



#### Tiradores AGÉMA

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

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
Tirador AGÉMA	Fusil Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	30
Tirador AGÉMA (Visor X)	Mk12	Pistola, Cuchillo	0.5	29
Tirador AGÉMA	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	27

### ISC: Asuras

T. Élite



#### ASURAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	18	14	14	15	5	5	5	5	2

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
ASURA	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	68
ASURA	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	70
ASURA Hacker (Disp. de Hacker Plus, UPGRADE: Redrum)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0.5	72
ASURA Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	68
ASURA Teniente Hacker (Disp. de Hacker Plus, UPGRADE: Redrum)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0.5	72

### ISC: Maruts

T. Mecanizada / T. Cuartel General



#### MARUTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	15	17	15	8	9	3	7	1

Equipo: ECM · Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPA	C
MARUT	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado, Nanopulser	Arma CC AP	3	116
MARUT Teniente (Strategos N3)	Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado, Nanopulser	Arma CC AP	3	120

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	CPP	C
NAGA	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	27
NAGA	Fusil Combi, Minas Monofilo	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. Elite

**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	CPP	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	CPP	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: Enomartora

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	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	CPP	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	CPP	C
YUDBOT		Pulso Eléctrico	0	3

ISC: Daleth Robots T. Apoyo

**Rebots 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	CPP	C
Rebot DALETH	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17

ISC: Zayin Robots T. Apoyo

**Rebots 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	CPP	C
Rebot ZAYIN	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	26

ISC: Samekh Robots T. Apoyo

**Rebots 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	CPP	C
Rebot SAMEKH	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Lamedh Robots T. Apoyo

**Rebots 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	CPP	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: Baganje  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
PROBOT (Bareminas, 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

**NETROIDS**

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	CPP	C
NETROID			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	Spifire, 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: Enomotarca

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	2	1

Habilidades Esp.: Ingeniero · 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, Bitzen + 1 Devabot Kydoimos	Pistola, Arma CC Shock	0	36
DRAKIOS	Fusil Combi + Lanzallamas Pesado, Bitzen + 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: Rompetirol)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 1 Devabot Caribdis	Pistola, Arma CC E/M	0.5	30
ESCILA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto. UPGRADE: Rompetirol)	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, Thorakitai Warrant Officer

Personaje

**NESAIE ALKÉ**, Suboficial Mayor de la Thorakitai

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	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: Hologroyector 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	56
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.: Libero - Multiterreno - Puntería Nivel X - Trepador Plus - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TEUCRO (Visor X)	Feuerbach, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	45
TEUCRO (Visor Multiespectral N2)	Feuerbach, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	2	48
TEUCRO (Visor Multiespectral N2)	Fusil de Francotirador K1, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1.5	47

## 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 Homérico

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 - Stratega 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 - MedK1  
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 Warriress

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

**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, Contenedor, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflora	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	CPAP	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	CPAP	C
SGTO TRASIMEDES Infiltrador (Infiltrar)	Subfusil, Nanopulser, Granadas Flash	Pistola, Arma CC Shock	0	27
SGTO TRASIMEDES (Enlace: Enomotarica)	Subfusil, Lanzacohetes Lig. Nanopulser, Granadas Flash	Pistola, Arma CC Shock	0.5	30

NOTA 1: Sólo la versión Enomotarica del Sgto. Chandra Trásimedes cuenta como un Thorakital para formar Fireteams.  
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	CPAP	C
DANAVAS Hacker (Disp. de Hacker de Asalto, UPGRADE: Rompehijos)	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

Unidad Remota Auxiliar KARKATA

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

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Operativo Especialista · Piloto Remoto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
KARKATA	Pulso Flash	Cuchillo	0	-

ISC: Apsaras

T. Ent. Especial

**APSARAS**

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
APSARA Hacker (Dispositivo de Hacker Asesino)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	19
APSARA (G. Jumper Nivel Z)	Subfusil	Pistola, Cuchillo	1	22
APSARA (G. Jumper Nivel Z)*	Subfusil	Pistola, Cuchillo	0	22

NOTA\*: La opción con \* sólo está disponible en el Ejército Sectorial Operations.

ISC: Deva Functionaries

T. Veterana

**Funcionarios DEVA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	11	15	2	3	1	2	4

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
DEVA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	23
DEVA	Fusil Combi, Nanopulser + Devabot	Pistola, Cuchillo	0	27
DEVA Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	31
DEVA (Sensor)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	24
DEVA (Visor Multiespectral N2)	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	1	33
DEVA Teniente	Fusil Combi, Nanopulser + Devabot	Pistola, Cuchillo	0	27
DEVA Teniente	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	23
DEVA Teniente (Sensor)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	24
DEVA	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	27
DEVA (Fireteam: Haris, Sensor)*	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	25
DEVA Hacker (Disp. de Hacker de Asalto, UPGRADE: Relámpago)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0.5	28
DEVA (Observador de Artillería)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	24

NOTA: La opción con \* sólo está disponible en el Ejército Sectorial Operations.  
NOTA: Los Funcionarios Deva con Devabot no pueden formar parte de ningún Fireteam.

ISC: Shukra Consultants

T. Ent. Especial

**Asesores SHUKRA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Equipo: Visor Biométrico N2  
Habilidades Esp.: Contrainteligencia · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
SHUKRA (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	25
SHUKRA (Cadena de Mando)	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	30
SHUKRA Teniente (Strategos N1)*	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	27

NOTA\*: Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial Operations.

ISC: Arjuna Troops

T. Ent. Especial

**Tropas ARJUNA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	15	12	11	14	3	3	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Operativo Especialista · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
ARJUNA	Escopeta de Abordaje, Akrylat-Kanone, Cargas-D	Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
ARJUNA	Fusil de Precisión Shock, Cargas-D	Pistola Breaker, Cuchillo	0	29
ARJUNA	Spitfire, Cargas-D	Pistola Breaker, Cuchillo	1.5	32

KIRANBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-5	8	10	10	11	0	3	1	2	2

Habilidades Esp.: G: Sincronizado · Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
KIRANBOT	E'Marat, Ciberminas	Pulso Eléctrico	-	4

NOTA 1: Una Unidad Arjuna está compuesta por 1 Arjuna y de 0 a 2 KiranBots.  
NOTA 2: El Arjuna y los KiranBots han de pertenecer al mismo Grupo de Combate.  
NOTA 3: No se pueden alinear los KiranBots sin la presencia de un Arjuna para controlarlos.

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams

T. Veterana

**Tropas YADU, Equipos Tácticos de Asalto**

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · Inmunitad: Shock · V: Sin Incapacidad por Herida · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
YADU	Fusil MULTI, E'Marat, DropBears	Pistola Pesada, Cuchillo	0	36
YADU	Lanzacohetes Pesado, Subfusil	Pistola Pesada, Cuchillo	2	35
YADU (Fireteam: Haris)	Fusil MULTI, E'Marat, DropBears	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	37
YADU Hacker (Disp. de Hacker de Asalto, UPGRADE: Stop!)	Escopeta de Abordaje	Pistola Pesada, Cuchillo	0.5	36
YADU (Número 2)	Fusil Combi, E'Marat	Pistola Pesada, Cuchillo	0	32
YADU (Observador de Artillería)	Fusil Combi, E'Marat	Pistola Pesada, Cuchillo	0	32
YADU (Suboficial)	Ametralladora	Pistola Pesada, Cuchillo	2	41
YADU Teniente	Fusil MULTI, E'Marat, DropBears	Pistola Pesada, Cuchillo	0	36

ISC: Asuras

T. Elite

**ASURAS**

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

Equipo: Visor Multiespectral N3  
Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
ASURA	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	68
ASURA	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	70
ASURA Hacker (Disp. de Hacker Plus UPGRADE: Redrum)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0.5	72
ASURA Teniente	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0	68
ASURA Teniente Hacker (Disp. de Hacker Plus UPGRADE: Redrum)	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0.5	72
ASURA Hacker (Disp. de Hacker Plus UPGRADE: Redrum)	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0.5	76
ASURA (Fireteam: Duo)*	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	71
ASURA (Fireteam: Haris)*	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	71
ASURA Teniente N2*	Spitfire, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	2	72
ASURA Teniente N2 Hacker (Disp. de Hacker Plus UPGRADE: Redrum)*	Fusil MULTI, Nanopulser	Pistola, Arma CC AP	0.5	78

NOTA: Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial Operations.

ISC: Rudras GunBots

T. Apoyo

**GunBots RUDRAS**

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

Equipo: Repetidor  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Trepas Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
RUDRA	Fusil MULTI, Dispensador de Minas (Antipersonnel)	Pulso Eléctrico	0	39
RUDRA	Fusil de Precisión K1, Dispensador de Minas (Antipersonnel)	Pulso Eléctrico	0	42
RUDRA	Red Fury, Dispensador de Minas (Antipersonnel)	Pulso Eléctrico	1	40

ISC: Samekh Robots T. Apoyo

**Rebots 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	CPAP	C
Robot SAMEKH	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1,5	18
Robot SAMEKH FTO*	Lanzamisiles, Pulso Flash	Pulso Eléctrico	1,5	22

NOTA: La opción con \* sólo está disponible en el Ejército Sectorial Operations.

ISC: Dart, Optimate Huntress

**DART, Cazadora Optimate**

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

Equipo: Visor Multiespectral N1  
 Habilidades Esp.: Bionmunidad · CO: Camuflaje · Despliegue Avanzado N2 · Multiterreno · Tregar Plus · V: Sin Incapacidad por Heridas

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
DART	Subfusil, Arco Táctico Viral, Granadas E/M	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	34
DART	Subfusil, Arco Táctico Viral, Minas Antipersona	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	34

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 · Despliegue Avanzado N1 · Guardián N3 · Kinematika N2 · Operativo Especialista · Sigilo · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	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
ANDRÓMEDA (Despliegue Avanzado N2)	Fusil Combi, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	34
ANDRÓMEDA (Infiltración Superior)*	Subfusil, Nanopulser, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	31
ANDRÓMEDA (Infiltración Superior)*	Escopeta de Abordaje, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	35
ANDRÓMEDA (Infiltración Superior)*	Fusil Combi, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	36

NOTA\*: La opción con \* sólo está disponible en el Ejército Sectorial Operations.

ISC: Yadu Officer Shakti T. Veterana

**SHAKTI, Oficial Yadu**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	16	13	12	14	3	3	2	2	1

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · Fireteam: Haris · V: Coraje · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPAP	C
SHAKTI Hacker (Disp. de Hacker Asesino. UPGRADE: Sucker Punch)	Mk12, E/Marat	Pistola Pesada, Cuchillo	0	40
SHAKTI Hacker (Disp. de Hacker Asesino UPGRADE: Sucker Punch) Teniente	Mk12, E/Marat	Pistola Pesada, Cuchillo	0	40



## 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*2 (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)	YUDBOTS	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 TRASIMEDES	1	ENOMOTARCA (THORAKITAI)
PENTESILEA, GUERRERA AMAZONA	1		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 - ACMON + 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).



## OPERATIONS. SUBSECCIÓN DE OPERACIONES DE LA S.S.S.

TABLA SECTORIAL	DISP.	FIRETEAM	TABLA SECTORIAL	DISP.	FIRETEAM
 TACBOTS DAKINI	TOTAL	CORE, ESPECIAL	 DART, CAZADORA OPTIMATE	1	
 TACBOTS GARUDA	3		 ANDRÓMEDA, SOPHISTES DE LA FALANGE DE ACERO	1	
 FUNCIONARIOS DEVA	5	CORE, HARIS, ESPECIAL	 CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS	2	DÚO
 APSARAS	2		 CSU, UNIDAD DE SEGURIDAD CORPORATIVA	2	DÚO, ESPECIAL
 HACKERS DANAVALS	3		 PADRE LUCIEN SFORZA, CAZARRECOMPENSAS REGISTRADO	1	
 ASESORES SHUKRA	2		 GunBots RUDRAS	2	ESPECIAL
 UNIDAD ARJUNA	2		 REBOTS DALETH	2	
 TROPAS YADU	5	DÚO, HARIS, CORE, ESPECIAL	 REBOTS ZAYIN	1	
 ASURAS	4	DÚO, HARIS, ESPECIAL	 REBOTS SAMEKH	1	ESPECIAL
 MARUTS	2		 REBOTS LAMEDH	2	
 NAGAS	3		 YUDBOTS	4	
 DASYUS	3		 NETRODS	2	
 SOFOTECTOS	2		 PROBOTS	2	
 POST-HUMANOS	1		 WARCORS	1	
 SHAKTI, OFICIAL YADU	1	ESPECIAL			

## NOTAS

 TACBOTS DAKINI	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 DAKINIS Y HASTA 2 FUNCIONARIOS DEVA. FIRETEAM ESPECIAL: HASTA 1 CSU PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DE DAKINIS.
 FUNCIONARIOS DEVA	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 CSU + 1 FUNCIONARIO DEVA. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 FUNCIONARIOS DEVA + 1 ASURA.
 TROPAS YADU	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 YADUS + 1 DEVA. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 YADUS + 1 ASURA. FIRETEAM ESPECIAL: HASTA 1 RUDRAS PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DE TROPAS YADU. FIRETEAM ESPECIAL. SHAKTI CUENTA COMO UNA TROPA YADU PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAMS.
 ASURAS	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 YADUS + 1 ASURA. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 FUNCIONARIOS DEVA + 1 ASURA.
 SHAKTI, Oficial Yadu	FIRETEAM ESPECIAL. SHAKTI CUENTA COMO UNA TROPA YADU PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAMS.
 GunBots RUDRAS	FIRETEAM ESPECIAL: HASTA 1 RUDRAS PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DE TROPAS YADU.
 Rebots SAMEKH	FIRETEAM ESPECIAL. TROPA COMODÍN: LA OPCIÓN FTS PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DEL EJÉRCITO SECTORIAL OPERATIONS.
 CSU, Unidad de Seguridad Corporativa	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 CSU + 1 FUNCIONARIO DEVA. FIRETEAM ESPECIAL: HASTA 1 CSU PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER FIRETEAM DE DAKINIS.



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	CAP	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	CAP	C
SAKIEL	Fusil Combi, Granadas Nimbus Plus	Pistola, Cuchillo	0	18
SAKIEL	Fusil Combi, Nullificador	Pistola, Cuchillo	0,5	18
SAKIEL	Fusil Combi, Lanzacohetes 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	CAP	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	CAP	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 - Holoproyectar 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	CAP	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 Corahar N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	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 SimbioBestias del mismo tipo.

**Preceptores KERAIL**  
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 KERAIL**  
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	CAP	C
PRECEPTOR KERAIL	Subfusil, Granadas de Humo + 1 SimbioBestia Surda	Pistola, Pulso Eléctrico	0	20
PRECEPTOR KERAIL	Subfusil, Granadas de Humo + 2 SimbioBestias Surdas	Pistola, Pulso Eléctrico	0	28
PRECEPTOR KERAIL	Escopeta Ligera, Nanopulser + 1 SimbioBestia Mutan	Pistola, Pulso Eléctrico	0	25
PRECEPTOR KERAIL	Fusil Combi, Nanopulser + 1 SimbioBestia Mutan	Pistola, Pulso Eléctrico	0	30

ISC: Mutan SymbioBeasts T. Apoyo

**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	CAP	C
SIMBIOBESTIA MUTAN	2 Contenders, Pulzar	Arma CC	0	13

ISC: Surda SymbioBeasts T. Apoyo

**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	CAP	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 Nanopulsers, 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 (Bagaje, Sensor)	Lanzallamas Pesado	Pistola, Arma CC	0	10
AUXILIAR CHAKSA (Neurocineética, Visor 360°)	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. Elite

**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	Spitfire	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 (MediKI)	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	CRP	C
TAOEUL (Cadena de Mando)	Fuzil Combi, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	0	34
TAOEUL (Cadena de Mando)	Fuzil Combi Viral, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	0	40
TAOEUL (Cadena de Mando)	Spitfire, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	1.5	40
TAOEUL Teniente (Mando Avanzado)	Fuzil Combi, SimbioBichos	Pistola, Cuchillo	0	34
TAOEUL Teniente (Mando Avanzado)	Fuzil 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	13	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	13	12	11	13	0	0	1	2	-

Equipo: Armadura Simbionte  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ECTROS	Fuzil 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	Fuzil Combi Viral, Nanopulser	Pistola, Arma CC Shock	0	43

## ISC: Gorgos Squad T. Mecanizada

NOTA: Esta unidad está compuesta de 3 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	CRP	C
GORGOS	Spitfire AP, Flammenspeer, Pulzar +1 Periférico Chaksa A	Arma CC Viral	2	86
GORGOS	Spitfire AP, Flammenspeer, 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	CRP	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	CRP	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	CRP	C
IGAO	Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras	Pistola, Arma CC DA	0	25
IGAO	Fuzil 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	CRP	C
CLIPSOS	Fuzil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	24
CLIPSOS	Fuzil 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	Fuzil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0.5	25
CLIPSOS (Observ. de Artillería)	Fuzil 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	CRP	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	Fuzil Combi, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC Viral	0	20

## ISC: Kumotail Bioengineers 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	CRP	C
KUMOTAIL	Fuzil 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	CRP	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	CRP	C
NEEMA	Fuzil 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)	Fuzil 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 6161

CODE 61MT

MODE MT61

V 4.2

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 Asesino  
Habilidades Esp.: Fireteam: Triada - Regeneración - Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
HATAIL AELIS KEESAN	Fuñil Combi Viral, Nanopulser, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	30
HATAIL AELIS KEESAN	Fuñil Combi K1, Nanopulser, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	29

NOTA 1: La Hatail Aelis Keesan cuenta como un Kamael para formar Fireteams.

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




**NA2**





ISC: Keisotsu T. Línea




**KEISOTSU Butai**

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KEISOTSU	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	9
KEISOTSU	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	17
KEISOTSU	Lanzamisiles	Pistola, Cuchillo	1.5	14
KEISOTSU Hacker (Disp. Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0.5	17
KEISOTSU (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	10
KEISOTSU Sanitario (MediKil)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	11
KEISOTSU Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	1	9

ISC: Ryūken Unit-9 T. Ent. Especial




**RYŪKEN UNIT-9**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	11	13	2	3	1	2	3

Equipo: Visor X  
Habilidades Esp.: Minador - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
RYUKEN (CO: Camuflaje Limitado)	Lanzacohetes Pesado, Minas Antipersona	Pistola Pesada, Cuchillo	1.5	23
RYUKEN (Despliegue Avanzado N2, DDO)	Subfusil, Minas Antipersona, Cargas-D	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	24

ISC: Oniwaban T. Élite




**ONIWABAN**

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

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ONIWABAN	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilo	0	41
ONIWABAN	Subfusil, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilo	0	37
ONIWABAN Teniente	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilo	1	41

ISC: Daiyōkai Dengekitai T. Cuartel General




**DAIYŌKAI Dengekitai**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	20	13	14	13	5	3	2	5	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - CC con 2 Armas - Fatality N1 - Peso Pesado - V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DAIYŌKAI	Fusil de Precisión MULTI, Panzerfaust	Pistola, Arma CC DA, Arma CC AP	0	52
DAIYŌKAI	Red Fury, Panzerfaust	Pistola, Arma CC DA, Arma CC AP	1	49

ISC: Kempeitai Spec. Trained Troops




**KEMPEITAI**

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVR
4-4	15	12	10	14	1	0	1	2	3

Special Skills: Number 2 - Sixth Sense L1 - V: Courage

Name	BS Weapons	CC Weapons	SWC	C
KEMPEI	Spillire	Pistola, CCW, Electric Pulse	1	23
KEMPEI (Chain of Command)	Combi Rifle	Pistola, CCW, Electric Pulse	0	22
KEMPEI (Chain of Command)	Boarding Shotgun	Pistola, CCW, Electric Pulse	0	21
KEMPEI (Multispectral Visor L2)	Shock Marksman Rifle	Pistola, CCW, Electric Pulse	1	25

ISC: Domaru Butai T. Línea



**DOMARU Butai**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	23	12	14	13	3	3	2	2	5

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - Berserk - CC con 2 Armas - Fireteam: Core - Fireteam: Dúo - Kinematika N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DOMARU	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M, Arma CC Shock	0	26
DOMARU	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola, Arma CC DA, Arma CC Shock	0	27
DOMARU	Escopeta de Abordaje, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M, Arma CC Shock	0	34
DOMARU	Fusil Combi, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M, Arma CC Shock	0	35
DOMARU	Spillire	Pistola, Arma CC E/M, Arma CC Shock	2	39
DOMARU (Fireteam: Hairs)	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M, Arma CC Shock	0.5	27
DOMARU (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M, Arma CC Shock	0	36
DOMARU Teniente	Chain Rifle, Granadas E/M	Pistola, Arma CC E/M, Arma CC Shock	0	26

ISC: Tanko Zensenbutai T. Línea



**TANKO Zensenbutai**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TANKO	Blitzen, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC Monofilo, Arma CC Shock	0	23
TANKO	Blitzen, Subfusil	Pistola, Arma CC Monofilo, Arma CC Shock	0	23
TANKO	Flammenspeer, Contender	Pistola, Arma CC Monofilo, Arma CC Shock	0	23
TANKO	Lanzamisiles	Pistola, Arma CC Monofilo, Arma CC Shock	1.5	32

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	3

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

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: Hairs)	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	2

Equipo: DDO: Disruptor Óptico  
Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 - CC con 2 Armas - Fireteam: Dúo - Kinematika N2 - Operación Especializada: Super-Sab - Tejar 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

ISC: O-Yoroi Kidobutai T. Mecanizado




**O-YOROI Kidobutai**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	21	14	17	13	7	6	3	7	2

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

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
O-YOROI	Ametralladora AP + Lanzamisiles Pesado, CrazyKoalas	Arma CC EXP	2	86
O-YOROI Teniente	Ametralladora AP + Lanzamisiles Pesado, CrazyKoalas	Arma CC EXP	3	86

ISC: PILOTO O-YOROI



**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 - Observador de Artillería - Piloto

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

CRAZYKOALA			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1

Habilidades Especiales: Perimetral.

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	3

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	Fusil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	34
NINJA	Fusil Combi	Pistola, Arma CC AP, Cuchillo	0	34
NINJA	Fusil Combi	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	35
NINJA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	1.5	42
NINJA (Disp. Hacker Asesino)	Arco Táctico	Pistola, Arma CC DA, Cuchillo	0	29
NINJA Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0.5	40
NINJA (Observ. de Artillería)	Fusil Combi	Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo	0	35

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 (MedKil)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	14
TOKUSETSU KOHEI Ingeniero	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	14

ISC: Yáoxiè Rui Shi T. Apoyo

**Yáoxiè 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	1.5	20

ISC: Yáoxiè Lù Duan T. Apoyo

**Yáoxiè 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: Wèibing Yáokòng T. Apoyo

**Yáokòng WÈIBING (Remoto Guardián)**

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

Equipo: Desactivador · Repetidor  
Habilidades Esp.: Observador de Artillería · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
Yáokòng WÈIBING	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Hùsòng Yáokòng T. Apoyo

**Yáokòng HÙSÒNG (Remoto Escolta)**

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
Yáokòng HÙSÒNG	Ametalladora	Pulso Eléctrico	1.5	25

ISC: Son-Bae Yáokòng T. Apoyo

**Yáokòng 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
Yáokòng SON-BAE	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

ISC: Chaiyi Yáokòng T. Apoyo

**Yáokòng CHAIYI (Remoto Mensajero)**

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

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

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

ISC: Yáozao T. Apoyo

**YÁOZAO**

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
YÁOZAO	Pulso Eléctrico		0	3

ISC: Yáopú Pangguling T. Apoyo

**Yáopú PANGGULING**

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
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: Kuge Delegates

**DELEGADOS KUGE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	6	5	10	11	0	0	1	2	1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
DELEGADO KUGE (Civil HVT)			0	

ISC: Aragoto Senkenbutai T. Ent. Especial

**ARAGOTO Senkenbutai, Regimiento de Avanzada nipón**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	14	12	11	13	2	0	1	4	4

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

**ARAGOTO DESMONTADO**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
ARAGOTO	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	22
ARAGOTO	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	26
ARAGOTO	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	19
ARAGOTO (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	25
ARAGOTO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	28

PERSONAJES

ISC: Oniwaban Shinobu Kitsune Personaje

**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 Monofillo	0.5	47
SHINOBU Teniente	Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC Monofillo	1	47

ISC: Saito Togan T. Mercenario

**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
SAITO TOGAN (Operativo Especialista)	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP, Cuchillo	0	40

ISC: Yojimbo, Sword for Hire T. Mercenario

**YOJIMBO, Espada de Alquiler**

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

**DESMONTADO**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	12	14	13	1	3	1	2	-

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · Kinematika N1 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
YOJIMBO	Contender, Nanopulser, Granadas de Humo, CrazyKoalas	Pistola, Arma CC DA	0	21

ISC: Miyamoto Mushashi T. Mercenario

**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
MIYAMOTO MUSHASHI (Regular, Fireteam: Hero)	Chain Rifle, Pulso Flash	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EXP	0.5	28

ISC: Keisotsu Kaizoku Yuriko Oda Personaje

**KAIZOKU 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.: Fireteam: Core · Hiperdinámica N1 · Ingeniero · Minador · V: Coraje

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

NOTA 1: Yuriko Oda cuenta como una Keisotsu para formar Fireteams.  
NOTA 2: Esta tropa es un personaje y no puede utilizar las reglas de Spec-Ops de las Reglas de Campaña.

ISC: Domaru Takeshi 'Neko' Oyama Personaje

**DOMARU TAKESHI 'NEKO' OYAMA**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	12	14	14	3	6	2	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Berserk · CC con 2 Armas · Fireteam: Dúo · 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: Kuroshi Rider, Aragoto Senkenbutai Rikugun Shoi Personaje

**KUROSHI RIDER, Aragoto Senkenbutai Rikugun Shoi**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
20-15	22	12	13	14	2	0	1	4	1

Equipo: Moto  
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Kinematika N2 · Operativo Especialista · V: Tenaz

**KUROSHI RIDER DESMONTADO**

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Operativo Especialista · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
KUROSHI RIDER	Fusil Combi + Lanzallamas Ligero	Pistola Breaker, Arma CC AP + Shock	0	33
KUROSHI RIDER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Ligero	Pistola Breaker, Arma CC AP + Shock	0	33





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: Salto 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: 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 ARIANA.

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 Habilidades Esp.: MetaQuímica - Sexto Sentido N1, Fireteam Duo

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
Agente CSU (Operativo Especialista)	Fusil + Escopeta Lig. Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	12
Agente CSU (Operativo Especialista)	Fusil Combi Breaker, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	15

NOTA: EN EL ITS SÓLO ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE CSÚS EN AQUELLOS EJÉRCITOS SECTORIALES QUE ASÍ LO INDIQUEN.

**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

PERSONAJES

**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: 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, Lanzaadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil Combi, Blitzen	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	30
KAPLAN	Spillire	Pistola, Cuchillo	1	28
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Lanzaadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Blitzen	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Médico (MedKit)	Fusil Combi, Blitzen	Pistola, Cuchillo	0	27

## 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 - Trepar 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: Krakot Renegades, 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) + Trepar Plus
17-20	Súper Físicas (+3 FIS) + Regeneración

## 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 Tohaa.



### 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-Kohl N1 - Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MIRANDA ASHCROFT	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflío	0	19
MIRANDA ASHCROFT	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monoflío	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: Holoprojector N2 - Visor X, Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SFORZA	Fusil Viral + Lanza-adhesivo, Nanopulser	Pistola Pesada, Pulso Eléctrico	0	30

### 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: Expel)	Fusil Combi + Pitcher	Pistola, Cuchillo	0.5	21

### ISC: Armand 'Le Muet', Freelance Killer

T. Mercenaria



### 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



### ARMAND 'LE MUET', ASESINO INDEPENDIENTE ARMADURA SIMBIONTE INACTIVA

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

Equipo: Armadura Smbionte

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 Multiespectral N1)	F. Francotirador MULTI, Nanopulser	2 Pistolas Breaker, Arma CC Shock, Cuchillo	1.5	45

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	CFP	C
AVICENA	Fusil Combi, Pulso Flash	Pistola, Cuchillo	0	27

ISC: Señor Massacre T. Mercenaria

**SEÑOR MASSACRE**

NOTA: Las opciones (Fireteam: Haris) sólo pueden alinearse en el Ejército Sectorial de Corredor.

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	CFP	C
SEÑOR MASSACRE	Fusil Combi Breaker, Granadas EM, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0	29
SEÑOR MASSACRE	Escopeta de Abordaje, Granadas EM, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0	26
SEÑOR MASSACRE (Fireteam: Haris)	Fusil Combi Breaker, Granadas EM, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0.5	30
SEÑOR MASSACRE (Fireteam: Haris)	Escopeta de Abordaje, Granadas EM, Granadas Eclipse	Pistola, Arma CC AP, Arma CC EM	0.5	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	4	4

Equipo: Hologroyector N2  
Habilidades Esp.: D15

**ACTUALIZADO. VER OTROS.PAG 63**

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	C
BASHI BAZOUK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	16
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, EM/mauler	Pistola, Arma CC	0	17
BASHI BAZOUK	Subfusil, Chain-coil	Pistola, Arma CC	0	12

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	CFP	C
YOJIMBO	Contender, Nanopulser, Granadas de Humo, CrazyKoalas (2)	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	2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CFP	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 Alardidora, Cuchillo	0	3
WARCOR (Aerocam)	Pulso Flash	Pistola Alardidora, Cuchillo	0	3

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE WARCORS EN EJÉRCITOS GENÉRICOS HUMANOS (PANOCÉANIA, 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: 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	CPP	C
SAITO TÓGAN	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP, Cuchillo	0	39
SAITO TÓGAN (Operativo Especialista)*	Fusil Combi, Granadas de Humo	Pistola, Arma CC EXP, Cuchillo	0	40

\*NOTA: ESTA OPCIÓN SÓLO ESTÁ DISPONIBLE EN EL EJÉRCITO SECTORIAL DRUZE BAYRAM SECURITY.

**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 · Inmunidad: Total · Kinematika N2 · Súper-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: 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	CPP	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 MEROVINGIA).

**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	11	12	10	14	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado · CO: Mimetismo · Multiterreno · Puntería Nivel X · Sigilo · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
MAJOR LUNAH	Fusil de Francotirador Viral	Pistola, Cuchillo	1.5	29

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE LA MAJOR LUNAH EN EL EJÉRCITO GENÉRICO DE YU JING Y EN EL SECTORIAL DEL SERVICIO IMPERIAL.

**ISC: Security Chief Arslan** T. Veterana

**Jefe de Seguridad ARSLAN**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	16	13	11	13	3	3	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N1  
Habilidades Esp.: Fatalidad N1 · Fireteam: Dúo · Hiperdinámica N1 · V: Sin Incapacidad por Heridas · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
ARSLAN	Fusil MULTI, Escopeta Ligera	Pistola Viral, Cuchillo	0	36
ARSLAN Teniente	Fusil MULTI, Escopeta Ligera	Pistola Viral, Cuchillo	0	36

**ISC: Druze Shock Teams** T. Veterana

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

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	12	11	13	3	3	1	2	Total

Habilidades Esp.: Fatalidad N1 · Fireteam: Dúo · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi, Chain-coit	Pistola Viral, Cuchillo	0	23
DRUSO	Ametalladora, Chain-coit	Pistola Viral, Cuchillo	1.5	29
DRUSO (Fireteam: Hairs', Visor X)	Fusil Combi, Chain-coit, D.E.P	Pistola Viral, Arma CC	1	25
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi, Chain-coit, Panzerfaust	Pistola Viral, Cuchillo	0	25
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi+Lanzagranadas Ligero (EM y Nimbus)	Pistola Viral, Cuchillo	0.5	27
DRUSO (CO: Mimetismo)*	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola Viral, Cuchillo	1.5	32
DRUSO (Visor X)	Fusil de Precisión Shock, Chain-coit	Pistola Viral, Cuchillo	0	27
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker (Asalto))	Fusil Combi + Pitcher, Cargas-D	Pistola Viral, Cuchillo	0	25
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi + Pitcher, Cargas-D	Pistola Viral, Cuchillo	0.5	28
DRUSO Sanitario (Visor X, MedKit)*	Fusil Combi, Chain-coit	Pistola Viral, Arma CC	0	25
DRUSO Teniente (Visor X)*	Fusil Combi, Chain-coit	Pistola Viral, Arma CC	0	23

\* ESTA OPCIÓN SÓLO ESTÁ DISPONIBLE EN EL EJÉRCITO SECTORIAL DRUZE BAYRAM SECURITY.

**ISC: Brawlers, Mercenary Enforcers** T. Mercenaria

**BRAWLERS, Mercenary Enforcers**

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
BRAWLER	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16
BRAWLER	Lanzacohetes Pesado	Pistola de Asalto, Cuchillo	1.5	18
BRAWLER (Visor Multiespectral N2)	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1.5	28
BRAWLER (Fireteam: Hairs)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	17
BRAWLER Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Subfusil	Pistola, Cuchillo	0.5	17
BRAWLER Ingeniero	Fusil + Escopeta Lig. Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	20
BRAWLER Médico (MedKit)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	20
BRAWLER (Infinitly Spec-Ops)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	17
BRAWLER Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	16

NOTA: EN EL ITS SÓLO ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE LOS BRAWLERS EN AQUELLOS EJÉRCITOS QUE ASÍ LO INDIQUEN.

**ISC: Anaconda, Mercenary TAG Squad** T. Mecanizada

**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.: Tripulado · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
ANACONDA	Spitfire + Lanzallamas Lig. Panzerfaust	Arma CC	2	62
ANACONDA	Ametalladora + Chain-coit, Panzerfaust	Arma CC	2	64

**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	CPP	C
OPERADOR	Spitfire	Pistola, Cuchillo	-	-

**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	2

Habilidades Esp.: Botín N2 · Fireteam: Dúo · Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CPP	C
CAZARRECOMPENSAS	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	16
CAZARRECOMPENSAS	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	15
CAZARRECOMPENSAS	F. de Francotirador	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	21
CAZARRECOMPENSAS	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	22
CAZARRECOMPENSAS	Red Fury	Pistola, Cuchillo	0.5	21

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE CAZARRECOMPENSAS EN EJÉRCITOS GENÉRICOS HUMANOS (PANOCÉANIA, YU JING, ARIADNA). NO ESTÁN PERMITIDOS EN NINGÚN EJÉRCITO SECTORIAL (EXCEPTO EN EL SERVICIO IMPERIAL) NI TAMPOCO EN EJÉRCITO COMBINADO NI EN EL TOHAA.

ISC: Father Lucien Sforza, Registered Bounty Hunter T. Apoyo

**PADRE LUCIEN SFORZA, Cazarrecompensas Registrado**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	13	11	13	2	0	1	2	1

Equipo: Hologrificador N2 - Visor X  
Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SFORZA	Fusil Viral + Lanza-adhesivo, Nanopulser	Pistola Pesada, Pulso Eléctrico	0	30

NOTA: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE LUCIEN SFORZA CR EN AQUELLOS EJÉRCITOS SECTORIALES QUE ASÍ LO INDIQUEN.  
NOTA: SÓLO PUEDE HABER 1 LUCIEN SFORZA EN CADA LISTA DE EJÉRCITO.

ISC: Scarface & Cordelia, Private Armored Team T. Mercenaria

**SCARFACE, T.A.G. MERCENARIO PRIVADO**

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.: Embestida - Tripulado - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SCARFACE (Fireteam: Dúo)	2 Mk12, Lanzacohetes Pesado	Arma CC AP	1.5	57

**SCARFACE TURNER, PILOTO PRIVADO 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.: Operativo Especialista - Piloto - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
SCARFACE (Fireteam: Dúo)*	Escopeta de Abordaje	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	CRP	C
CORDELIA TURNER (Fireteam: Dúo)*	Fusil Combi, Chain-coil, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	17
SCARFACE & CORDELIA TURNER			1.5	74

NOTAS:  
Scarface & Cordelia Turner no se pueden alinear en un ejército por separado, se deben comprar los dos.  
Scarface & Cordelia Turner deben pertenecer al mismo Grupo de Combate.  
En el ITS sólo está permitido de manera oficial el uso de este perfil en aquellos Ejércitos Sectoriales que así lo indiquen.

NOTA\*: Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial de la Druze Bayram Security.

ISC: Scarface & Cordelia, Mercenary Armored Team T. Mercenaria

**SCARFACE TURNER, T.A.G. 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.: Embestida - Tripulado - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	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.: Operativo Especialista - Piloto - V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	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	CRP	C
CORDELIA TURNER	Fusil Combi, Chain-coil, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	17
SCARFACE & CORDELIA TURNER			1.5	68

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	4

Equipo: Hologrificador N2  
Habilidades Esp.: DA: Paracaidismo / O-G

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
BASHI BAZOUK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	16
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-coil	Pistola, Arma CC	0	12
BASHI BAZOUK (Operativo Especialista)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	17

ISC: Ashcroft Hunting Party T. Apoyo

**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.: Fireteam: Dúo - I-kohl N1 - Operativo Especialista - Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
MIRANDA ASHCROFT	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilio	0	24
MIRANDA ASHCROFT	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilio	0	23

ISC: Authorized Bounty Hunters T. Apoyo

**CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS**

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

Habilidades Esp.: Botín N2 - Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
CAZARRECOMPENSAS	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	16
CAZARRECOMPENSAS	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	15
CAZARRECOMPENSAS	F. de Francotirador	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	21
CAZARRECOMPENSAS	Spittire	Pistola, Cuchillo	1	22

NOTA 1: UNA PARTIDA DE CAZA ASHCROFT SE COMPONE DE UNA MIRANDA ASHCROFT Y UN CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADO.  
NOTA 2: UNA PARTIDA DE CAZA ASHCROFT SE CONSIDERA UN FIRETEAM: DÚO.  
NOTA 3: EN EL ITS ESTÁ PERMITIDO DE MANERA OFICIAL EL USO DE LA PARTIDA DE CAZA ASHCROFT EN EL SERVICIO IMPERIAL DE YU JING.  
NOTA 4: SÓLO PUEDE HABER 1 MIRANDA ASHCROFT EN CADA LISTA DE EJÉRCITO.

ISC: Tanko Zensenbutai T. Línea

**TANKO Zensenbutai**

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 - Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
TANKO	Blitzen, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC Monofilio, Arma CC Shock	0	23
TANKO	Blitzen, Subfusil	Pistola, Arma CC Monofilio, Arma CC Shock	0	23
TANKO	Flammenapeer, Contender	Pistola, Arma CC Monofilio, Arma CC Shock	0	23
TANKO	Lanzamisiles	Pistola, Arma CC Monofilio, Arma CC Shock	1.5	32
TANKO (Fireteam: Dúo)	Blitzen, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC Monofilio, Arma CC Shock	0	24
TANKO (Fireteam: Haris)	Blitzen, Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC Monofilio, Arma CC Shock	0.5	24

ISC: Wu Ming Assault Corps T. Línea

**Cuerpo de Asalto WÚ MING (Los Sin Nombre)**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	16	13	13	13	4	3	2	2	5

Habilidades Esp.: Kinematika N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CRP	C
WÚ MING	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig.	Pistola, Cuchillo	0	39
WÚ MING	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	2	39
WÚ MING	Fusil MULTI + Lanzagranadas Lig. Nimbus	Pistola, Cuchillo	0	35
WÚ MING	Escopeta de Abordaje + 1 TriBot B (Deflector N2)	Pistola, Cuchillo	0.5	33
WÚ MING	Penzerfaust, Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0.5	29
WÚ MING (Observ. de Artillería)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	31
WÚ MING	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Ligera	Pistola, Cuchillo	2	33
WÚ MING (Fireteam: Dúo)	Chain Rifle, Subfusil	Pistola, Cuchillo	0	25
WÚ MING (Fireteam: Dúo)	Fusil Combi + E/Mitter, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32
WÚ MING (Fireteam: Haris)	Chain Rifle, Subfusil	Pistola, Cuchillo	0	25

JSA



TABLA DEL EJÉRCITO SECTORIAL		DISP	FIRETEAM	TABLA DEL EJÉRCITO SECTORIAL		DISP	FIRETEAM
	KEISOTSU BUTAI	TOTAL	CORE, ESPECIAL*		ONIWABAN SHINOBU KITSUNE	1	-
	KEMPEITAI	3	ESPECIAL*		KAIZOKU YURIKO ODA	1	ESPECIAL*
	RYUKUN UNIT-9	3	-		YÁOKÔNG WÈIBĪNG	2	-
	ARAGOTO SENKENBUTAI	4	-		YÁOKÔNG HÛSÒNG	1	-
	DOMARU BUTAI	5	DÚO, HARIS, CORE, ESPECIAL*		YÁOKÔNG SON-BAE	1	-
	TANKŌ ZENSENBUTAI	3	ESPECIAL*		YÁOKÔNG CHAŷÌ	1	-
	KARAKURI SPECIAL PROJECT	3	HARIS, ESPECIAL*		YÁOXIÈ RUI SHI	1	-
	SHIKAMI	2	DÚO		YÁOXIÈ LŪ DUĀN	1	-
	DAIYOKAI DENGEKITAI	1	ESPECIAL*		YÁOZǎO	2	-
	O-YOROI KIDOBUTAI	2	-		YÁOPÚ PANGGULING	2	-
	NINJAS	3	-		MIYAMOTO MUSHASHI	1	ESPECIAL*
	ONIWABAN	2	-		SAITO TŌGAN	1	-
	TOKUSETSU BUTAI	2	-		YOJIMBO, KATANA DE ALQUILER	1	-
	DOMARU TAKESHI "NEKO" OYAMA	1	ESPECIAL*		WARCORS	1	-
	KUROSHI RIDER	1	-		KAIZOKU SPEC-OPS	1	ESPECIAL*

## NOTAS

	KEISOTSU BUTAI	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 1 KEMPEITAI Y HASTA 4 KEISOTSUS, 0 2 KEMPEITAI Y HASTA 3 KEISOTSUS. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 1 KEMPEITAI + 1 DOMARU + 3 KEISOTSUS.
	KEMPEITAI	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 1 KEMPEITAI Y HASTA 4 KEISOTSUS, 0 2 KEMPEITAI Y HASTA 3 KEISOTSUS. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 1 KEMPEITAI + 1 DOMARU + 3 KEISOTSUS.
	DOMARU BUTAI	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 DOMARU + 1 DAIYOKAI. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 DOMARU HARIS + 2 KARAKURIS. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. MÍNIMO 2 DOMARUS Y MÁXIMO 3 TANKŌS.
	TANKŌ ZENSENBUTAI	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. MIYAMOTO MUSHASHI HARIS + 2 TANKŌS. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. MÍNIMO 2 DOMARUS Y MÁXIMO 3 TANKŌS.
	KARAKURI SPECIAL PROJECT	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 DOMARU HARIS + 2 KARAKURIS.
	DAIYOKAI DENGEKITAI	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 DOMARU + 1 DAIYOKAI. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 DOMARU + 1 DAIYOKAI.
	DOMARU TAKESHI "NEKO" OYAMA	FIRETEAM ESPECIAL. NEKO CUENTA COMO UN DOMARU PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.
	KAIZOKU YURIKO ODA	FIRETEAM ESPECIAL. YURIKO ODA CUENTA COMO UN KEISOTSU PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.
	MIYAMOTO MUSHASHI	FIRETEAM HARIS ESPECIAL. MIYAMOTO MUSHASHI HARIS + 2 TANKŌS.
	KAIZOKU SPEC-OPS	FIRETEAM ESPECIAL. KAIZOKU SPEC-OPS CUENTA COMO UN KEISOTSU PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM.

## COMPAÑÍA IKARI

TABLA DEL EJÉRCITO SECTORIAL	DISP	FIRETEAM
 KEISOTSU BUTAI	5	CORE, ESPECIAL
 BRAWLERS, MERCENARY ENFORCERS	4	DÚO, ESPECIAL
 BASHI BAZOUKS	4	
 DRUZE SHOCK TEAMS	4	DÚO, HARIS, ESPECIAL
 PROYECTO ESPECIAL KARAKURI	2	
 CUERPO DE ASALTO WÚ MÍNG	5	HARIS, ESPECIAL
 TANKŌ ZENSENBUTAI	3	DÚO, HARIS, ESPECIAL
 REGIMIENTO AL FASID	1	-
 DAIYOKAI DENGEKITAI	1	-
 NINJAS	1	-
 DESPERADOES	2	-
 MERCENARIOS YUAN YUAN	4	-
 WARDRIVERS, HACKERS MERCENARIOS	1	-
 TOKUSETSU BUTAI	2	-
 CUBE JÄGERS, RECUPERADORES MERCENARIOS	1	-

TABLA DEL EJÉRCITO SECTORIAL	DISP	FIRETEAM
 RENEGADOS KRAKOT	1	-
 CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS	2	-
 YOJIMBO, ESPADA DE ALQUILER	1	-
 SCARFACE & CORDELIA, EQUIPO ACORAZADO MERCENARIO	1	-
 ARMAND LE MUET, ASESINO FREELANCE	1	-
 YÁOXIÈ RUI SHI (JSA VERSION)	2	-
 YÁOXIÈ LÙ DUĀN	2	-
 PATHFINDER DRONBOT	1	-
 "SIERRA" DRONBOT	1	-
 CLIPPER DRONBOT	1	-
 FUGAZI DRONBOT	1	-
 YÁO Zǎo	2	-
 YÁOPÚ PANGGULING	2	-
 WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	-

## NOTAS

 KEISOTSU BUTAI	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 3 KEISOTUS + 1 TANKO + 1 BRAWLER.
 BRAWLERS, MERCENARY ENFORCERS	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 BRAWLERS + 1 TANKO. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 TANKOS + 1 BRAWLER.
 DRUZE SHOCK TEAMS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 4 DRUSOS + 1 TANKO.
 CUERPO DE ASALTO WÚ MÍNG	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 4 WÚ MÍNG + 1 CLIPPER FTS. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 WÚ MÍNG + 1 CLIPPER FTS Ó 1 BRAWLER.
 TANKŌ ZENSENBUTAI	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 BRAWLERS + 1 TANKO. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 TANKOS + 1 BRAWLER.
 CLIPPER DRONBOTS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. 4 WÚ MÍNG + 1 CLIPPER FTS. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 WÚ MÍNG + 1 CLIPPER FTS Ó 1 BRAWLER.

STARCO

TABLA DEL EJÉRCITO SECTORIAL		DISP	FIRETEAM
	ALGUACILES DE CORREGIDOR	TOTAL	CORE, ESPECIAL
	BRAWLERS, MERCENARY ENFORCERS	4	DÚO, HARIS, ESPECIAL
	CSU, UNIDAD DE SEGURIDAD CORPORATIVA	3	DÚO, ESPECIAL
	HIGHLANDER CATERANS	1	-
	HELLCATS	2	-
	MOBILE BRIGADA	4	CORE, ESPECIAL
	RIOT GRRLS	4	HARIS, ESPECIAL
	ESCUADRÓN ANACONDA	2	DÚO, ESPECIAL
	CORREGIDOR BANDITS	2	-
	UNIDAD AL HAWWA'	1	-
	HARDCASES, 2ND IRREGULAR FRONTIERSMEN BATTALION	1	-
	CORREGIDOR JAGUARS	4	-
	IRMANDINHOS	1	-
	SEÑOR MASSACRE	1	ESPECIAL
	RAOUL SPECTOR, OPERATIVO MERCENARIO	1	ESPECIAL

TABLA DEL EJÉRCITO SECTORIAL		DISP	FIRETEAM
	AVICENA, MÉDICO MERCENARIO	1	ESPECIAL
	UHAHU, HACKER DE ALQUILER	1	ESPECIAL
	EMILY HANDELMAN, AGENTE DE INTELIGENCIA	1	ESPECIAL
	KNAUF, FRANCOOTIRADOR RENEGADO	1	-
	TSYKLON SPÚTNIKS	1	-
	LUNOKHOD SPÚTNIKS	1	-
	STEMPLER ZONDS	1	-
	REAKTION ZONDS	1	-
	VERTIGO ZONDS	1	-
	TRANSDUCTOR ZONDS	1	-
	ZONDBOTS	2	-
	SALYUT ZONDS	1	-
	CLOCKMAKERS (RELOJEROS DE BAKUNIN)	1	-
	DAKTARIS (DAKS, MÉDICOS DE CAMPAÑA)	1	ESPECIAL
	WARCORS	1	-

NOTAS

	ALGUACILES DE CORREGIDOR	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 ALGUACILES + EMILY HANDELMAN.
	BRAWLERS, MERCENARY ENFORCERS	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 BRAWLERS + 1 CSU O SPECTOR FTO. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 BRAWLER + 1 CSU + SPECTOR FTO.
	CSU, UNIDAD DE SEGURIDAD CORPORATIVA	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 CSU + SPECTOR FTO.
	MOBILE BRIGADA	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 ANACONDA + 1 MOBILE BRIGADA. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 3 MOBILE BRIGADAS + 1 DAKTARI + SEÑOR MASSACRE.
	RIOT GRRLS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 RIOT GRRLS + AVICENA O EMILY HANDELMAN. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. HASTA 2 RIOT GRRLS + AVICENA.
	ESCUADRÓN ANACONDA	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 ANACONDA + 1 MOBILE BRIGADA.
	SEÑOR MASSACRE	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 3 MOBILE BRIGADAS + 1 DAKTARI + SEÑOR MASSACRE.
	RAOUL SPECTOR, OPERATIVO MERCENARIO	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 2 BRAWLERS + 1 CSU O SPECTOR FTO. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 BRAWLER + 1 CSU + SPECTOR FTO.
	AVICENA, MÉDICO MERCENARIO	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 RIOT GRRLS + AVICENA O EMILY HANDELMAN. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. HASTA 2 RIOT GRRLS + AVICENA.
	EMILY HANDELMAN, AGENTE DE INTELIGENCIA	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 RIOT GRRLS + AVICENA O EMILY HANDELMAN. FIRETEAM: DUO ESPECIAL. EMILY HANDELMAN + UHAHU.
	UHAHU, HACKER DE ALQUILER	FIRETEAM: DUO ESPECIAL. EMILY HANDELMAN + UHAHU.
	DAKTARIS	FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 3 MOBILE BRIGADAS + 1 DAKTARI + SEÑOR MASSACRE.





Druze Bayram Security SECTORIAL ARMY



TROOP	AVA	FIRETEAM	TROOP	AVA	FIRETEAM
DRUZE SHOCK TEAMS	TOTAL	DÚO, HARIS, CORE, ESPECIAL* <sup>(1)</sup>	CLIPPER DRONBOTS	1	
BRAWLERS, MERCENARY ENFORCERS	4	DÚO, HARIS, ESPECIAL* <sup>(2)</sup>	FUGAZI DRONBOTS	2	
CAZARECOMPENSAS AUTORIZADOS	2	DÚO	REMOTOS NASMAT	2	
BASHI BAZOUKS	4		REMOTOS KAMEEL	2	
ANACONDA, ESCUADRÓN TAG MERCENARIO	1		JEFE DE SEGURIDAD ARSLAN	1	ESPECIAL* <sup>(3)</sup>
HUNZAKUTS	2		VALERYA GROMOZ, HACKER MERCENARIA	1	ESPECIAL* <sup>(4)</sup>
PEACEMAKER ARMBOTS	1		SAITO TÖGAN, NINJA MERCENARIO	1	
PATHFINDER DRONBOTS	3		SCARFACE & CORDELIA, EQUIPO ACORAZADO PRIVADO	1	ESPECIAL* <sup>(5)</sup>
SIERRA DRONBOTS	1		ARMAND LE MUET, ASESINO FREELANCE	1	
			WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

(1) DRUZE SHOCK TEAMS (Equipos Shock Drusos)

Fireteam: Core Especial. Puede incluir hasta 1 Brawler y/o 1 Clipper Dronbot.

Fireteam: Core Especial. 2 Drusos y hasta 3 Brawlers.

(2) BRAWLERS, Mercenary Enforcers

Fireteam: Core Especial. 2 Drusos y hasta 3 Brawlers.

(3) Jefe de Seguridad ARSLAN

Fireteam Especial. El Jefe Arslan cuenta como un Druso para la composición de Fireteam.

(4) VALERYA GROMOZ, Hacker Mercenaria

Fireteam Especial. Valerya Gromoz puede formar parte de cualquier Fireteam de la Druze Bayram Security.

(5) SCARFACE & CORDELIA, EQUIPO ACORAZADO PRIVADO

Fireteam: Dúo Especial. Scarface y Cordelia.