



## Interplanetario B

Ariadna ITS CODE: 8B23ESPO PIN: Q9278 - ZlaKhon

[Abrir en Infinity Army]

300/5

database v.6.5.5

## GRUPO 1 9 1 1



## MARGOT

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	14	14	12	13	3	0	1	2	37

Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea, Inmunidad: Shock, Multiterreno, No Hackeable  
Fusil AP + Lanzagranadas Lig. | Pistola, Cuchillo



## DUROC

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	20	10	16	13	3	0	2	6	32

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, DA: Infiltración Aérea, Inmunidad: Total, Súper-Salto  
2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo | Arma CC AP



## LINE KAZAK Teniente

IL

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

Habilidades Esp.: Teniente

Fusil | Pistola, Cuchillo



## LINE KAZAK

IL

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

Habilidades Esp.: Observador de Artillería

Fusil | Pistola, Cuchillo



## VOLUNTEER

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	10	11	12	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Multiterreno, Terreno Selvático, Terreno de Montaña

Chain Rifle, Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## CHASSEUR

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	14	11	13	13	0	0	1	2	20

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Minador, Multiterreno, Sexto Sentido N1

Fusil, Lanzallamas Lig., Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



## SPETSNAZ

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	20	12	12	13	2	0	1	2	38

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, CO: Camuflaje Emboscado, Puntería N2  
Ametralladora | Pistola, Arma CC, Cuchillo



## LINE KAZAK

IL

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

Fusil | Pistola, Cuchillo



## VOLUNTEER

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	10	11	12	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Multiterreno, Terreno Selvático, Terreno de Montaña

Chain Rifle, Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## CHASSEUR

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	14	11	13	13	0	0	1	2	20

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Minador, Multiterreno, Sexto Sentido N1

Fusil, Lanzallamas Lig., Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

## GRUPO 2 5 5 3



## FOXTROT

BAT

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



## HARDCASE FRONTIERSMAN

BAT

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

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

Arco Táctico, Escopeta Ligera | Pistola, Cuchillo



## TRAKTOR MUL

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	10	9	12	2	0	1	4	5

Equipo: Bagaje, Barreminas

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



## SWITCH

IL

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino, Holoproector N1

Habilidades Esp.: Sigilo

2 E/Mitter | 2 Pistola Aturdidoras, Cuchillo



## HIGHLANDER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	10	14	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

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



## FOXTROT

BAT

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

F. de Francotirador, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



## DOZER

IL

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

Equipo: Dispositivo Control Traktor Mul

Habilidades Esp.: Ingeniero, V: Coraje

Fusil, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## TRAKTOR MUL

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	10	9	12	2	0	1	4	5

Equipo: Bagaje, Barreminas

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



## HIGHLANDER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	10	14	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

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



## IRMANDINHO

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	20	10	14	13	1	0	1	2	8

Habilidades Esp.: Botín N1, Ingeniero, Saqueador

Chain Rifle, Cargas-D, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arco Táctico		FIS	1	DA	Antimaterial, Silenciosa
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
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		-	-		
Escopeta de Abordaje <i>Modo Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
E[Mitter		13	1	E/M2	
Fusil		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil AP		13	3	AP	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador		15	2	Shock	
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
Lanzagranadas Ligero		13	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
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
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

## 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 Botín N1

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-3	+1 BLI	12	Granadas E/M
4	Arma CC EXP	13	Arma CC E/M
5	Escopeta Ligera	14-15	+2 BLI
6	+4 BLI	16	Visor X
7	Granadas	17	Arma CC Monofilo
8	Lanza-adhesivo	18	Fusil Combi
9	Lanzagranadas Lig.	19	Fusil AP
10	Lanzallamas Ligero	20	AutoMedikit
11	Panzerfaust		