



jesus B

299/6

Mando Jurisdiccional de Corregidor ITS CODE: SENEZL4M PIN: Z8237 [Abrir en Infinity Army]

database v.6.5.5

GRUPO 1 9 1



ALGUACIL

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



ALGUACIL

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



ALGUACIL Teniente

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, Teniente

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



GECKO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	TAG
10 - 10	15	13	15	13	5	6	3	6	53

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: 0-G, Fireteam: Dúo, Tripulado

2 Fusiles Combi, Chain-colt, Panzerfaust



PILOTO GECKO

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

Habilidades Esp.: 0-G, Operativo Especialista, Piloto

2 Pistolas de Asalto, Cuchillo



INTRUDER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	14	13	12	14	3	0	1	2	43

Equipo: Visor Multiespectral N2, Visor X

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Multiterreno

F. de Francotirador MULTI | Pistola, Arma CC



ALGUACIL

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



ALGUACIL

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



ALGUACIL Sanitario

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Sanitario

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



SALYUT

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

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



BANDIDO Hacker

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

GRUPO 2 4 1



JAGUAR

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



ZONDBOT

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



MORAN

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



TOMCAT Ingeniero

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

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

Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D | Pistola, Cuchillo



DAKTARI

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



ZONDBOT

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



BANDIDO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	21	12	13	12	1	3	1	2	23

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno, Observador de Artillería, Saqueador

Escopeta Lig. Lanza-adhesivo | Pistola, Arma CC DA

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
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)
Chain-colt	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
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
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje <i>Modo Expansivo</i>		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 <i>Modo Antimaterial</i>		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Aturdidor</i>		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Perforante</i>		15	2	AP	MULTI Media
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 <i>Modo Expansivo</i>		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles <i>Modo Antitanque</i>		14	1	AP+Exp	Antimaterial
MediKit		-	1		No Letal
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Panzerfaust		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (2)
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
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.