



Its 2

300/5.5

Mando Jurisdiccional de Bakunin ITS CODE: JPXXD3J0 PIN: Q1665 - [Abrir en Infinity Army]

database v.6.5.5

GRUPO 1 6 1 1



REVERENDA CUSTODIA Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	14	3	3	1	2	34

Equipo: DDO: Disruptor Óptico, Dispositivo de Hacker Plus
 Habilidades Esp.: Fireteam: Haris, Teniente, Tropa Religiosa
 Fusil Combi + Pitcher | Pistola, Cuchillo



DAKTARI

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

Equipo: MediKit
 Habilidades Esp.: Médico
 Fusil Combi | 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



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



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	33

Equipo: Visor Multiespectral N1
 Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1
 Lanzamisiles | Pistola, Cuchillo



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



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, Multiterreno, Observador de Artillería
 Fusil Combi, Minas Antipersona | 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

GRUPO 2 8



LIZARD

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	17	14	17	13	8	6	3	7	87

Equipo: ECM
 Habilidades Esp.: Tripulado
 Ametralladora MULTI, Lanzagranadas Pesado



PILOTO LIZARD

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

Habilidades Esp.: Operativo Especialista, Piloto
 Subfusil | Pistola, Cuchillo



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



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



MODERADOR

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock
 Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock
 Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock
 Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock
 Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora MULTI <i>Modo Aturdidor</i>		15	1	Aturdidora	MULTI Pesada, No Letal, No Saqueable
Ametralladora MULTI <i>Modo Antimaterial</i>		15	1	Exp	Antimaterial, MULTI Pesada, No Saqueable
Ametralladora MULTI <i>Modo Ráfaga</i>		15	4	AP/Shock	Fuego de Supresión, MULTI Pesada, No Saqueable
Arma CC E M	-	FIS	1	N+E/M	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)
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		-	-		
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
Lanzagranadas Ligero		13	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzagranadas Pesado		14	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Saqueable
Lanzamisiles <i>Modo Antitanque</i>		14	1	AP+Exp	Antimaterial
Lanzamisiles <i>Modo Expansivo</i>		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
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pitcher		-	1		Desechable (2), Indiscriminado, No Letal, Ataque Especulativo, Sin Objetivo
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
Subfusil <i>Modo Perforante</i>		13	3	AP	Fuego de Supresión
Subfusil <i>Modo Shock</i>		13	3	Shock	Fuego de Supresión

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	H+	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	H+	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	H+	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	H+	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	H+	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	H+	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
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

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