



IV Interplanetario A - Riiliot Grrls!!!

300/5.5

Mando Jurisdiccional de Bakunin ITS CODE: CDTKL5LU PIN: R7408 [\[Abrir en Infinity Army\]](#)

database v.6.5.5

GRUPO 1 9 1 1



CLOCKMAKER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	15	1	3	1	2	18

Habilidades Esp.: Ingeniero

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock

Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	33

Equipo: Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1

Lanzamisiles | Pistola, Cuchillo



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	30

Equipo: Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Fireteam: Haris, Hiperdinámica N1

Fusil Combi, Blitzten, Granadas Aturdidoras | Pistola, Cuchillo



ZERO Hacker

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



ZONDBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



MORLOCK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	22	11	13	14	1	0	1	2	8

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Kinematika N1, MetaQuímica

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



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	34

Equipo: Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1

Spitfire | Pistola, Cuchillo



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	30

Equipo: TinBot B (Deflector N2), Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1

Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras + TinBot B (Deflector N2) | Pistola, Cuchillo



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	30

Equipo: Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1, Operativo Especialista

Fusil Combi, Blitzten, Granadas Aturdidoras | Pistola, Cuchillo



ZERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	17

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 4 1 1



DAKTARI

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Médico

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



MODERADOR Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock, Teniente

Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



REAKTION ZOND

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

Equipo: Visor 360°

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

Ametralladora | Pulso Eléctrico



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock

Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



MORLOCK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	22	11	13	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Kinematika N1, MetaQuímica

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC E/M



ZONDBOT

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico

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 E M	-	FIS	1	N+E/M	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Blitzen		14	1	E/M2	Desechable (2)
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)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada Aturdidora		13	1	Aturdidora	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Letal
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzamisiles <i>Modo Expansivo</i>		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles <i>Modo Antitanque</i>		14	1	AP+Exp	Antimaterial
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola de Asalto		13	4 (1 en CC)	N	CC
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
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
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 MetaQuímica N1

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-3	Blindaje Natural (+1 BLI)	12-13	V: Sin Incapacidad Por Herida
4-5	V: Tenaz	14	Sexto Sentido N2
6	Bioinmunidad	15-16	Regeneración
7-8	Movimiento Superior (MOV 20-10)	17-18	Súper-Salto
9	Refuerzo Biotech (+6 PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 FIS)	20	Inmunidad: Total