



## Inter 2

Ejército Highlander de Caledonia ITS CODE: RN55ZSH1 PIN: P5654 - [Participar en Infinity Army](#)

300/2

database v.6.5.5

## GRUPO 1 8 2 2



## WALLACE Teniente

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

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

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	21	12	14	13	3	0	2	2	37
									0

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

Mk12, Granadas | Pistola, Arma CC AP



## WULVER

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

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

Fusil T2, Granadas | Pistola, Arma CC AP



## WULVER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	21	12	14	13	3	0	2	2	32
									0

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

Escopeta Pesada, Granadas | Pistola, Arma CC AP



## HIGHLANDER

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

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

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



## HIGHLANDER

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

Habilidades Esp.: Berserk, V: Tenaz

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



## 112

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Médico, V: Coraje

Escopeta Ligera | Pistola, Arma CC



## S.A.S.

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

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

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



## UXIA McNEILL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	21	11	13	13	0	0	1	2	27
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, CO: Camuflaje Limitado, Infiltración Superior, Kinematika N1, Multiterreno, Operativo Especialista

Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Granadas de Humo | 2 Pistolas de Asalto, Arma CC AP, Cuchillo

## GRUPO 2 1 3



## CATERAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	19	12	13	12	0	0	1	2	24
									1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado, CO: Mimetismo, Trepas Plus

F. de Francotirador T2 | Pistola, Arma CC AP



## CATERAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	19	12	13	12	0	0	1	2	24
									1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado, CO: Mimetismo, Trepas Plus

F. de Francotirador T2 | Pistola, Arma CC AP



## VOLUNTEER

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

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

Chain Rifle, Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## WARCOR

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

Equipo: Aerocam

Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC EXP	-	FIS	1	Exp	Antimaterial, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Arma CC	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cargas-D	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Arma Posicionable	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Chain Rifle	-	-	-		
Cuchillo		-	-		
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje		14	2	AP	
Modo Perforante		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Modo Expansivo		15	2	AP	
Escopeta Ligera		15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada		13	3	N	Fuego de Supresión
Modo Perforante		15	2	T2	Antimaterial
Escopeta Pesada		13	3	T2	Antimaterial, Fuego de Supresión
Modo Expansivo		13	1	N	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Fusil Combi		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Fusil de Francotirador		13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
T2		-	1		No Letal
Fusil T2		15	3	N	Fuego de Supresión
Granada		11	2 (1 en CC)	N	CC
Granada de Humo		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Lanzallamas Ligero		13	4 (1 en CC)	N	CC
MediKit		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
Mk12					
Pistola					
Pistola Aturdidora					
Pistola de Asalto					
Pulso Flash					