



DPA Interplanetario2

ALEPH ITS CODE: 62656K50 PIN: T4002 - dpa

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

300/6

GRUPO 1 10 1



AQUILES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	24	15	15	15	4	6	3	2	75

Equipo: DDO: Disruptor Óptico

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, Kinematika N2, Multiterreno

Spitfire, Nanopulser | Pistola, Arma CC EXP



NETROD

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

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate



NETROD

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

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate



Rebot DALETH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	17

Equipo: Desactivador, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor, Trepar Plus

Fusil Combi, Sniffer | Pulso Eléctrico



THORAKITES

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

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: Observador de Artillería, Tropa Religiosa

Subfusil, Chain Rifle | Pistola, Cuchillo



NAGA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	12	14	1	0	1	2	27

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Minador, Multiterreno, V: Tenaz

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



NAGA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	12	14	1	0	1	2	27

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Minador, Multiterreno, V: Tenaz

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



EUDORO Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	13	13	14	3	6	1	2	40

Equipo: DDO: Disruptor Óptico

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, Fireteam: Enomotarca, Kinematika N1, N2, Teniente, V: Sin Incapacidad por Herida

Mk12, Nanopulser, Granadas Eclipse | Pistola, Arma CC DA



PROXY Mk.1 Ingeniero

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Jumper N1, Ingeniero, V: Sin Incapacidad por Herida

Fusil Combi, Nanopulser, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



PROXY Mk.4

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	13	14	15	5	6	2	2	20

Habilidades Esp.: G: Jumper N1

Lanzacohetes Pesado, Subfusil, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



YUDBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico

GRUPO 2 3 1



Rebot LAMEDH

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

Equipo: Repetidor

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

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



DANAVAS Hacker

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

Equipo: Dispositivo de Hacker Plus

Habilidades Esp.: V: Coraje

Fusil Combi + Pitcher | Pistola Breaker, Cuchillo



EKDROMOS

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

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

Chain Rifle, Nanopulser | Pistola, Arma CC DA



WARCOR

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

Equipo: Aerocam

Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma CC EXP	-	FIS	1	Exp	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 Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada Eclipse		-	1	Eclipse	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo, Reflectante
Lanzacohetes Pesado <i>(Modo Expansivo)</i>		14	2	Fuego	Plantilla Terminal (Circular)
Lanzacohetes Pesado <i>(Modo Impacto)</i>		15	2	Fuego	
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Mk12		15	3	N	Fuego de Supresión
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 Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
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
Spitfire		14	4	N	Fuego de Supresión
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	Blackout	H+	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	H+	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	H+	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	H+	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	H+	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	H+	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
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+	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Cybermask	H+	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