



## SeiKo "B" interplanetario

ALEPH ITS CODE: 5C3CKF55 PIN: 05171 - Seiko

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

300/6

## GRUPO 1 6



## ESCILA Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	17	12	12	13	2	3	1	2	34
									0.5

Equipo: Disp. Hacker Asesino (UPGRADE: Maestro)

Habilidades Esp.: Terreno Selvático

Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 2 Devabots Caribdis | Pistola, Arma CC E/M



## DEVABOT CARIBDIS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	10	10	11	0	3	1	2	7

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: G: Sincronizado, Terreno Selvático

Lanzallamas Pesado | Pulso Eléctrico



## PROXY Mk.1 Ingeniero

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

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

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



## NETROD

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



## NETROD

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



## PROXY Mk.4

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	13	14	15	5	6	2	2	25
									2

Habilidades Esp.: G: Jumper N1

Ametralladora, Nanopulser | Pistola, Cuchillo



## MIRMIDÓN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	12	13	13	2	0	1	2	16
									0

Equipo: DDO: Disruptor Óptico

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Kinematika N1

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



## NETROD

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



## YUDBOT

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

## GRUPO 2 8



## DANAVAS Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	15	11	11	15	1	3	1	2	23
									0.5

Equipo: Disp. Hacker de Asalto

Habilidades Esp.: V: Coraje

Fusil Combi + Pitcher | Pistola Breaker, Cuchillo



## THORAKITES

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

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Subfusil, Chain Rifle | Pistola, Cuchillo



## PROBOT

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



## Rebot LAMEDH

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



## Tacbot DAKINI

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

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

Fusil Combi | Pulso Eléctrico



## MARUT Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	18	15	17	15	8	9	3	7	120
									3

Equipo: ECM, Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Multiterreno, Strategos N3, Teniente

Ametralladora MULTI, Lanzallamas Pesado, Nanopulser | Arma CC AP



## KARKATA

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

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Operativo Especialista, Piloto Remoto

Pulso Flash | Cuchillo



## PROBOT

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



## Rebot LAMEDH

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

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
<b>Ametralladora</b>		15	4	N	Fuego de Supresión
<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>Ametralladora MULTI</b> <i>Modo Aturdidor</i>		15	1	Aturdidora	MULTI Pesada, No Letal, No Saqueable
<b>Arma CC AP</b>	-	FIS	1	AP	CC
<b>Arma CC E M</b>	-	FIS	1	N+E/M	CC
<b>Arma en Fuego de Supresión</b>		*	3		
<b>Cargas-D</b> <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
<b>Cargas-D</b> <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
<b>Chain Rifle</b>	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
<b>Cuchillo</b>	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
<b>Desactivador</b>		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
<b>Descubrir</b>		-	-		
<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>Fusil Combi</b>		13	3	N	Fuego de Supresión
<b>Granada de Humo</b>		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
<b>Lanzallamas Pesado</b>	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
<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 Breaker</b>		12	2 (1 en CC)	Breaker	CC
<b>Pitcher</b>		-	1		Desechable (2), Indiscriminado, No Letal, Ataque Especulativo, Sin Objetivo
<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
<b>Sniffer</b>	-	-	-		Desechable (3), Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control
<b>Subfusil</b> <i>Modo Shock</i>		13	3	Shock	Fuego de Supresión
<b>Subfusil</b> <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
UPGRADE	<b>Maestro</b>	Escila	+3	-3	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Inconsciente.
CLAW-1	<b>Blackout</b>	A	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	<b>Gotcha!</b>	A	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	<b>Overlord</b>	A	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	<b>Spotlight</b>	A	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	<b>Expulsión</b>	A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	<b>Oblivion</b>	A	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	<b>Basilisco</b>	A	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	<b>Carbonita</b>	A	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	<b>Control Total</b>	A	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.
SWORD-1	<b>Brain Blast</b>	Ases.	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	<b>Redrum</b>	Ases.	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>	Ases.	+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>	Ases.	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>	Ases.	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.

A: Disp. Hacker de Asalto