

2  
3



# BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN



Un rival sufre al menos 2 impactos durante un Ataque cuando un aliado realiza al menos 2 Esfuerzos.



Juega cuando un modelo aliado use un Venom Dose. Este gana **+4**.



*La muerte arregla todos los problemas: ningún hombre, ningún problema.*

2  
3



# BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN



Un rival sufre al menos 2 impactos durante un Ataque cuando un aliado realiza al menos 2 Esfuerzos.



1 Juega cuando un modelo aliado use un Venom Dose. Este gana +4.



*La muerte arregla todos los problemas: ningún hombre, ningún problema.*

2  
3



# BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN



Un rival sufre al menos 2 impactos durante un Ataque cuando un aliado realiza al menos 2 Esfuerzos.



1 Juega cuando un modelo aliado use un Venom Dose. Este gana +4.



*La muerte arregla todos los problemas: ningún hombre, ningún problema.*

2  
2



Un modelo aliado a 8" o menos de otro aliado con la Habilidad Veteran, bloquea al menos 2 impactos exitosos.



Un modelo aliado en contacto con una Sospecha aliada o realizando un movimiento a 4" o menos de ella, puede eliminarla para ganar 1 Venom Dose.



*Me preguntaba qué se haría pedazos antes, tu espíritu o tu cuerpo.*



2



Un modelo aliado a 8" o menos de otro aliado con la Habilidad Veteran, bloquea al menos 2 impactos exitosos.

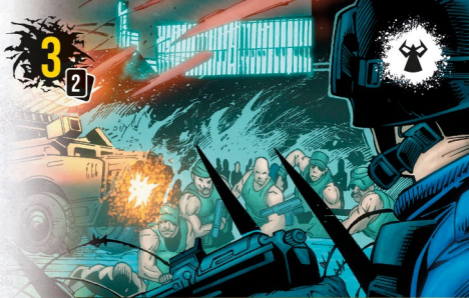





Un modelo aliado en contacto con una Sospecha aliada o realizando un movimiento a 4" o menos de ella, puede eliminarla para ganar 1 Venom Dose.




*Me preguntaba qué se haría pedazos antes, tu espíritu o tu cuerpo.*

# GUERRA TERRESTRE



   Hay mínimo 2 modelos aliados (no K.O.) a 4" o menos del mismo elemento de Escenografía que está a 8" o menos (o dentro) de la Zona de Despliegue del rival.




 **1** Elige una Sospecha aliada, esta también es una Posición Aventajada hasta el final de la ronda. Los aliados a 4" o menos de esta se benefician de Cobertura.




*Ante la ausencia de un plan, moveos hacia el sonido de disparos y matadlo todo.*

# GUERRA TERRESTRE

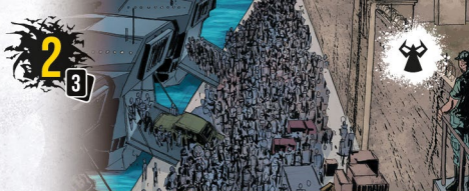


   Hay mínimo 2 modelos aliados (no K.O.) a 4" o menos del mismo elemento de Escenografía que está a 8" o menos (o dentro) de la Zona de Despliegue del rival.

 **1** Elige una Sospecha aliada, esta también es una Posición Aventajada hasta el final de la ronda. Los aliados a 4" o menos de esta se benefician de Cobertura.



*Ante la ausencia de un plan, moveos hacia el sonido de disparos y matadlo todo.*



*Juega si un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un elemento de Escenografía a 4" o menos de un modelo rival. Lanza 1D6. Pon un contador numérico igual al resultado sobre esa Sospecha. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador. Puntúa si el contador se reduce a 0.*



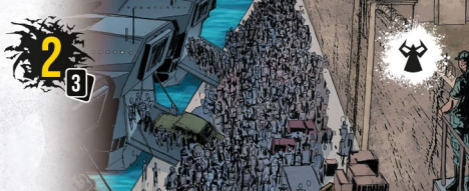
**1** Elige un aliado con la Habilidad Veterán. Las Sospechas enemigas a 2" o menos de él no se consideran aliadas para el rival hasta el final de la ronda.



*La muerte de un hombre es una tragedia. La muerte de millones es una estadística.*

**INVASIÓN**





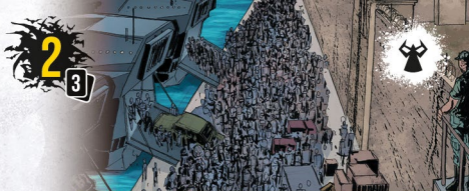
*Juega si un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un elemento de Escenografía a 4" o menos de un modelo rival. Lanza 1D6. Pon un contador numérico igual al resultado sobre esa Sospecha. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador. Puntúa si el contador se reduce a 0.*



**1** Elige un aliado con la Habilidad Veterán. Las Sospechas enemigas a 2" o menos de él no se consideran aliadas para el rival hasta el final de la ronda.



*La muerte de un hombre es una tragedia. La muerte de millones es una estadística.*



**!** **III** **◇** *Juega si un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un elemento de Escenografía a 4" o menos de un modelo rival. Lanza 1D6. Pon un contador numérico igual al resultado sobre esa Sospecha. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador. Puntúa si el contador se reduce a 0.*

**⚡ 1** *Elige un aliado con la Habilidad Veteran. Las Sospechas enemigas a 2" o menos de él no se consideran aliadas para el rival hasta el final de la ronda.*



*La muerte de un hombre es una tragedia. La muerte de millones es una estadística.*

**INVASIÓN**



3

3



*Coloca un marcador de Evento en contacto con un modelo enemigo. Se puede Manipular para moverlo 4".*

Al final de la ronda tienes más modelos aliados que modelos rivales a 4" o menos del marcador.

*Retira este marcador al final de la ronda.*

**1**

Mueve un marcador Sospecha o Dron 4". Solamente puede ser jugado al principio de una activación.



3

3



*Coloca un marcador de Evento en contacto con un modelo enemigo. Se puede Manipular para moverlo 4".*

Al final de la ronda tienes más modelos aliados que modelos rivales a 4" o menos del marcador.

*Retira este marcador al final de la ronda.*

**1**

Mueve un marcador Sospecha o Dron 4". Solamente puede ser jugado al principio de una activación.

3

3



*Coloca un marcador de Evento en contacto con un modelo enemigo. Se puede Manipular para moverlo 4".*

Al final de la ronda tienes más modelos aliados que modelos rivales a 4" o menos del marcador.




*Retira este marcador al final de la ronda.*




**1** Mueve un marcador Sospecha o Dron 4". Solamente puede ser jugado al principio de una activación.

2  
2

# CONTRA TODOS

   Tienes más modelos que el rival (que no estén K.O.) a 4" o menos del centro del Área de Juego.




 2 Hasta el final de la ronda, los modelos aliados que usen una Dose, no la gastan.




*Guíame, sígueme o apártate de mi maldito camino.*

2  
2

# CONTRA TODOS

   Tienes más modelos que el rival (que no estén K.O.) a 4" o menos del centro del Área de Juego.

 2 Hasta el final de la ronda, los modelos aliados que usen una Dose, no la gastan.



*Guíame, sígueme o apártate de mi maldito camino.*

2

2



# OPERACIONES SECRETAS



III



Un modelo aliado coloca una Sospecha a 8" o menos de un modelo enemigo que no puede trazar LdV con el modelo aliado o la Sospecha.



0 Elige una Sospecha aliada, es tratada como una Alcantarilla esta activación.



*Toda guerra se basa en el engaño.*



2

2



# OPERACIONES SECRETAS



III



Un modelo aliado coloca una Sospecha a 8" o menos de un modelo enemigo que no puede trazar LdV con el modelo aliado o la Sospecha.






0 Elige una Sospecha aliada, es tratada como una Alcantarilla esta activación.




*Toda guerra se basa en el engaño.*

# OFENSIVA GLOBAL



   Tienes más aliados con la Habilidad Veteran en juego que Sospechas enemigas hay en juego.




 **1** Un aliado que queda K.O., es movido 4" directamente hacia el modelo aliado más cercano con la Habilidad Veteran.




*En la guerra, ganas o pierdes, vives o mueres en tan solo un parpadeo.*

# OFENSIVA GLOBAL



   Tienes más aliados con la Habilidad Veteran en juego que Sospechas enemigas hay en juego.

 **1** Un aliado que queda K.O., es movido 4" directamente hacia el modelo aliado más cercano con la Habilidad Veteran.



*En la guerra, ganas o pierdes, vives o mueres en tan solo un parpadeo.*

# 2

# 1

ACCESS GRANTED



*Elige hasta 2 Sospechas enemigas. Lanza 1D3+2. Coloca un contador numérico igual al resultado sobre cada Sospecha elegida. Reduce los contadores en 1 al final de la activación de cada modelo después del actual.*

Puntúa si alguna de estas Sospechas está en juego cuando el contador se reduzca a 0.

# ⚡ 2

Coloca un marcador aliado Dron a 4" o menos de una Sospecha enemiga, y a 8" o menos de una Sospecha aliada. Un aliado que ataca a un modelo a 4" o menos del Dron, gana +1 a su tirada de Ataque. No puedes tener más de 1 Dron aliado en juego.



*Hay dos tipos de enemigos: los que ya han sido hackeados, y los que van a serlo.*