

**Onyx****Fuerza de Contacto Ónice ITS CODE: JWWQX4NS PIN: L0707 - darkd0j**

[Ver en Infinity Army]



database v.6.5.5

300/5**GRUPO 1** **ESFINGE**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 15	18	14	16	13	6	6	3	6	106
									2

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, G: Presencia Remota, Multiterreno, Tregar Plus
Spitfire, 2 Lanzallamas Pesados | Arma CC EXP**SCINDRON**

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

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

Pulso Flash | Cuchillo

**ZÁNGANO ESCLAVO**

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

**NEXUS Hacker**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	11	13	1	3	1	2	24
									0.5

Equipo: Disp. Hacker IE

Habilidades Esp.: Hiperdinámica N1, V: Coraje

Fusil Combi, Nulificador | Pistola, Cuchillo

**IKADRON**

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

**UNIDRON**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	24
									1.5

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

F. de Francotirador de Plasma | Pistola, Pulso Eléctrico

**UNIDRON**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	15
									0

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

Carabina de Plasma | Pistola, Pulso Eléctrico

**MED-TEC ÓSIDON MEDCANOIDE**

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**

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**

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

**NEXUS Teniente**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	11	13	1	3	1	2	16
									0

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

**UNIDRON**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	15
									0

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

Carabina de Plasma | Pistola, Pulso Eléctrico

**UNIDRON**

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	5	11	10	12	1	6	1	2	15
									0

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

Carabina de Plasma | Pistola, Pulso Eléctrico

GRUPO 2 **ZÁNGANO-Q**

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

**ÍMETRON**

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

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate

**ZÁNGANO-R**

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

Equipo: Repetidor

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

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC EXP	-	FIS	1	Exp	Antimaterial, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Carabina de Plasma Modo Impacto		14	2	Plasma	
Carabina de Plasma Modo Expansivo		13	2	Plasma	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Cargas-D Arma Posicionable	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cargas-D Arma CC	-	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		-	-		
F. de Francotirador de Plasma Modo Expansivo		14	2	Plasma	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador de Plasma Modo Impacto		15	2	Plasma	
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
MediKit		-	1		No Letal
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
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	HIE	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	HIE	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	HIE	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	HIE	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
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.
SWORD-2	Redrum		0	-3	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Skullbuster		+3	0	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Trinity		0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Cybermask		0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
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.
UPGRADE	Maestro	Ases. IE	+3	-3	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Inconsciente.

HIE: Disp. Hacker IE