



Djan_azrail

Qapu Khalqi ITS CODE: D66BXHLE PIN: F8592 - Kristoff

[Abrir en Infinity Army]

300/5.5



database v.6.5.5

GRUPO 1 8 1 1



YUAN YUAN

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
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 AP



DJANBAZAN

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	14	3	0	1	2	35

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Multiterreno, Regeneración

Ametralladora | Pistola, Cuchillo



DJANBAZAN Médico Plus

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	14	3	0	1	2	31

Equipo: MediKit, Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Multiterreno, Médico Plus, Regeneración

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



HAFZA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
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



KAMEEL

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	11	10	13	2	3	1	4	8

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



HAWWA' Hacker

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	11	11	14	1	0	1	2	26

Equipo: Disp. Hacker de Asalto

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno

Escopeta de Abordaje, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



DJANBAZAN

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	14	3	0	1	2	31

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Multiterreno, Regeneración

F. de Francotirador | Pistola, Cuchillo



HAFZA Teniente

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	10	14	2	0	1	2	16

Equipo: Holoproector N1

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



KAMEEL

REM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
10 - 10	8	11	10	13	2	3	1	4	8

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico

GRUPO 2 5 2 1



YUAN YUAN

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
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 AP



AZRA'IL

IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	12	13	13	14	5	3	2	5	41

Ametralladora AP | Pistola, Cuchillo



ALGUACIL

IL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



REMOTO SHIHAB

REM

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

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total

Ametralladora | Pulso Eléctrico



BASHI BAZOUK

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	15	11	10	12	2	0	1	2	16

Equipo: Holoproector N2

Habilidades Esp.: DA: Paracaidismo 0-G

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



ALGUACIL

IL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



ALGUACIL

IL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Ametralladora AP		15	4	AP	Fuego de Supresión
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	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
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 Francotirador		15	2	Shock	
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
MediKit		-	1		No Letal
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Pistola		11	2 (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

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	A	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	A	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	A	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	A	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	A	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	Basilisco	A	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Carbonita	A	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Control Total	A	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.

A: Disp. Hacker de Asalto

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		