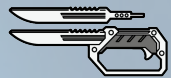


ARMAS

TIPO 1 - APOYO LIGERO



Raynor balístico

5 1 5 5 1



Énex IV

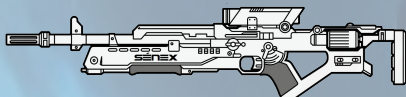
20 3 3 3 30



Kerdan

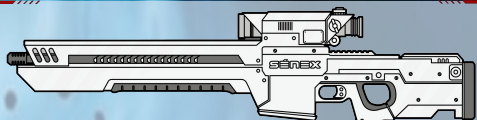
30 2 4 4 20

TIPO 3 - Rifles de francotirador



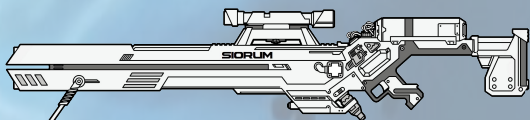
Sénex rápido

70 2 7 7 20



Sénex pesado

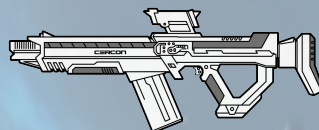
80 1 8 8 15



Siorum

90 1 9 9 10

TIPO 2 - DE ASALTO



Cercón de asalto

45 4 5 5 40



Cercón de precisión

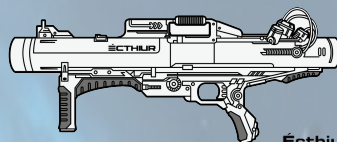
60 2 6 6 20



RZL

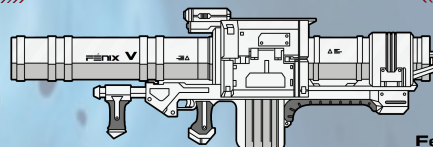
20 2 7 7 10

TIPO 4- PESADAS



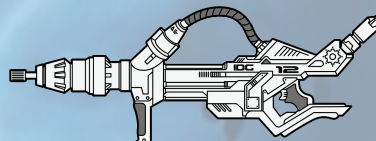
Écthiur de plasma

80 3 8 8 30



Fénix V

30 4 9 9 40



IDG 12

20 3 10 10 60

MEJORAS ARMAS

ALCANCE
CADENCIA
POTENCIA
DAÑO
CARGA

Cañón ajustable
> 3 conf. arma x combate
> Se elige 1 a.d. combate:
+10 0 +1 0 +1 0

Control remoto
> Rota 360° (180 visión)
> Ctrl. en dist. alc. arma+20m.
> Sólo dispara ctrl.
(bajo IA Dj. decide obj.)
Incomp T. 1
> Impacto 5 bloquea

Dron Explosivo
> Vuela 40 m.
(hasta obj.)
> Estalla: 10 10 10
> Recuperable (si-)

Estabilizador
Movim.+disparo
sin penalización
Incomp. T. 3 y 4

Filo Marzio
+1 C/C
+1 C/C
Inc. T. 3 y 4

Lanzagranadas (3)
Inc. T. 4
> 1 acc./1 disp. (destr.)
> 45m. alc
> 3 m/r. 9 8

Mira táctica
> Ve oculto (difuso)
> Detecta blindaje:
(dentro de)

Misil aturdir (3)
> Mismo arma (destreza)
> Estalla o espera objetivo.
> 3m' aturde 2 acc.
> No daña.
Incomp. T. 3 y 4

Munición explosiva
-1 Enemigo
-2 Enemigo
Incomp. IDG 12

Silenciador
-4
detectar
disparo
Inc. T. 4

SE PORTAN MÁX. 3 ARMAS. CONFIGURACIÓN:

1 T. 4

1 T. 3 + 1 T. 1

2 T. 2

1 T. 2 + 2 T. 1

ARMADURAS y MEJORAS

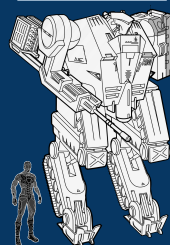
BLINDAJE
REGENARACIÓN
MEJORAS



XV2 (C)

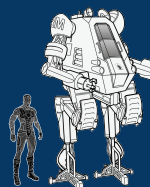
6
2
3

Nexian (T)



10
5
3

Servian (T)



8
3
5

COMANDO (C)

Compartimento de adrenalina
> 2 acc. completas
(seguidas/1+1)
> 1 uso x misión
(recarga en Nexus)

Ingeniería de combate
> Une "C" a "T":
(con mej. E.T.)
a) "T" transform.
b) "C" se acopla
(1 acc.)
> Veh. mejora:- 40 m/s.
- "C" en zona sup. dispara
- 4º lugar en "T" (3 dentro)
> Desacoplamiento:
a) "T" se detiene (1 acc.)
b) "C" desacopla (1 acc.)

Sobrecargador
> En combate C/C
descarga energía:
4 4 autom.
(después tir. enem.)
> 1vez/acc./enem.
> Hasta sold. viva.

COMANDO (C) + TECNÓLOGO (T)

Cámara táctica
> Robot araña (- 1 cm.)
> Info. tiempo real ent.
> 1 acción e IA control
> Contacto a 100 m.
> 2 m/s. (Agua, fuego...)
> Imp. pot. 3 destruye

IA avanzada
> IA no falla/pirat.
> Dj+ayuda e info.
(ventajas en mom.
puntuales partida)

Módulo mejora física
> +1 Fort. o Destr.
(1 vez por sesión)
> +1 permte. F.o D.
(elegir al instalar)

Núcleo Marzio
> +1 Regen. armad.
(permanente)
> Ignora 1º disp.
en partida.
- Se repara en Nexus

TECNÓLOGO (T)

Estructura transformable
> 1 acción:
(armad=veh.)
> Suben 3 "C"
(Blind="T")
> 30 m/s (tierra/agua).
> Ataque/accidente:
- Cada Pj afronta disp.
> Si vuelca=1 acc. up.
> "T" muere="C" abajo
(1 acc. transf. again)

Sistema extracción mejorado
> +10 uds x acc.
(si vent. Exp. Extr.
IA control remoto)
> Campo energía M/Ex.
- Aliens -15m o atraviere
- 2 (automático)
- No daña soldados.
> Activo hasta:
- Mod. Extr. destruido
- "T" detenga.

V.A.N.T.
> 1 acción (d&r)
> 60 l. x 50 a.
> 10.000 m. alt.
> Impacto=off
(T) repara o Nexus
> Info. táctica/imágenes
- Tiempo real precisas
- Incluso visib. reducida
- Vis. noc./infr/det. mov.
y campos energía.
- Activo/autónomo.
> Ubica pelotón/seres
- En splicie.(5km/perim.)

MODIFICADORES DE PELOTÓN (acumulables)

ASISTENCIA

> 2 o más Pjs. colaboran en acción
> +1 Atrib./Hab. para esa acción

DEFENSA

> Si Pj. defiende compañero
> +1 Atrib./Hab. para esa acción

UNIÓN

> 2 o + Pjs. a - 5 m.
> +1 blindaje