



## Interplanetario 2

Ejército Combinado ITS CODE: SN42W35J PIN: P9214 - dieldien

[Abrir en Infinity Army]

300/5.5

database v.6.5.5

## GRUPO 1 10 1



## MED-TEC ÓBSIDON MEDCANOIDE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
15 - 10	13	11	10	14	1	0	1	3	23
									0

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Ingeniero, Médico

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## ZÁNGANO ESCLAVO

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



## ZÁNGANO ESCLAVO

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



## SKiÁVORO Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	IM
10 - 5	17	13	12	16	3	3	1	2	52
									0

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Mnemotecnico, Strategos N2, Teniente, V: Sin Incapacidad por Herida

Fusil de Plasma, Nanopulser | Pistola, Arma CC



## ÍMETRON

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	IL
0 - 0	0	0	12	0	0	3	1	2	4
									0

Equipo: Baliza IA

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate



## ZÁNGANO-Q

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

Equipo: Visor 360°

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

Ametralladora | Pulso Eléctrico



## IKADRON

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 5	7	11	10	13	1	6	1	2	9
									0

Equipo: Bagaje, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Autotool

2 Lanzallamas Ligeros, Pulso Flash | Pistola, Pulso Eléctrico



## RENEGADO KRAKOT

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

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

2 Chain Rifles, Granadas | Pistola, Arma CC DA



## MALIGNOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	13	12	12	14	1	3	1	2	36
									0

Equipo: AutoMediKit

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Multiterreno, Observador de Artillería, Shasvastii

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



## MALIGNOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	13	12	12	14	1	3	1	2	42
									1.5

Equipo: AutoMediKit

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Multiterreno, Shasvastii

F. de Francotirador MULTI | Pistola, Cuchillo



## ASESINO ESPECULAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	20	12	12	14	1	0	1	2	34
									1

Equipo: AutoMediKit

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Kinematika N1, Multiterreno, Shasvastii, Suplantación Plus

Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC Monofilos, Cuchillo



## NOCTÍFERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	12	10	13	1	3	1	2	32
									1.5

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Shasvastii, V: Tenaz

Lanzamisiles | Pistola de Asalto, Cuchillo

## GRUPO 2 1



## MORAT Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	11	12	13	1	0	1	2	22
									0.5

Equipo: Disp. Hacker IE

Habilidades Esp.: Morat

Fusil Combi | 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 Monofilo	-	12	1	Monofilo	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D Arma CC	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D Arma Posicionable	-	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 Modo Perforante		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI Modo Aturdidor		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Fusil de Francotirador MULTI Modo Antimaterial		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI Modo Perforante		15	2	AP	MULTI Media
Fusil de Plasma Modo Impacto		14	3	Plasma	Fuego de Supresión
Fusil de Plasma Modo Expansivo		13	3	Plasma	Fuego de Supresión, Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Granada		13	1	N	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Lanzamisiles Modo Antitanque		14	1	AP+Exp	Antimaterial
Lanzamisiles Modo Expansivo		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
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)
Pulso Flash		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	Blackout	HIE	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	HIE	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	HIE	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	HIE	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
GADGET-1	Fairy Dust	HIE	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	HIE	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	HIE	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	HIE	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	HIE	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	HIE	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	HIE	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	HIE	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SWORD-1	Brain Blast	HIE	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Sucker Punch	HIE	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

HIE: Disp. Hacker IE

Tabla de MetaQuímica N2

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-4	Blindaje Natural (+1 BLI) + Bioinmunidad	13-16	Movimiento Superior (MOV 15-10) + Prepar Plus
5-8	V:Tenaz + Inmunidad Total	17-20	Súper Físicas (+3 FIS) + Regeneración
9-12	Movimiento Superior (MOV 15-10) + Súper-Salto		