



## Inter 1

Hassassin Bahram ITS CODE: C4DX6G4U PIN: A1853 - Darkness

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

## GRUPO 1 9 1 1



## GHULAM

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

F. de Francotirador | 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



## 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



## ASAWIRA Médico Plus

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	21	14	14	14	3	9	2	2	39

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Embestida, Fireteam: Dúo, Kinematika N2, Médico Plus, Regeneración, Tropa Religiosa

Escopeta de Abordaje, Nanopulser | Pistola, Arma CC Shock



## KAMEEL

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



## 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	12

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil + Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



## ASAWIRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	21	14	14	14	3	9	2	2	44

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Embestida, Fireteam: Dúo, Fireteam: Haris, Kinematika N2, Regeneración, Tropa Religiosa

Spitfire, Nanopulser | Pistola, Arma CC Shock



## MUYIB

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, Tropa Religiosa, V: Tenaz

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



## MUTTAWI'AH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	12	15	0	0	1	2	5

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa, V: Tenaz

Chain Rifle, E/Marat, Jammer, Granadas de Humo | Pistola, Cuchillo

## GRUPO 2 4 3 3



## MUTTAWI'AH

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

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa, V: Tenaz

Chain Rifle, E/Marat, Jammer, Granadas de Humo | Pistola, Cuchillo



## MUTTAWI'AH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	12	15	0	0	1	2	5

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa, V: Tenaz

Chain Rifle, E/Marat, Jammer, Granadas de Humo | 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



## FARZAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	15	12	11	14	0	0	1	2	23

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Minador, Multiterreno, Tropa Religiosa

Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



## MUTTAWI'AH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	12	15	0	0	1	2	5

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa, V: Tenaz

Chain Rifle, E/Marat, Jammer, Granadas de Humo | Pistola, Cuchillo



## KAMEEL

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



## BARID

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

Habilidades Esp.: Observador de Artillería, Teniente, Tropa Religiosa

Fusil + Pitcher | Pistola, Cuchillo

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC Shock	-	FIS	1	Shock	CC
Arma CC Viral	-	FIS	1	Viral	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	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
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)
E Marat	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Fusil		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador		15	2	Shock	
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
Jammer	-	13	1		Arma Técnica, Ataque Intuitivo, Estado: Aislado, Sin LDT, Zona de Control, Ataque de Comunicaciones
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
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Breaker		12	2 (1 en CC)	Breaker	CC
Pitcher		-	1		Desechable (2), Indiscriminado, No Letal, Ataque Especulativo, Sin Objetivo
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Pulso Flash		13	1	Flash	Arma Técnica, No Saqueable
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
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.