



B

Mando Jurisdiccional de Bakunin ITS CODE: 7TRAY3FX PIN: A2017 - [Abrir en Infinity Army]

 299/5
 database v.6.5.5

GRUPO 1 10



RIOT GRRL

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



RIOT GRRL

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



RIOT GRRL

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



RIOT GRRL

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



RIOT GRRL

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



ZOE

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: Stopt)
 Habilidades Esp.: Ingeniero
 Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



ZERO

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



PI-WELL

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



DAKTARI

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



ZERO

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



ZONDBOT

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



ZONDBOT

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



MORLOCK

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



MORLOCK

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



MODERADOR Teniente

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



SALYUT

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

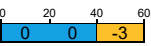
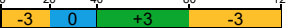
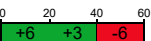
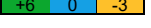






SALYUT

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

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