



Joan and friends

Órdenes Militares ITS CODE: GLCAR7A9 PIN: D4254 - eciu

[Abrir en Infinity Army]

300/4.5



database v.6.5.5

GRUPO 1 7 3



JUANA DE ARCO Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	23	15	15	15	5	6	2	2	49

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Liderazgo Inspirador, Teniente, Tropa Religiosa, V: Sin Incapacidad por Herida

Fusil MULTI, Nanopulser | Pistola, Arma CC AP



CABALLERO DE SANTIAGO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	14	13	13	4	3	2	2	44

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: 0-G, Artes Marciales N1, Fireteam: Core, Fireteam: Dúo, Kinematika N1, Tropa Religiosa

Spitfire, Nanopulser, Granadas E/M | Pistola, Arma CC AP



CABALLERO DE SANTIAGO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	21	14	13	13	4	3	2	2	37

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: 0-G, Artes Marciales N1, Fireteam: Core, Fireteam: Dúo, Kinematika N1, Tropa Religiosa

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



SWITCH

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino, Holoproyector N1

Habilidades Esp.: Sigilo

2 E/Mitter | 2 Pistola Aturdidoras, Cuchillo



WARCOR

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

Equipo: Aerocam

Habilidades Esp.: Reportero N1

Pulso Flash | Pistola Aturdidora, Cuchillo



MULEBOT

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



MULEBOT

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



TECH-BEE

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

Habilidades Esp.: Asistente Remoto Nivel 1, Operativo Especialista

Pulso Flash | Pistola, Cuchillo



DOMINICO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	16	13	11	13	2	3	1	2	28

Equipo: Albedo, Visor Biométrico N1, Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Fusil MULTI, Nanopulser, Drop Bears (Arma Arrojadiza) | Pistola, Arma CC



CRUZADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	13	11	13	3	3	1	2	34

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate 0-G, Tropa Religiosa

Ametralladora | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 5



FUGAZI DRONBOT

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

Equipo: Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Presencia Remota

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



FUSILERO Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	10	12	1	0	1	2	18

Equipo: Dispositivo de Hacker

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



FUSILERO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	10	12	1	0	1	2	18

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Ametralladora | Pistola, Cuchillo



PATHFINDER DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	16

Equipo: Desactivador, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor

Fusil Combi, Sniffer | Pulso Eléctrico

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Drop Bears (Arma Arrojadiza)		-	1		Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Desechable (3), Sin Objetivo
Drop Bears (Arma Posicionable)	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Escopeta de Abordaje <i>Modo Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
E[Mitter		13	1	E/M2	
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil MULTI <i>Modo Aturridor</i>		13	1	Aturridora	MULTI Ligera, No Letal
Fusil MULTI <i>Modo Ráfaga</i>		13	3	AP/Shock	Fuego de Supresión, MULTI Ligera
Fusil MULTI <i>Modo Antimaterial</i>		13	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera
Granada E M		13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturridora		11	2 (1 en CC)	Aturridora	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
Sniffer	-	-	-		Desechable (3), Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control
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
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 Aeroportes	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, 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.

H: Dispositivo de Hacker