



Interplanetario 1

Ejército Combinado ITS CODE: 5DKSD37M PIN: P9214 - dieldien

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

300/6

GRUPO 1 9 1 2



MED-TEC ÓBSIDON MEDCANOIDE

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	13	11	10	14	1	0	1	3	23
									0

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Ingeniero, Médico

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



ZÁNGANO ESCLAVO

REM

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



ZÁNGANO ESCLAVO

REM

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



IKADRON

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 5	7	11	10	13	1	6	1	2	9
									0

Equipo: Bagaje, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Autotool

2 Lanzallamas Ligeros, Pulso Flash | Pistola, Pulso Eléctrico



PRETA

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 15	19	9	14	12	0	0	1	2	7
									0

Habilidades Esp.: Kinematika N1, Trepas Plus, V: Tenaz

Chain Rifle | Arma CC AP



DĀTURAZI

WB

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

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

Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



ZERAT Hacker

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	13	11	12	13	1	0	1	2	25
									0.5

Equipo: Disp. Hacker de Asalto IE

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

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



YAOGAT

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	16	12	12	13	3	0	1	2	29
									0.5

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Morat

Fusil Combi + Panzerfaust | Pistola, Arma CC



RASTREADOR MAAKREP

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	12	11	13	2	3	1	2	33
									1.5

Equipo: AutoMediKit, Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1, V: Coraje

Fusil de Francotirador MULTI | Pistola, Cuchillo



SAMARITANO UMBRA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 5	24	12	12	14	2	3	1	2	44
									1

Habilidades Esp.: Fireteam: Haris, Hiperdinámica N1, Kinematika N2, Protheion N4,

Super-Salto, V: Sin Incapacidad por Herida

Spitfire, Pulso Flash | Pistola, Arma CC Vorpal



ASUANG Teniente

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	12	13	13	1	0	1	2	26
									1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Protheion N2, Shasvastii, Teniente

Fusil Combi, Lanza-adhesivo | Pistola, Cuchillo



MALIGNOS

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	12	14	1	3	1	2	36
									0

Equipo: AutoMediKit

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Multiterreno, Observador de Artillería, Shasvastii

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 2



ZÁNGANO-Q

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	26
									1

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Presencia Remota, Reacción Total

Ametralladora | Pulso Eléctrico



MORAT Hacker

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	14	11	12	13	1	0	1	2	22
									0.5

Equipo: Disp. Hacker IE

Habilidades Esp.: Morat

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC Vorpal		12	1	Monofilo	Arma Arrojadiza, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Antimaterial</i>		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Aturdidor</i>		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Perforante</i>		15	2	AP	MULTI Media
Granada		13	1	N	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanza-adhesivo		-	1	Adhesiva	No Letal
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Panzerfaust		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (2)
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Pulso Flash		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
Spitfire		14	4	N	Fuego de Supresión

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	HIE, AIE	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	HIE, AIE	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	HIE, AIE	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	HIE, AIE	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	HIE, AIE	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	HIE, AIE	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	Basilisco	AIE	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Carbonita	AIE	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Control Total	AIE	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.
GADGET-1	Fairy Dust	HIE	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	HIE	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	HIE	-	-	-	1	-	Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	HIE	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	HIE	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	HIE	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	HIE	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	HIE	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SWORD-1	Brain Blast	HIE	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Stop!	AIE	0	0	16	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: IMM-1. Cat. IE.
UPGRADE	Sucker Punch	HIE	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

HIE: Disp. Hacker IE, AIE: Disp. Hacker de Asalto IE