



## Taglist

Hassassin Bahram ITS CODE: T8G6LLKX PIN: P0787 - Perzan

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

299/6

## GRUPO 1 10



## GHULAM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	14	1	0	1	2	17

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Lanzamisiles | Pistola, Cuchillo



## GHULAM

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Observador de Artillería

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## LEILA SHARIF Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	14	1	3	1	2	20

Equipo: Disp. Hacker Asesino

Fusil de Precisión Shock, Cargas-D | Pistola Breaker, Cuchillo



## FIDAY

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	21	11	12	15	1	0	1	2	29

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Kinematika N1, Multiterreno, Suplantación Base, Tropa Religiosa

Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP, Cuchillo



## SCARFACE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	TAG
15 - 10	19	13	15	13	5	6	3	7	51

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: Embestida, Tripulado, V: Coraje

2 Mk12, Panzerfaust | Arma CC AP



## SCARFACE TURNER, PILOTO MERCENARIO DE T.A.G.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	11	13	0	0	1	2	0

Habilidades Esp.: Operativo Especialista, Piloto, V: Coraje

Escopeta Ligera | Pistola, Arma CC



## CORDELIA TURNER, INGENIERA MERCENARIA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	13	1	3	1	2	17

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Ingeniero, V: Coraje

Fusil Combi, Chain-colt, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



## GHULAM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	14	1	0	1	2	17

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Lanzamisiles | Pistola, Cuchillo



## GHULAM Médico Plus

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	14	1	0	1	2	16

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Médico Plus

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## AL-DJABEL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	23	12	13	15	1	0	1	2	35

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, Kinematika N1, Multiterreno, Suplantación Base, Tropa Religiosa

Fusil + Escopeta Lig., Granadas de Humo | Pistola, Arma CC Viral, Cuchillo



## FIDAY

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	21	11	12	15	1	0	1	2	29

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Kinematika N1, Multiterreno, Suplantación Base, Tropa Religiosa

Escopeta de Abordaje, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP, Cuchillo



## NASMAT

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 2 1



## MUYIB Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	17	12	11	14	2	0	1	2	23

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, N°2, Teniente, Tropa Religiosa, V: Tenaz

Fusil + Lanzagranadas Lig. (Mun. Normal y Humo) | Pistola, Cuchillo



## WARCOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	10	9	11	13	0	0	1	2	3

Equipo: Aerocam

Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo



## FARZAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	15	12	11	14	0	0	1	2	26

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Cadena de Mando, Infiltración, Multiterreno, Tropa Religiosa

Escopeta de Abordaje | Pistola, Cuchillo

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC Viral	-	FIS	1	Viral	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)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
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 de Precisión Shock		13	3	Shock	Fuego de Supresión
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzagranadas Lig. de Humo		-	1	Humo	Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzagranadas Ligero		13	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
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 Breaker		12	2 (1 en CC)	Breaker	CC
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Pulso Flash		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable

## Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
SWORD-1	Brain Blast	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.