



Vigo 1

Órdenes Militares ITS CODE: Z8Y5JK8L PIN: B0633 - Quirk

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

299/6

GRUPO 1 10 3



DE FERSEN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	22	14	14	14	4	6	2	2	58

Equipo: Disp. Hacker de Asalto (UPGRADE: Trinity)
 Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Tropa Religiosa
 Spitfire | Pistola, Arma CC Templaria (AP + Shock)



CABALLERO HOSPITALARIO Médico

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	21	14	14	13	4	6	2	2	41

Equipo: MediKit
 Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Fireteam: Core, Médico, Tropa Religiosa
 Fusil MULTI | Pistola, Arma CC AP



CABALLERO MAGISTRAL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	22	12	14	12	3	3	2	2	32

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Hiperdinámica N1, Tropa Religiosa
 Lanzamisiles | Pistola, Arma CC DA



CABALLERO MAGISTRAL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	22	12	14	12	3	3	2	2	23

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Hiperdinámica N1, Tropa Religiosa
 Panzerfaust, Escopeta Ligera | Pistola, Arma CC DA



CABALLERO MAGISTRAL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	22	12	14	12	3	3	2	2	23

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Hiperdinámica N1, Tropa Religiosa
 Panzerfaust, Escopeta Ligera | Pistola, Arma CC DA



MAQUINISTA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	12	1	3	1	2	15

Habilidades Esp.: Ingeniero
 Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



PALBOT

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



FUSILERO Teniente

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente
 Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core
 Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



FUGAZI DRONBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
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



PEACEMAKER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	7	12	10	13	1	3	1	4	21

Equipo: Repetidor
 Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado, G: Presencia Remota
 Escopeta Pesada + AUXBOT_3 | Pulso Eléctrico



AUXBOT_3

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	10	8	11	0	3	1	1	4

Habilidades Esp.: Despliegue Mecanizado, G: Sincronizado
 Lanzallamas Pesado | Pulso Eléctrico

GRUPO 2 1 3



BIT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	12	11	10	13	0	6	1	2	14

Equipo: Disp. de Hacker Blanco
 Lanzagranadas Ligero Aturdidor + FastPanda + KISS! | Pulso Eléctrico



KISS!

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	10	10	13	0	3	1	1	4

Equipo: Repetidor
 Habilidades Esp.: G: Sincronizado
 Lanza-adhesivo | Pulso Eléctrico



TECH-BEE

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

Habilidades Esp.: Asistente Remoto Nivel 1, Operativo Especialista
 Pulso Flash | Pistola, Cuchillo



SARGENTO ESP.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	10	13	1	0	1	2	33

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Tropa Religiosa
 Fusil de Francotirador MULTI | 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

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Arma Templaria	-	FIS	-	AP+Shock	
Cargas-D	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Arma Posicionable	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Arma CC	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Cuchillo	-	-	-	-	-
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada		15	2	AP	
Modo Perforante	-	-	-	-	-
Escopeta Pesada		15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Modo Expansivo	-	-	-	-	-
FastPanda	-	-	-	-	-
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI		15	2	AP	MULTI Media
Modo Perforante	-	-	-	-	-
Fusil de Francotirador MULTI		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Modo Aturdidor	-	-	-	-	-
Fusil de Francotirador MULTI		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Modo Antimaterial	-	-	-	-	-
Fusil MULTI		13	3	AP/Shock	Fuego de Supresión, MULTI Ligera
Modo Ráfaga	-	-	-	-	-
Fusil MULTI		13	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera
Modo Antimaterial	-	-	-	-	-
Fusil MULTI		13	1	Aturdidora	MULTI Ligera, No Letal
Modo Aturdidor	-	-	-	-	-
Lanza-adhesivo		-	1	Adhesiva	No Letal
Lanzagranadas Ligero Aturdidor		15	1	Aturdidora	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Letal
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Lanzamisiles		14	1	AP+Exp	Antimaterial
Modo Antitanque	-	-	-	-	-
Lanzamisiles		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
Modo Expansivo	-	-	-	-	-
MediKit		-	1		No Letal
Panzerfaust		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (2)
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
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
SWORD-2	Trinity	De Fersen	0	0	16	3	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Shock. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
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.
GADGET-1	Fairy Dust	EVO	-	-	-	1	IP	Orden Completa	2 Turnos. Todas las IPs obtienen los MODs de Firewall.
GADGET-1	Ganzúa	EVO	0	0	-	1	-	Hab. Corta	Peana con peana. Permite abrir/activar escenografía de Seguridad.
GADGET-1	Salto Controlado	EVO	-	-	-	1	-	Orden Completa	Turno. MOD de +3 a FIS de todas las tropas que ejecutan Salto de Combate.
SHIELD-1	Exorcismo	EVO	0	-3	18	2	TAG Poseído	Hab. Corta	Cancela el estado Poseído. Mun. Esp. DT.
SHIELD-1	Hackear Aerotransportes	EVO	-6	-	-	1	-	ORA	Tirada Enfrentada contra FIS de tropa que efectúa un Salto de Combate. Aplica la regla de Dispersión.
SHIELD-1	U-Turn	EVO	-	-3	-	1	Mun. Esp. Guiada	ORA	MOD acumulativo a los Ataques con Mun. Esp. Guiada.
SHIELD-2	Rompeolas	EVO	0	-6	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque de Hackeo.
SHIELD-3	Counterstrike		-3	-3	-	1	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Devuelve Ataque de Hackeo al adversario.
SHIELD-3	Zero Pain		0	0	-	2*	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Anula Ataque PAH. R2 en ORA

A: Disp. Hacker de Asalto