



Careganto interplanetario B

Tohaa ITS CODE: WAWD6PA7 PIN: N1308 - careganto

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

GRUPO 1 10 1



KAELTAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	11	11	14	1	3	1	2	21
									0.5

Habilidades Esp.: Cadena de Mando, Disciplina Corahtar N1, Fireteam: Triada

Escopeta Lig. Pulso Flash + 2 SymbioMates | Pistola, Pulso Eléctrico



KAELTAR

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

Habilidades Esp.: Disciplina Corahtar N1, Fireteam: Triada

Escopeta Lig. Pulso Flash + 2 SymbioBombs | Pistola, Pulso Eléctrico



GAO-RAEL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	16	12	12	14	2	3	1	2	31
									1

Equipo: Armadura Simbionte, Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Fireteam: Triada

Armadura Simbionte Inactiva

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	16	12	11	14	0	0	1	2	

Equipo: Armadura Simbionte, Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Fireteam: Triada

F. de Francotirador | Pistola, Arma CC



NEEMA Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	21	13	14	15	3	9	2	2	46
									+1

Equipo: Armadura Simbionte

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Fireteam: Triada, Kinematika N1, Mando Avanzado, Teniente

Armadura Simbionte Inactiva

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	21	12	12	15	0	0	1	2	

Equipo: Armadura Simbionte

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Fireteam: Triada, Mando Avanzado, Teniente

Fusil Combi Breaker, Panzerfaust, Nanopulser | Pistola Viral, Arma CC Shock



SUKEUL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	16	13	11	13	2	3	1	2	35
									1.5

Equipo: Armadura Simbionte

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Fireteam: Triada, Multiterreno, Sigilo, V: Coraje, Veterano N1

Armadura Simbionte Inactiva

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

Equipo: Armadura Simbionte

Habilidades Esp.: Fireteam: Triada, Multiterreno, Sigilo, V: Coraje, Veterano N1

Ametralladora, Cargas-D | Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo



MAKAUL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	22	11	13	13	1	3	1	2	13
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Fireteam: Triada, I-khol N1, Kinematika N2

Lanzallamas Pesado, Granadas Eclipse | Pistola, Arma CC Viral



AUXILIAR CHAKSA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	16	11	12	13	0	0	1	2	10
									0

Equipo: Bagaje

Habilidades Esp.: Sensor, V: Coraje

Lanzallamas Pesado | Pistola, Arma CC



CENTINELA KAAURI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	IL
10 - 10	12	11	10	13	0	3	1	1	12
									0

Equipo: Visor Biométrico N2, Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N2

Subfusil, 2 Nanopulsers, Nulificador | Pistola, Pulso Eléctrico



AUXILIAR CHAKSA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	16	11	12	13	0	0	1	2	10
									0

Equipo: Bagaje

Habilidades Esp.: Sensor, V: Coraje

Lanzallamas Pesado | Pistola, Arma CC



AUXILIAR CHAKSA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	16	11	12	13	0	0	1	2	10
									0

Equipo: Bagaje

Habilidades Esp.: Sensor, V: Coraje

Lanzallamas Pesado | Pistola, Arma CC



RASAIL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	11	13	1	3	2	2	39
									2

Equipo: Armadura Simbionte, Nanopantalla

Habilidades Esp.: V: Coraje

Armadura Simbionte Inactiva

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	11	13	0	0	1	2	

Equipo: Armadura Simbionte

Spitfire + 1 Periférico Chaksa | Pistola, Cuchillo



PERIFÉRICO CHAKSA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
15 - 10	12	11	12	11	0	0	1	2	4
									-

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Sincronizado

Lanzallamas Pesado | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 2 1



BIT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	12	11	10	13	0	6	1	2	14
									0.5

Equipo: Disp. de Hacker Blanco

Lanzagranadas Ligero Aturdidor + FastPanda + KISS! | Pulso Eléctrico



KISS!

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	10	10	13	0	3	1	1	4
									0

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Lanza-adhesivo | Pulso Eléctrico



IGAO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	22	11	13	13	0	3	1	2	25
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, CO: Camuflaje, I-khol N1, Infiltración, Kinematika N1, Multiterreno

Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras | Pistola, Arma CC DA



NIKOUL

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	11	13	1	3	1	2	28 1.5

Equipo: Armadura Simbionte, Visor Multispectral N1
Habilidades Esp.: Zapador



Armadura Simbionte Inactiva

IL

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

Equipo: Armadura Simbionte, Visor Multispectral N1
Habilidades Esp.: Zapador

F. de Francotirador Viral | Pistola, Cuchillo

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma CC Shock	-	FIS	1	Shock	CC
Arma CC Viral	-	FIS	1	Viral	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)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
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	
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
FastPanda	-	-	-		
Fusil Combi Breaker		13	3	Breaker	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador		15	2	Shock	
Fusil de Francotirador Viral		15	2	Viral	
Granada Aturdidora		13	1	Aturdidora	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Letal
Granada Eclipse		-	1	Eclipse	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo, Reflectante
Lanza-adhesivo		-	1	Adhesiva	No Letal
Lanzagranadas Ligero Aturdidor		15	1	Aturdidora	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Letal
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Nulificador	-	-	1		
Panzerfaust		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (2)
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Breaker		12	2 (1 en CC)	Breaker	CC
Pistola Viral		12	2 (1 en CC)	Viral	CC
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Pulso Flash		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
SimbioBombs	-				
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
SymbioMate	-				

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
GADGET-1	Fairy Dust	EVO	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	EVO	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	EVO	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
SHIELD-1	Exorcismo	EVO	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	EVO	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	EVO	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	EVO	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SHIELD-3	Counterstrike		-3	-3	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Devuelve Ataque de Hackeo al adversario.
SHIELD-3	Zero Pain		0	0	-	2*	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque PAH. R2 en ORA