



## Interplanetario B flautaman

ALEPH ITS CODE: 59LMYLN2 PIN: C7852 - flautaman666

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

299/6

## GRUPO 1 8



## OFICIAL MIRMIDÓN Teniente

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	22	12	13	14	2	3	1	2	31
									0.5

Equipo: DDO: Disruptor Óptico

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Fireteam: Enomotarca, Kinematika N1, Teniente, V: Sin Incapacidad por Herida

Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



## PROXY Mk.2

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	13	13	15	1	0	1	2	24
									1.5

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, G: Jumper N1, Infiltración, V: Sin Incapacidad por Herida

F. de Francotirador MULTI, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



## SOFOTECTO

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	13	11	11	15	2	0	1	2	31
									0

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Ingeniero, Médico, V: Sin Incapacidad por Herida

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## THORAKITES

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	13	3	0	1	2	13
									0

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: Observador de Artillería, Tropa Religiosa

Subfusil, Chain Rifle | Pistola, Cuchillo



## NETROD

A

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



## Tacbot DAKINI

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	2	21
									1

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

Ametralladora | Pulso Eléctrico



## PROXY Mk.5

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	13	11	15	3	3	1	2	10
									0

Habilidades Esp.: Desp. Avanzado N1, G: Jumper N1, Observador de Artillería, V: Sin Incapacidad por Herida

2 Subfusiles, Nanopulser, Granadas E/M | Pistola, Cuchillo



## YUDBOT

REM

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



## Rebot LAMEDH

REM

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, Multiterreno

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



## DASYU

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	13	14	1	0	1	2	34
									0

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Multiterreno, V: Sin Incapacidad por Herida

Escopeta de Abordaje, Nanopulser, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

## GRUPO 2 8



## Tacbot DAKINI

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	2	21
									1

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

Ametralladora | Pulso Eléctrico



## Tirador AGÊMA

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	11	14	2	3	1	2	30
									1.5

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: V: Coraje

Fusil Francotirador MULTI | Pistola, Cuchillo



## PROBOT

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	11	10	13	2	3	1	4	8
									0

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



## NETROD

A

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



## DANAVALS Hacker

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	15	11	11	15	1	3	1	2	25
									0.5

Equipo: Dispositivo de Hacker Plus

Habilidades Esp.: V: Coraje

Fusil Combi + Pitcher | Pistola Breaker, Cuchillo



## Rebot LAMEDH

REM

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, Multiterreno

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



## NETROD

A

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



## EKDRAMOS

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	19	12	13	14	2	0	1	2	20
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, DA: Salto de Combate, Súper-Salto

Chain Rifle, Nanopulser | Pistola, Arma CC DA

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, 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 Perforante</i>		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje <i>Modo Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Antimaterial</i>		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Perforante</i>		15	2	AP	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
Granada E M		13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Breaker		12	2 (1 en CC)	Breaker	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
Subfusil <i>Modo Perforante</i>		13	3	AP	Fuego de Supresión
Subfusil <i>Modo Shock</i>		13	3	Shock	Fuego de Supresión

## Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	<b>Blackout</b>	H+	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	<b>Gotcha!</b>	H+	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	<b>Overlord</b>	H+	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	<b>Spotlight</b>	H+	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	<b>Expulsión</b>	H+	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	<b>Oblivion</b>	H+	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
GADGET-1	<b>Fairy Dust</b>	H+	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	<b>Ganzúa</b>	H+	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	<b>Salto Controlado</b>	H+	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	<b>Disparo Asistido</b>	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	<b>Reacción Mejorada</b>	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	<b>Exorcismo</b>	H+	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	<b>Hackear Aerotransportes</b>	H+	-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>	H+	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	<b>Rompeolas</b>	H+	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SWORD-1	<b>Brain Blast</b>	H+	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	<b>Cybermask</b>	H+	0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	<b>Ruido Blanco</b>	H+	0	0	-	1		Hab. Corta/ ORA	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	<b>Sucker Punch</b>	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