



## Inter 1

Mando Jurisdiccional de Bakunin ITS CODE: HFWLNNWH PIN: D7126 [Abrir en Infinity Army](#)

300/6  
database v.6.5.5

## GRUPO 1 10



MODERADOR										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	17	1.5

**Habilidades Esp.:** Fireteam: Core, Inmunidad: Shock  
F. de Francotirador MULTI | Pistola, Pulso Eléctrico



MODERADOR Teniente										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9	0

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



MODERADOR										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9	0

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



MODERADOR										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9	0

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



MODERADOR										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL	
10 - 10	13	10	10	12	0	3	1	2	9	0

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



RIOT GRRL										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP	
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	30	0

**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	IP	
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	30	0.5

**Equipo:** Visor Multiespectral N1  
**Habilidades Esp.:** Fireteam: Core, Fireteam: Haris, Hiperdinámica N1  
Fusil Combi, Blitzen, Granadas Aturdidoras | Pistola, Cuchillo



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

**Equipo:** Visor Multiespectral N1  
**Habilidades Esp.:** Fireteam: Core, Hiperdinámica N1  
Spitfire | Pistola, Cuchillo



DAKTARI										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL	
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	14	0

**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	0

**Habilidades Esp.:** CO: Mimetismo, G: Servidor  
Pulso Eléctrico



ZERO Hacker										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT	
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	24	0.5

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

## GRUPO 2 5 1 1



REAKCION ZOND										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	26	1

**Equipo:** Visor 360°  
**Habilidades Esp.:** G: Presencia Remota, Reacción Total, Trepas Plus  
Ametralladora | Pulso Eléctrico



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

**Equipo:** Repetidor de Posición  
**Habilidades Esp.:** CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno  
Fusil Combi, E/Mauler | Pistola, Cuchillo



REVERENDA CUSTODIA Hacker										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM	
10 - 5	14	12	11	14	3	3	1	2	32	0.5

**Equipo:** DDO: Disruptor Óptico, Dispositivo de Hacker Plus  
**Habilidades Esp.:** Fireteam: Haris, Tropa Religiosa  
Escopeta de Abordaje | Pistola, Cuchillo



ZERO Hacker										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT	
10 - 10	13	11	12	13	0	0	1	2	21	0

**Equipo:** Disp. Hacker Asesino  
**Habilidades Esp.:** CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno  
Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



MORLOCK										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB	
10 - 10	22	11	13	14	1	0	1	2	6	0

**Habilidades Esp.:** Artes Marciales N2, Kinematika N1, MetaQuímica  
Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC DA



TRANSDUCTOR ZOND										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM	
15 - 15	8	8	11	13	0	3	1	3	8	0

**Equipo:** Repetidor  
**Habilidades Esp.:** CO: Mimetismo, G: Presencia Remota  
Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Blitzen		14	1	E/M2	Desechable (2)
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
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)
E Mauler	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
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 Perforante</i>		15	2	AP	MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI <i>Modo Aturdidor</i>		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
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
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
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
CLAW-1	<b>Blackout</b>	H+, A	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	<b>Gotcha!</b>	H+, A	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	<b>Overlord</b>	H+, A	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	<b>Spotlight</b>	H+, A	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	<b>Expulsión</b>	H+, A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	<b>Oblivion</b>	H+, A	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	<b>Basilisco</b>	A	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	<b>Carbonita</b>	A	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	<b>Control Total</b>	A	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.
GADGET-1	<b>Fairy Dust</b>	H+	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	<b>Ganzúa</b>	H+	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	<b>Salto Controlado</b>	H+	-	-	-	1	-	Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	<b>Disparo Asistido</b>	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	<b>Reacción Mejorada</b>	H+	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	<b>Exorcismo</b>	H+	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	<b>Hackear Aerotransportes</b>	H+	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	<b>U-Turn</b>	H+	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	<b>Rompeolas</b>	H+	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SWORD-1	<b>Brain Blast</b>	H+, Ases.	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	<b>Redrum</b>	Ases.	0	-3	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	<b>Skullbuster</b>	Ases.	+3	0	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	<b>Trinity</b>	Ases.	0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	<b>Cybermask</b>	H+, Ases.	0	0	-	1	-	Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.
UPGRADE	<b>Ruido Blanco</b>	H+	0	0	-	1	-	Hab. Corta/ ORA	Turno. Retroalimentación. Zona de Hackeo. Reflectante: Plantilla Circular sin LDT para Visores Multiespectrales.
UPGRADE	<b>Sucker Punch</b>	H+	0	-3	16	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST. Cat. IE.

H+: Dispositivo de Hacker Plus, 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