



## Bolt Cavalry

Ejército Capitalino de Neoterra ITS CODE: CE7GWCJZ PIN: W8909 - [Abrir en Infinity Army]

 299/6  
 database v.6.5.5

## GRUPO 1 10



## MULEBOT

REM

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

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor  
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota  
 Pulso Eléctrico



## MULEBOT

REM

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

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor  
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota  
 Pulso Eléctrico



## PALBOT

REM

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



## MAQUINISTA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	10	12	1	3	1	2	15

Habilidades Esp.: Ingeniero  
 Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## BOLT

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	11	12	2	6	1	2	25

Habilidades Esp.: Bioinmunidad, Fireteam: Core, Veterano N1  
 Fusil Combi + Escopeta Lig. Drop Bears | Pistola, Cuchillo



## BOLT Sanitario

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	11	12	2	6	1	2	24

Equipo: MediKit  
 Habilidades Esp.: Bioinmunidad, Fireteam: Core, Sanitario, Veterano N1  
 Fusil Combi + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## BOLT

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	11	12	2	6	1	2	22

Habilidades Esp.: Bioinmunidad, Fireteam: Core, Veterano N1  
 Fusil Combi + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## BOLT

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	11	12	2	6	1	2	27

Habilidades Esp.: Bioinmunidad, Fireteam: Core, Veterano N1  
 Lanzamisiles, Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## BOLT Hacker

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	11	12	2	6	1	2	27

Equipo: Dispositivo de Hacker  
 Habilidades Esp.: Bioinmunidad, Fireteam: Core, Veterano N1  
 Escopeta de Abordaje, Granadas E/M | Pistola, Cuchillo



## SQUALO

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	18	15	17	12	8	6	3	7	95

Equipo: ECM Avanzado  
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota  
 Ametralladora MULTI, Lanzagranadas Pesado | Pistola Pesada AP



## DOMINICO

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	16	13	11	13	2	3	1	2	30

Equipo: Visor Multiespectral N2  
 Habilidades Esp.: Tropa Religiosa  
 Fusil de Francotirador MULTI, Nanopulser | Pistola, Arma CC



## CRABBOT

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	12	10	10	10	0	0	1	1	0

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Operativo Especialista, Piloto Remoto  
 Pulso Flash | Cuchillo

## GRUPO 2 1 1



## FUSILERO Teniente

IL

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente  
 Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



## TECH-BEE

IL

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

Habilidades Esp.: Asistente Remoto Nivel 1, Operativo Especialista  
 Pulso Flash | Pistola, Cuchillo

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
<b>Ametralladora MULTI</b> <i>Modo Aturdidor</i>		15	1	Aturdidora	MULTI Pesada, No Letal, No Saqueable
<b>Ametralladora MULTI</b> <i>Modo Antimaterial</i>		15	1	Exp	Antimaterial, MULTI Pesada, No Saqueable
<b>Ametralladora MULTI</b> <i>Modo Ráfaga</i>		15	4	AP/Shock	Fuego de Supresión, MULTI Pesada, No Saqueable
<b>Arma CC</b>	-	FIS	1	N	CC
<b>Arma en Fuego de Supresión</b>		*	3		
<b>Cargas-D</b> <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
<b>Cargas-D</b> <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
<b>Cuchillo</b>	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
<b>Desactivador</b>		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
<b>Descubrir</b>		-	-		
<b>Drop Bears (Arma Arrojadiza)</b>		-	1		Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Desechable (3), Sin Objetivo
<b>Drop Bears (Arma Posicionable)</b>	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
<b>Escopeta de Abordaje</b> <i>Modo Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
<b>Escopeta de Abordaje</b> <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
<b>Escopeta Ligera</b>		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
<b>Fusil Combi</b>		13	3	N	Fuego de Supresión
<b>Fusil de Francotirador MULTI</b> <i>Modo Perforante</i>		15	2	AP	MULTI Media
<b>Fusil de Francotirador MULTI</b> <i>Modo Antimaterial</i>		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
<b>Fusil de Francotirador MULTI</b> <i>Modo Aturdidor</i>		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
<b>Granada EJM</b>		13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
<b>Lanzagranadas Pesado</b>		14	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Saqueable
<b>Lanzamisiles</b> <i>Modo Expansivo</i>		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
<b>Lanzamisiles</b> <i>Modo Antitanque</i>		14	1	AP+Exp	Antimaterial
<b>MediKit</b>		-	1		No Letal
<b>Nanopulser</b>	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
<b>Pistola</b>		11	2 (1 en CC)	N	CC
<b>Pistola Pesada AP</b>		14	2 (1 en CC)	AP	CC
<b>Pulso Eléctrico</b>	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
<b>Pulso Flash</b>		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
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.
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.
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.
SWORD-2	<b>Redrum</b>		0	-3	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	<b>Skullbuster</b>		+3	0	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	<b>Trinity</b>		0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	<b>Cybermask</b>		0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	<b>Maestro</b>	Ases. IE	+3	-3	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Inconsciente.

H: Dispositivo de Hacker