



A

300/5.5

**Mando Jurisdiccional de Bakunin ITS CODE: XF82QF9M PIN: A2017** -[Abrir en Infinity Army]

database v.6.5.5

**GRUPO 1** 10


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

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



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	33

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



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
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



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

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



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	13	13	3	3	2	2	29

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



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	15	1	0	1	2	28

**Equipo:** Dispositivo de Hacker (UPGRADE: Stopl)  
**Habilidades Esp.:** Ingeniero  
 Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



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

**Habilidades Esp.:** CO: Camuflaje, Infiltración, Minador, Multiterreno  
 Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	2	19

**Equipo:** DDO: Disruptor Óptico, Repetidor  
**Habilidades Esp.:** G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor  
 Fusil Combi | Pulso Eléctrico



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



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



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

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



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

**GRUPO 2** 3 2 2 2


MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	11	13	0	3	1	3	21

**Equipo:** Repetidor  
**Habilidades Esp.:** DA: Salto de Combate, G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor  
 Fusil Combi | Pulso Eléctrico



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



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



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

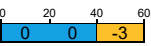
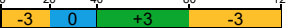
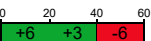
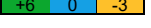




**Habilidades Esp.:** Artes Marciales N2, Kinematika N1, MetaQuímica  
 Chain Rifle, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC E/M



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
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
Arma CC EIM	-	FIS	1	N+E/M	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Blitzen		14	1	E/M2	Desechable (2)
Cargas-D	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D Arma Posicionable	-	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
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje Modo Perforante		14	2	AP	
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
Lanzamisiles Modo Expansivo		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Modo Antitanque		14	1	AP+Exp	Antimaterial
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)
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	Stop!	Zoe	0	0	16	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: IMM-1. Cat. IE.
CLAW-1	Blackout	H	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	H	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	H	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	H	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
GADGET-1	Fairy Dust	H	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	H	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	H	-	-	-	1	-	Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
GADGET-2	Disparo Asistido	H	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	H	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
SHIELD-1	Exorcismo	H	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	H	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	H	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SWORD-1	Brain Blast	H	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.

H: Dispositivo de Hacker

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