



Interplanetario 2

Mando Jurisdiccional de Corregidor ITS CODE: 6G66ACRY PIN: S4088

300/6

Abrir en Infinity Army] database v.6.5.5

GRUPO 1 8



LUPE BALBOA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	14	12	11	13	2	3	1	2	23

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Tropa Especialista, V: Tenaz

Fusil Combi, Nanopulser, Panzerfaust, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC



ALGUACIL Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	18

Equipo: Dispositivo de Hacker

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



ALGUACIL Teniente

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



JAGUAR

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

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



ALGUACIL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	10	13	1	0	1	2	18

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Ametralladora | Pistola, Cuchillo



ALGUACIL

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



IGUANA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	16	14	16	13	6	6	2	7	71

Equipo: DE: Sistema Eyector, ECM, Repetidor

Habilidades Esp.: Tripulado

Ametralladora, Lanzallamas Pesado



OPERADOR IGUANA

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

Ametralladora | Pistola, Cuchillo



JAGUAR

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

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

GRUPO 2 5 1



LUNOKHOD

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	7	12	10	13	3	6	1	4	25

Equipo: Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Trepas Plus

Escopeta Pesada, Lanzallamas Pesado, Cargas-D, CrazyKoalas (2) | Pulso Eléctrico



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



INTRUDER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	13	12	14	3	0	1	2	42

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Multiterreno

Ametralladora, Granadas | Pistola, Arma CC



TOMCAT Ingeniero

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	11	13	1	0	1	2	22

Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea 0-G, Ingeniero, Trepas Plus

Fusil Combi + Lanzallamas Lig. Cargas-D | Pistola, Cuchillo



JAGUAR

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, V: Tenaz

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



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



SWITCH

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino, Holoproector N1

Habilidades Esp.: Sigilo

2 E/Mitter | 2 Pistola Aturdidoras, Cuchillo

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 en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D Arma CC	-	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)
CrazyKoala	MOV 15-10, BLI 0, PB 0, EST 1	15	1	Shock	Desechable (2), No Saqueable, Posicionable, Perimetral
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta Pesada Modo Expansivo		15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada Modo Perforante		15	2	AP	
ElMitter		13	1	E/M2	
Fusil Combi		13	3	N	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
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
MediKit		-	1		No Letal
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Panzerfaust		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (2)
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
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, Ases.	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Redrum	Ases.	0	-3	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Skullbuster	Ases.	+3	0	16	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
SWORD-2	Trinity	Ases.	0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
UPGRADE	Cybermask	Ases.	0	0	-	1	-	Orden Completa	Sustituye al Hacker por un Marcador de Suplantación Estado 2.

H: Dispositivo de Hacker