



Interplanetary 1

ALEPH ITS CODE: 5EMAXLS4 PIN: N9135 - Demus

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

300/5

GRUPO 1 9 1 1



SWITCH

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino, Holoproector N1

Habilidades Esp.: Sigilo

2 E/Mitter | 2 Pistola Aturdidoras, Cuchillo



PROXY Mk.1 Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	13	11	15	2	3	1	2	14
									0.5

Equipo: Dispositivo de Hacker

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

Fusil Combi, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



PROXY Mk.2 Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	13	13	13	15	1	0	1	2	21
									0.5

Equipo: Disp. Hacker de Asalto

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

Escopeta de Abordaje, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



PROXY Mk.5

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
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



Rebot ZAYIN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	26
									1

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total, Trepas Plus

Ametralladora | Pulso Eléctrico



Rebot ZAYIN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	26
									1

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total, Trepas Plus

Ametralladora | Pulso Eléctrico



NETROD

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

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate



NETROD

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

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate



NETROD

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

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate



PATROCLO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
15 - 10	21	13	13	13	3	0	1	2	57
									1.5

Equipo: DDO: Disruptor Óptico, Holoproector N3

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

Spitfire, Nanopulser, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC EXP



DEVA Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	12	11	15	2	3	1	2	24
									0

Habilidades Esp.: Sensor, Teniente, V: Sin Incapacidad por Herida

Fusil Combi, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



RENEGADO KRAKOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	21	11	13	12	1	0	1	2	14
									0

Habilidades Esp.: Berserk, Desp. Avanzado N1, Kinematika N1, MetaQuímica N2, Morat

2 Chain Rifles, Granadas | Pistola, Arma CC DA

GRUPO 2 4



SOFOTECTO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
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



YUDBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



YUDBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



Rebot LAMEDH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
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



Rebot LAMEDH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
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



Tirador AGÊMA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	14	13	11	14	2	3	1	2	29
									0.5

Equipo: Visor Multiespectral N2, Visor X

Habilidades Esp.: V: Coraje

Mk12 | Pistola, Cuchillo

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
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 Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
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)
E Mitter		13	1	E/M2	
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
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
Granada E M		13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
MediKit		-	1		No Letal
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
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 Shock</i>		13	3	Shock	Fuego de Supresión
Subfusil <i>Modo Perforante</i>		13	3	AP	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, A	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	H, A	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	H, A	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	H, A	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	A	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	Basilisco	A	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Carbonita	A	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Control Total	A	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.
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.
SWORD-1	Brain Blast	H, 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.

H: Dispositivo de Hacker, A: Disp. Hacker de Asalto

Tabla de MetaQuímica N2

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-4	Blindaje Natural (+1 BLI) + Bioinmunidad	13-16	Movimiento Superior (MOV 15-10) + Tregar Plus
5-8	V:Tenaz + Inmunidad Total	17-20	Súper Físicas (+3 FIS) + Regeneración
9-12	Movimiento Superior (MOV 15-10) + Súper-Salto		