



# ListeA

**Ejército Capitalino de Neoterra ITS CODE: AFMXMGPS PIN: L9002 -** [Abrir en Infinity Army] 

database v.6.5.5

300/6

## GRUPO 1 10



### FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core  
Lanzamisiles | Pistola, Cuchillo



### FUSILERO Teniente

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente  
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



### FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core  
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



### FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core  
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



### FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core  
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



### MAQUINISTA

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

Habilidades Esp.: Ingeniero  
Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



### PALBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor  
Pulso Eléctrico



### DOMINICO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	16	13	11	13	2	3	1	2	28

Equipo: Albedo, Visor Biométrico N1, Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Tropa Religiosa  
Fusil MULTI, Nanopulser, Drop Bears (Arma Arrojadiza) | Pistola, Arma CC



### GUARDIA SUIZO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	15	14	13	5	6	2	2	68

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO  
Ametralladora | Pistola, Arma CC AP



### Agente CSU

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	12	10	12	0	3	1	2	11

Habilidades Esp.: MetaQuímica, Sexto Sentido N1  
Escopeta de Abordaje, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



### BULLETEER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	7	12	10	13	1	3	1	4	17

Equipo: DDO: Disruptor Óptico, Repetidor  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota  
Escopeta Pesada | Pulso Eléctrico

## GRUPO 2 5 1



### HEXA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	11	13	1	0	1	2	32

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO  
F. de Francotirador MULTI | Pistola, Pulso Eléctrico



### PATHFINDER DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	16

Equipo: Desactivador, Repetidor  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor  
Fusil Combi, Sniffer | Pulso Eléctrico



### FUGAZI DRONBOT

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



### FUGAZI DRONBOT

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



### SIERRA DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	25

Equipo: Visor 360°  
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total  
Ametralladora | Pulso Eléctrico



### SWITCH

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino, Holoproyector N1  
Habilidades Esp.: Sigilo  
2 E/Mitter | 2 Pistola Aturdidoras, 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 en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Arma Posicionable	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Drop Bears (Arma Arrojadiza)		-	1		Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Desechable (3), Sin Objetivo
Drop Bears (Arma Posicionable)	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Escopeta de Abordaje		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Modo Expansivo		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje		14	2	AP	
Modo Perforante		15	2	AP	
Escopeta Pesada		15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Modo Perforante		15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada		15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Modo Expansivo		13	1	E/M2	
E[Mitter		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil Combi		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Fusil de Francotirador MULTI		15	2	AP	MULTI Media
Modo Aturdidor		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Modo Perforante		13	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera
Fusil de Francotirador MULTI		13	3	AP/Shock	Fuego de Supresión, MULTI Ligera
Modo Antimaterial		13	1	Aturdidora	MULTI Ligera, No Letal
Fusil MULTI		14	1	AP+Exp	Antimaterial
Modo Ráfaga		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Fusil MULTI		13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Modo Aturdidor		11	2 (1 en CC)	N	CC
Lanzamisiles		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Modo Antitanque		-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Lanzamisiles		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
Modo Expansivo		-	-		Desechable (3), Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control
Nanopulser	-	-	-		
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
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

## Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
SWORD-1	Brain Blast	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	Ases.	0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.

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