



Inter tiroteo, deca y ani

Nómadas ITS CODE: ZL8G77G8 PIN: Q4735 - eldereth

[Abrir en Infinity Army]

300/6

database v.6.5.5

GRUPO 1 9 1



ZERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	19

Equipo: Repetidor de Posición

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Fusil Combi, E/Mauler | Pistola, Cuchillo



ZERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	19

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Minador, Multiterreno

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



REAKTION ZOND

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

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total, Tregar Plus

Ametralladora | Pulso Eléctrico



REAKTION ZOND

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

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total, Tregar Plus

Ametralladora | Pulso Eléctrico



SWITCH

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino, Holoproector N1

Habilidades Esp.: Sigilo

2 E/Mitter | 2 Pistola Aturdidoras, Cuchillo



INTERVENTOR Hacker

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



COMEPECADOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	14	13	11	13	3	0	1	2	30

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Neurocinética, Tropa Religiosa

Mk12 | Pistola, Arma CC



ALGUACIL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



ALGUACIL Teniente

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

Habilidades Esp.: Teniente

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



ALGUACIL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 5 1 1



TOMCAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	11	13	1	0	1	2	19

Equipo: Repetidor de Posición

Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea 0-G, Tregar Plus

Fusil Combi + Lanzallamas Lig. | 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



SPEKTR Hacker

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

Equipo: Disp. Hacker de Asalto

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



MORLOCK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	22	11	13	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Kinematika N1, MetaQuímica

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC E/M



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



ZONDBOT

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



SALYUT


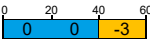
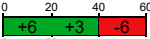
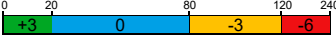
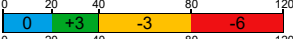
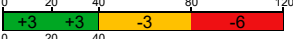

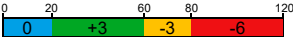
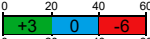
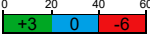
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	11	10	13	2	3	1	4	8

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC E M	-	FIS	1	N+E/M	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		-	-		
E Mauler	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
E Mitter		13	1	E/M2	
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
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)
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Mk12		15	3	N	Fuego de Supresión
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)

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+	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	H+	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	H+	-	-	-	1	-	Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	H+	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	H+	-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+	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	H+	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SWORD-1	Brain Blast	H+, 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 N1

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-3	Blindaje Natural (+1 BLI)	12-13	V: Sin Incapacidad Por Herida
4-5	V: Tenaz	14	Sexto Sentido N2
6	Bioinmunidad	15-16	Regeneración
7-8	Movimiento Superior (MOV 20-10)	17-18	Súper-Salto
9	Refuerzo Biotech (+6 PB)	19	Trepar Plus
10-11	Súper Físicas (+3 FIS)	20	Inmunidad: Total