



## Interplanetario A

300/5.5

Fuerza de Contacto Ónice ITS CODE: G5XHJJ3H PIN: I9360 - Daniel [Abrir en Infinity Army]

database v.6.5.5

## GRUPO 1



## OVERDRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	14	13	14	13	6	6	3	6	57

Equipo: ECM, TinBot A (Deflector N1), TinBot D (Albedo)

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

2 Lanzacohetes Pesados



## STALDRON

TAG

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

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

Pulso Flash | Cuchillo



## UNIDRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	15

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, G: Autotool, Observador de Artillería, V: Tenaz

Carabina de Plasma | Pistola, Pulso Eléctrico



## UNIDRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	15

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, G: Autotool, Observador de Artillería, V: Tenaz

Carabina de Plasma | Pistola, Pulso Eléctrico



## UNIDRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	14

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, G: Autotool, V: Tenaz

Carabina de Plasma | Pistola, Pulso Eléctrico



## UNIDRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	20

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, G: Autotool, V: Tenaz

Lanzamisiles, Escopeta Lig. | Pistola, Pulso Eléctrico



## UNIDRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	17

Equipo: TinBot A (Deflector N1)

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, G: Autotool, V: Tenaz

Fusil Combi K1 + 1 TinBot A (Deflector N1) | Pistola, Pulso Eléctrico



## ZÁNGANO ESCLAVO

TAG

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



## MED-TEC ÓBSIDON MEDCANOIDE

TAG

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Ingeniero, Médico

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## NEXUS Teniente Hacker

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	11	13	1	3	1	2	24

Equipo: Disp. Hacker IE

Habilidades Esp.: Hiperdinámica N1, Teniente, V: Coraje

Fusil Combi, Nulificador | Pistola, Cuchillo



## ZÁNGANO ESCLAVO

TAG

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



## ÍMETRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
0 - 0	0	0	12	0	0	3	1	2	4

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate



## ÍMETRON

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
0 - 0	0	0	12	0	0	3	1	2	4

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate

## GRUPO 2



## ZÁNGANO-Q

TAG

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

Equipo: Visor 360°

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

Ametralladora | Pulso Eléctrico



## IKADRON

TAG

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

Equipo: Bagaje, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Autotool

2 Lanzallamas Ligeros, Pulso Flash | Pistola, Pulso Eléctrico



## IKADRON

TAG

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

Equipo: Bagaje, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Autotool

2 Lanzallamas Ligeros, Pulso Flash | Pistola, Pulso Eléctrico



## RODOK Sanitario

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	12	12	13	2	3	1	2	21

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Morat, Sanitario, Súper-Salto

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



## MALIGNOS

TAG

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

Equipo: AutoMediKit

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

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Carabina de Plasma Modo Expansivo		13	2	Plasma	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Carabina de Plasma Modo Impacto		14	2	Plasma	
Cargas-D Arma CC	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D Arma Posicionable	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje Modo Perforante		14	2	AP	
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil Combi K1		12	3	K1	Antimaterial, Fuego de Supresión
Lanzacohetes Pesado (Modo Impacto)		15	2	Fuego	
Lanzacohetes Pesado (Modo Expansivo)		14	2	Fuego	Plantilla Terminal (Circular)
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Lanzamisiles Modo Antitanque		14	1	AP+Exp	Antimaterial
Lanzamisiles Modo Expansivo		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nulificador	-	-	1		
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
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

## Programas de Hackeo

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

HIE: Disp. Hacker IE