



## Inter 1

Ejército Highlander de Caledonia ITS CODE: 5E6XRZYO PIN: P5654 - [Join in Infinity Army](#)

300/5



database v.6.5.5

## GRUPO 1



## SCOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	12	12	13	3	0	1	2	27

**Habilidades Esp.:** Fireteam: Core, Fireteam: Dúo, Multiterreno, V: Coraje  
Lanzamisiles | Pistola de Asalto, Cuchillo



## SCOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	12	12	13	3	0	1	2	27

**Habilidades Esp.:** Fireteam: Core, Fireteam: Dúo, Multiterreno, V: Coraje  
Lanzamisiles | Pistola de Asalto, Cuchillo



## SCOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	12	12	13	3	0	1	2	24

**Habilidades Esp.:** Fireteam: Core, Fireteam: Dúo, Multiterreno, Observador de Artillería, V: Coraje  
Fusil de Precisión AP | Pistola, Cuchillo



## SCOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	12	12	13	3	0	1	2	19

**Habilidades Esp.:** Fireteam: Core, Fireteam: Dúo, Multiterreno, Observador de Artillería, V: Coraje  
2 Subfusiles, D.E.P., Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## WALLACE Teniente

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



## UXÍA McNEILL

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

**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



## S.A.S.

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



## HIGHLANDER

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



## WARDRIVER Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	13	0	3	1	2	19

**Equipo:** Dispositivo de Hacker  
**Habilidades Esp.:** Sexto Sentido N1  
Escopeta de Abordaje | Pistola, Cuchillo

## GRUPO 2



## DOZER

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

**Equipo:** Dispositivo Control Traktor Mul  
**Habilidades Esp.:** Ingeniero, V: Coraje  
Fusil, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## TRAKTOR MUL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	10	9	12	2	0	1	4	11

**Equipo:** Bageje  
**Habilidades Esp.:** G: Presencia Remota  
Katyusha MRL | Pulso Eléctrico



## TRAKTOR MUL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	10	9	12	2	0	1	4	5

**Equipo:** Bageje, Barreminas  
**Habilidades Esp.:** G: Presencia Remota  
Pulso Eléctrico



## 112

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

**Equipo:** MediKit  
**Habilidades Esp.:** Médico, V: Coraje  
Escopeta Ligera | Pistola, Arma CC



## HIGHLANDER

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



## WARCOR

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



## VOLUNTEER

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



## VOLUNTEER

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



## McMURROUGH

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)

## 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 CC Templaria <i>Forja 2</i>	-	FIS	1	AP+DA	Antimaterial, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
D.E.P.		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (1)
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
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)
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Precisión AP		13	3	AP	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
Katyusha MRL <i>(Modo Guiado)</i>		14	1	DA	Antimaterial, Guiado, No Saqueable, Plantilla Terminal (Circular)
Katyusha MRL <i>(Modo Expansivo)</i>		14	1	DA	Antimaterial, Ataque Especulativo, No Saqueable, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzallamas Ligero		13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Lanzamisiles <i>Modo Expansivo</i>		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles <i>Modo Antitanque</i>		14	1	AP+Exp	Antimaterial
MediKit		-	1		No Letal
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
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 Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Pulso Flash		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
Subfusil <i>Modo Perforante</i>		13	3	AP	Fuego de Supresión
Subfusil <i>Modo Shock</i>		13	3	Shock	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	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	<b>Gotcha!</b>	H	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	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	<b>Spotlight</b>	H	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
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.
SWORD-1	<b>Brain Blast</b>	H	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.

H: Dispositivo de Hacker