



Inter 2

Mando Jurisdiccional de Bakunin ITS CODE: B9XWXLKF PIN: D7126 [Abrir en Infinity Army]

300/5
database v.6.5.5

GRUPO 1 8 2 2



COMEPECADOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	11	13	3	0	1	2	33

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Neurocinética, Tropa Religiosa
Ametralladora | Pistola, Arma CC



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	27

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1
Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras | Pistola, Cuchillo



QUIMERA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	21	11	13	12	1	0	1	2	20

Habilidades Esp.: Guerrero Nato, I-khol N1, Inmunidad: Total, Kinematika N1, Tregar Plus
Fusil Combi, Nanopulser, Granadas Eclipse | Arma CC Viral



PÚPNIK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	19	4	13	10	0	0	1	2	1

Habilidades Esp.: G: Sincronizado, Hiperdinámica N2, Inmunidad: Total, Kinematika N1, Tregar Plus
Arma CC DA



PÚPNIK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	19	4	13	10	0	0	1	2	1

Habilidades Esp.: G: Sincronizado, Hiperdinámica N2, Inmunidad: Total, Kinematika N1, Tregar Plus
Arma CC DA



PÚPNIK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
15 - 10	19	4	13	10	0	0	1	2	1

Habilidades Esp.: G: Sincronizado, Hiperdinámica N2, Inmunidad: Total, Kinematika N1, Tregar Plus
Arma CC DA



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



ZERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	17

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno
Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | 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	30

Equipo: TinBot B (Deflector N2), Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1
Escopeta de Abordaje, Granadas Aturdidoras + TinBot B (Deflector N2) | Pistola, Cuchillo



RIOT GRRL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	34

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1
Spitfire | 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 DA



ZERO Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	24

Equipo: Disp. Hacker de Asalto
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno
Fusil Combi, Minas Antipersona | 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

GRUPO 2 5 1 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



MODERADOR Teniente

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, Teniente
Fusil Combi | Pistola, Pulso Eléctrico



REVERENDA CUSTODIA Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	14	3	3	1	2	30

Equipo: DDO: Disruptor Óptico, Disp. Hacker de Asalto (UPGRADE: Rompehielos)
Habilidades Esp.: Fireteam: Haris, Tropa Religiosa
Escopeta de Abordaje | Pistola, Cuchillo



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	9

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



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

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 CC E M	-	FIS	1	N+E/M	CC
Arma CC Viral	-	FIS	1	Viral	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje Modo Perforante		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
E Mauler	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada Aturdidora		13	1	Aturdidora	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Letal
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Granada Eclipse		-	1	Eclipse	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo, Reflectante
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
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
Sniffer	-	-	-		Desechable (3), Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control
Spitfire		14	4	N	Fuego de Supresión

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
UPGRADE	Rompehielos	Custodia	0	0	12	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Reduce el PB a 0. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Blackout	A	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	A	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	A	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	A	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	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.

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