



Lista B

Nómadas ITS CODE: HL2PHRKC PIN: N5880 - Alz

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

300/6

GRUPO 1 10 2



IGUANA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	16	14	16	13	6	6	2	7	71

Equipo: DE: Sistema Eyector, ECM, Repetidor

Habilidades Esp.: Tripulado

Ametralladora, Lanzallamas Pesado



OPERADOR IGUANA

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

Ametralladora | Pistola, Cuchillo



RENEGADO KRAKOT

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

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

2 Chain Rifles, Granadas | Pistola, Arma CC DA



ZERO

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



JAGUAR

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC DA



RENEGADO KRAKOT

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

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

2 Chain Rifles, Granadas | Pistola, Arma CC DA



CYPHER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	10	12	14	3	3	1	2	20

Equipo: Disp. Hacker de Asalto, Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo

2 E/Marat, E/Mauler | Pistola Aturdidora, Cuchillo



BIT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	12	11	10	13	0	6	1	2	15

Equipo: Disp. de Hacker Blanco

Lanzagranadas Ligero Aturdidor + Pitcher + FastPanda + KISS! | Pulso Eléctrico



KISS!

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

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Lanza-adhesivo | Pulso Eléctrico



JAGUAR

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC DA



VÉRTIGO ZOND

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	12	10	13	0	3	1	3	18

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Lanzamisiles Inteligente | Pulso Eléctrico

GRUPO 2 5



ZERO Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
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



CLOCKMAKER

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

Habilidades Esp.: Ingeniero

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



METEOR ZOND

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	11	13	0	3	1	3	21

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate, G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor

Fusil Combi | Pulso Eléctrico



TRANSDUCTOR ZOND

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

Equipo: Repetidor

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

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



ZONBOT

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



INTERVENTOR Hacker Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	15	1	9	1	2	25

Equipo: Dispositivo de Hacker Plus

Habilidades Esp.: Teniente

Fusil Combi | 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 en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
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 Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada		13	1	N	Arma Arrojada, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojada, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Lanzamisiles Int. <i>Modo Guiado</i>	-	14	1	AP+DA	Antimaterial, Guiado, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Int. <i>Modo Autoapuntado</i>		14	1	AP+DA	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
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

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	H+, A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	H+, 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+, EVO	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	H+, EVO	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	H+, EVO	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	H+, EVO	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	H+, EVO	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	H+, EVO	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	H+, 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	H+, EVO	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	H+, 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
SWORD-1	Brain Blast	H+, EVO, 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	H+, Ases.	0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	Ruido Blanco	H+	0	0	-	1		Hab. Corta/ ORA	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	Sucker Punch	H+	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

H+: Dispositivo de Hacker Plus, 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		