



Inter1

Ejército Highlander de Caledonia ITS CODE: 6C4NPPZ8 PIN: S9654 - [Abrir en Infinity Army]

300/3.5

database v.6.5.5

GRUPO 1 5 4 3



McMURROUGH

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	23	11	16	14	4	3	2	6	31

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Inmunidad: Total, Kinematika N2, Súper-Salto

2 Chain Rifles, Granadas y Granadas de Humo | Arma CC Templaria (AP + DA)



HIGHLANDER GREY

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	18	13	13	12	3	0	1	2	34

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Inmunidad: Shock, No Hackeable, V: Tenaz

Ametralladora AP, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC



VOLUNTEER

IL

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Multiterreno, Terreno Selvático, Terreno de Montaña

Ametralladora | Pistola, Cuchillo



VOLUNTEER

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	10	11	12	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Multiterreno, Terreno Selvático, Terreno de Montaña

Chain Rifle, Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



WARCOR

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	10	9	11	13	0	0	1	2	3

Equipo: Aerocam

Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo



CAMERONIAN

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	21	10	16	12	3	0	2	6	23

Habilidades Esp.: Inmunidad: Total, Súper-Salto, V: Coraje

2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo | Arma CC AP



ISOBEL McGREGOR

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	11	13	2	0	1	2	26

Equipo: Dispositivo de Hacker Defensivo

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, V: Coraje

Fusil T2, Pulso Flash, Cargas-D, E/Mauler | Pistola, Cuchillo



VOLUNTEER Sanitario

IL

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Multiterreno, Sanitario, Terreno Selvático, Terreno de Montaña

Fusil | Pistola, Cuchillo



HIGHLANDER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	10	14	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP

GRUPO 2 4 3 3



WALLACE Teniente

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	22	13	14	15	3	0	1	2	35

Habilidades Esp.: Berserk, Kinematika N1, Liderazgo Inspirador, Teniente, V: Sin Incapacidad por Herida

Fusil Combi + Lanzallamas Lig., Granadas de Humo | Pistola, Arma CC Explosiva



WULVER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	12	14	13	3	0	2	2	33

Habilidades Esp.: Berserk, Fireteam: Core, Guerrero Nato, Kinematika N1, Trepas Plus

Fusil T2, Granadas | Pistola, Arma CC AP



HIGHLANDER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	10	14	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



S.A.S.

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	19	11	13	13	0	0	1	2	22

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, CO: Camuflaje, Infiltración, Kinematika N1, Multiterreno

Chain Rifle, Granadas | Pistola de Asalto, Arma CC AP, Cuchillo



WULVER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	12	14	13	3	0	2	2	34

Habilidades Esp.: Berserk, Fireteam: Core, Fireteam: Haris, Guerrero Nato, Kinematika N1, Trepas Plus

Fusil T2, Granadas | Pistola, Arma CC AP



HIGHLANDER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	10	14	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



HIGHLANDER

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	10	14	14	1	0	1	2	6

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Ametralladora AP		15	4	AP	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC EXP	-	FIS	1	Exp	Antimaterial, CC
Arma CC Templaria <i>Forja 2</i>	-	FIS	1	AP+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)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Descubrir		-	-		
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
E Mauler	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Fusil		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil T2		13	3	T2	Antimaterial, Fuego de Supresión
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)
MediKit		-	1		No Letal
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Pistola de Asalto		13	4 (1 en CC)	N	CC
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
GADGET-1	Fairy Dust	Def.	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	Def.	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	Def.	-	-	-	1		Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
SHIELD-1	Exorcismo	Def.	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	Def.	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	Def.	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	Def.	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SHIELD-3	Counterstrike	Def.	-3	-3	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Devuelve Ataque de Hackeo al adversario.
SHIELD-3	Zero Pain	Def.	0	0	-	2*	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque PAH. R2 en ORA

Def.: Dispositivo de Hacker Defensivo