



IV Interplanetario B - You'll TAG along...

299/6

Mando Jurisdiccional de Bakunin ITS CODE: L6TDGZ53 PIN: R7408 - [Abrir en Infinity Army]

database v.6.5.5

GRUPO 1 9 1 1



CLOCKMAKER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	15	1	3	1	2	18

Habilidades Esp.: Ingeniero

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



MODERADOR

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock

Spitfire | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock

Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock

Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



PROWLER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	14	12	12	14	2	0	1	2	36

Habilidades Esp.: Bioinmunidad, CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Spitfire, Cargas-D | Pistola, Arma CC



ZONDBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



MODERADOR

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock

F. de Francotirador MULTI | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR Sanitario

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock, Sanitario

Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock

Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



MORLOCK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	22	11	13	14	1	0	1	2	8

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

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



ZERO Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	24

Equipo: Disp. Hacker de Asalto

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 6 3 2



DAKTARI

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

Equipo: MediKit

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



MORLOCK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	22	11	13	14	1	0	1	2	6

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

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC E/M



REVERENDA CUSTODIA Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	14	12	11	14	3	3	1	2	34

Equipo: DDO: Disruptor Óptico, Dispositivo de Hacker Plus

Habilidades Esp.: Fireteam: Haris, Teniente, Tropa Religiosa

Fusil Combi + Pitcher | Pistola, Cuchillo



WARCOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	10	9	11	13	0	0	1	2	3

Equipo: Aerocam

Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo



ZERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	19

Equipo: Repetidor de Posición

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Fusil Combi, E/Mauler | Pistola, Cuchillo



MORLOCK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	22	11	13	14	1	0	1	2	6

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

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



REAKTION ZOND

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

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total, Trepas Plus

Ametralladora | Pulso Eléctrico



TRANSDUCTOR ZOND

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

Equipo: Repetidor

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

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



ZERO Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	21

Equipo: Disp. Hacker Asesino

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



ZONDBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico

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 DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma CC E M	-	FIS	1	N+E/M	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		-	-		
E Mauler	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Perforante</i>		15	2	AP	MULTI Media
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
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Pistola de Asalto		13	4 (1 en CC)	N	CC
Pitcher		-	1		Desechable (2), Indiscriminado, No Letal, Ataque Especulativo, Sin Objetivo
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Pulso Flash		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
Sniffer	-	-	-		Desechable (3), Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control
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	H+, A	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	H+, A	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	H+, A	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	H+, A	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	H+, A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	H+, A	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	Basilisco	A	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Carbonita	A	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Control Total	A	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.
GADGET-1	Fairy Dust	H+	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	H+	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	H+	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	H+	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	H+	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	H+	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	H+	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SWORD-1	Brain Blast	H+, Ases.	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Redrum	Ases.	0	-3	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Skullbuster	Ases.	+3	0	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Trinity	Ases.	0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Cybermask	H+, Ases.	0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	Ruido Blanco	H+	0	0	-	1		Hab. Corta/ ORA	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	Sucker Punch	H+	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

H+: Dispositivo de Hacker Plus, A: Disp. Hacker de Asalto

Tabla de MetaQuímica N1

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-3	Blindaje Natural (+1 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 Biotech (+6 PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 FIS)	20	Inmunidad: Total