



jesus A

Mando Jurisdiccional de Corregidor ITS CODE: Q4E7R3ND PIN: Z8237

299/6

Abrir en Infinity Army] database v.6.5.5

GRUPO 1



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	15
Habilidades Esp.: Fireteam: Core									
Lanzamisiles Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	10
Habilidades Esp.: Fireteam: Core									
Fusil Combi Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	10
Habilidades Esp.: Fireteam: Core									
Fusil Combi Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	14	13	12	14	3	0	1	2	42
Equipo: Visor Multispectral N2									
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Multiterreno									
Ametralladora, Granadas Pistola, Arma CC									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	14	13	4	3	2	2	39
Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente, V: Coraje									
Fusil MULTI + Lanzallamas Lig. Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	18
Habilidades Esp.: Fireteam: Core									
F. de Francotirador MULTI Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	10
Habilidades Esp.: Fireteam: Core									
Fusil Combi Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	10
Habilidades Esp.: Fireteam: Core									
Fusil Combi Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	11	13	1	0	1	2	22
Equipo: MediKit									
Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea □0-G, Médico, Trepas Plus									
Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	14	12	11	13	0	0	1	2	22
Equipo: Repetidor									
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Infiltración, Multiterreno, Observador de Artillería, V: Coraje									
Fusil Combi, CrazyKoalas (2) Pistola, Cuchillo									

GRUPO 2



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
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									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	14
Equipo: MediKit									
Habilidades Esp.: Médico									
Fusil Combi Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	21	12	13	12	1	3	1	2	25
Equipo: Disp. Hacker Asesino									
Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno, Saqueador									
Escopeta Lig. Lanza-adhesivo Pistola, Arma CC DA									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	11	13	1	0	1	2	19
Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea □0-G, Trepas Plus									
Fusil Combi + Lanzallamas Lig. D.E.P. Pistola, Cuchillo									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
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									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	8	10	13	0	3	1	1	3
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor									
Pulso Eléctrico									



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	14	12	11	13	0	0	1	2	20
Equipo: Repetidor									
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Infiltración, Multiterreno, V: Coraje									
Escopeta de Abordaje, CrazyKoalas (2) 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 en Fuego de Supresión		*	3		
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
CrazyKoala	MOV 15-10, BLI 0, PB 0, EST 1	15	1	Shock	Desechable (2), No Saqueable, Posicionable, Perimetral
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
D.E.P.		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (1)
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje Modo Perforante		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI Modo Antimaterial		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI Modo Aturdidor		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Fusil de Francotirador MULTI Modo Perforante		15	2	AP	MULTI Media
Fusil MULTI Modo Antimaterial		13	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera
Fusil MULTI Modo Aturdidor		13	1	Aturdidora	MULTI Ligera, No Letal
Fusil MULTI Modo Ráfaga		13	3	AP/Shock	Fuego de Supresión, MULTI Ligera
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
Lanza-adhesivo		-	1	Adhesiva	No Letal
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Lanzamisiles Modo Expansivo		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Modo Antitanque		14	1	AP+Exp	Antimaterial
MediKit		-	1		No Letal
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
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

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
SWORD-1	Brain Blast	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	Ases.	0	0	-	1		Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.