



## World Masters 1

Qapu Khalqi ITS CODE: H8AZFRMT PIN: Y5208 - Caelcifer

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

## GRUPO 1 10



## GHULAM Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	10	14	1	0	1	2	12

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## JENÍZARO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	14	14	4	3	2	2	40

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Tropa Religiosa

Ametralladora | Pistola, Arma CC



## JENÍZARO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	14	14	4	3	2	2	37

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Tropa Religiosa

Lanzamisiles | Pistola, Arma CC



## JENÍZARO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	15	13	14	14	4	3	2	2	31

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Tropa Religiosa

Escopeta de Abordaje | Pistola, Arma CC



## HAFZA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	14	2	0	1	2	17

Equipo: Holoproector N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Observador de Artillería

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## HAFZA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	14	2	0	1	2	17

Equipo: Holoproector N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Observador de Artillería

Fusil + Escopeta Lig. | 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



## INGENIERO NAJJARUN

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

Habilidades Esp.: Ingeniero, V: Coraje

Fusil + Escopeta Lig. Cargas-D | Pistola, 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



## 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



## DRUSO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	14	12	11	13	3	3	1	2	19

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Fireteam: Dúo

Escopeta de Abordaje, Granadas E/M | Pistola, Arma CC



## REMOTO SHIHAB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	25

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total

Ametralladora | Pulso Eléctrico

## GRUPO 2 1 4 3



## SWITCH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
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



## REMOTO SHIHAB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	25

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total

Ametralladora | Pulso Eléctrico



## YUAN YUAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	19	9	14	13	0	0	1	2	8

Habilidades Esp.: Botín N1, DA: Salto de Combate Inferior

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



## YUAN YUAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	19	9	14	13	0	0	1	2	8

Habilidades Esp.: Botín N1, DA: Salto de Combate Inferior

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



## YUAN YUAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	19	9	14	13	0	0	1	2	8

Habilidades Esp.: Botín N1, DA: Salto de Combate Inferior

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

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC Shock	-	FIS	1	Shock	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)
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	
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
E mitter		13	1	E/M2	
Fusil		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Granada E M		13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Modo Expansivo		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzamisiles Modo Antitanque		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
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.

## Tabla de Botín N1

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1-3	+1 BLI	12	Granadas E/M
4	Arma CC EXP	13	Arma CC E/M
5	Escopeta Ligera	14-15	+2 BLI
6	+4 BLI	16	Visor X
7	Granadas	17	Arma CC Monofilo
8	Lanza-adhesivo	18	Fusil Combi
9	Lanzagranadas Lig.	19	Fusil AP
10	Lanzallamas Ligero	20	AutoMedikit
11	Panzerfaust		