



# Liste ft

Órdenes Militares ITS CODE: 3SPXQHNS PIN: I5553 - Marduck

[Abrir en Infinity Army]

300/5



database v.6.5.5

## GRUPO 1 10 3



### CABALLERO HOSPITALARIO Médico

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	21	14	14	13	4	6	2	2	37
10 - 10	21	14	14	13	4	6	2	2	0

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Fireteam: Core, Médico, Tropa Religiosa

Fusil Combi | Pistola, Arma CC DA



### CABALLERO HOSPITALARIO

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Fireteam: Core, Tropa Religiosa

Ametralladora | 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	22
10 - 10	22	12	14	12	3	3	2	2	0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Hiperdinámica N1, Tropa Religiosa

Panzerfaust, Escopeta Ligera | 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	22
10 - 10	22	12	14	12	3	3	2	2	0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Hiperdinámica N1, Tropa Religiosa

Panzerfaust, Escopeta Ligera | 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	22
10 - 10	22	12	14	12	3	3	2	2	0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Hiperdinámica N1, Tropa Religiosa

Panzerfaust, Escopeta Ligera | Pistola, Arma CC AP



### FUSILERO

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



### FUSILERO Teniente

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

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



### SARGENTO ESP.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	10	13	1	0	1	2	27
10 - 10	15	12	10	13	1	0	1	2	0

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Observador de Artillería, Tropa Religiosa

Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



### PATHFINDER DRONBOT

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

Equipo: Desactivador, Repetidor

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

Fusil Combi, Sniffer | Pulso Eléctrico



### SARGENTO ESP.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	10	13	1	0	1	2	17
10 - 10	15	12	10	13	1	0	1	2	0

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa

Fusil Combi + AUXBOT\_1 | Pistola, Cuchillo



### AUXBOT\_1

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

Habilidades Esp.: G: Sincronizado

Lanzallamas Pesado | Pulso Eléctrico

## GRUPO 2 3



### SARGENTO ESP.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	10	13	1	0	1	2	33
10 - 10	15	12	10	13	1	0	1	2	1.5

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Tropa Religiosa

Fusil de Francotirador MULTI | Pistola, Cuchillo



### FUSILERO Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	12	10	12	1	0	1	2	18
10 - 10	13	12	10	12	1	0	1	2	0.5

Equipo: Dispositivo de Hacker

Habilidades Esp.: Fireteam: Core

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



### SIERRA DRONBOT

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

Equipo: Visor 360°

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total

Ametralladora | Pulso Eléctrico

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI Modo Aturdidor		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Fusil de Francotirador MULTI Modo Antimaterial		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI Modo Perforante		15	2	AP	MULTI Media
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Observador de Artillería		-	2		Arma Técnica, No Letal, No Saqueable
Panzerfaust		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (2)
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
Sniffer	-	-	-		Desechable (3), Indiscriminado, Posicionable, Zona de Control

## 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 Aerotransportes	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	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.

H: Dispositivo de Hacker