



## 300/20 Full melee, MSV 2 variant

Fuerza de Agresión Morat ITS CODE: MW5FGL4V PIN: Q0284 - Aatu [Abrir en Infinity Army]

300/3

database v.6.5.5

## GRUPO 1 8 5



## DĀTURAZI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	21	11	14	13	1	0	1	2	14
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Kinematika N1, Morat

Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



## DĀTURAZI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	21	11	14	13	1	0	1	2	14
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Kinematika N1, Morat

Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



## DĀTURAZI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	21	11	14	13	1	0	1	2	14
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Kinematika N1, Morat

Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



## DĀTURAZI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	21	11	14	13	1	0	1	2	14
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Kinematika N1, Morat

Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



## DĀTURAZI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	21	11	14	13	1	0	1	2	14
									0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Kinematika N1, Morat

Chain Rifle, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC AP



## ZĀNGANO-E

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	28
									0.5

Equipo: Disp. de Hacker EVO (UPGRADES: Exilio, Goodnight)

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Multiterreno

Fusil Combi | Pulso Eléctrico



## RASYAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	21	12	13	13	2	0	1	2	28
									0

Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate, Guerrero Nato, Morat

Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Granadas Eclipse | Pistola, Arma CC DA



## ZĀNGANO-Q

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

Equipo: Visor 360°

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

Fusil de Plasma | Pulso Eléctrico

## GRUPO 2 6 4 5



## YAOGAT Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	16	12	12	13	3	0	1	2	29
									0

Equipo: Visor Multispectral N2

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Morat, Teniente

Fusil Combi + Panzerfaust | Pistola, Arma CC



## YAOGAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	16	12	12	13	3	0	1	2	32
									1.5

Equipo: Visor Multispectral N2

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Morat

Spitfire | Pistola, Arma CC



## KURGAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	11	12	13	1	0	1	2	17
									0

Habilidades Esp.: Ingeniero, Morat

Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



## ZĀNGANO-R

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

Equipo: Repetidor

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

Pulso Flash, Sniffer | Pulso Eléctrico



## ZĀNGANO-M

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
15 - 10	8	11	10	13	0	3	1	3	17
									0

Equipo: Desactivador, Repetidor

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

Fusil Combi, Sniffer | Pulso Eléctrico



## PRETA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
15 - 15	19	9	14	12	0	0	1	2	7
									0

Habilidades Esp.: Kinematika N1, Trepar Plus, V: Tenaz

Chain Rifle | Arma CC AP



## PRETA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
15 - 15	19	9	14	12	0	0	1	2	7
									0

Habilidades Esp.: Kinematika N1, Trepar Plus, V: Tenaz

Chain Rifle | Arma CC AP



## PRETA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
15 - 15	19	9	14	12	0	0	1	2	7
									0

Habilidades Esp.: Kinematika N1, Trepar Plus, V: Tenaz

Chain Rifle | Arma CC AP



## PRETA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
15 - 15	19	9	14	12	0	0	1	2	7
									0

Habilidades Esp.: Kinematika N1, Trepar Plus, V: Tenaz

Chain Rifle | Arma CC AP



## OZNAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
15 - 10	21	11	13	13	1	0	1	2	18
									0

Equipo: Disp. Control de Hambrientos

Habilidades Esp.: Kinematika N1, Morat

Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. de Humo | Pistola, Arma CC Shock

## Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma CC Shock	-	FIS	1	Shock	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D Arma CC	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D Arma Posicionable	-	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
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje Modo Perforante		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Plasma Modo Expansivo		13	3	Plasma	Fuego de Supresión, Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil de Plasma Modo Impacto		14	3	Plasma	Fuego de Supresión
Granada		13	1	N	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Granada Eclipse		-	1	Eclipse	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo, Reflectante
Lanzagranadas Lig. de Humo		-	1	Humo	Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
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
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
UPGRADE	Exilio	Zángano-E	-	-	16	1	Miembro de un Fireteam	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado. Cancellación de Fireteam.
UPGRADE	Goodnight	Zángano-E	+3	-	16	2	Presencia Remota en estado Inconsciente	Hab. Corta	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Muerto.
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.
GADGET-2	Disparo Asistido	EVO	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. La miniatura objetivo gana Puntería N2.
GADGET-2	Reacción Mejorada	EVO	-	-	-	1	REM	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo obtiene R 2 en ORA.
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.
SWORD-1	Brain Blast	EVO	0	0	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Pérdida de 1 punto de Heridas/EST.
GADGET-EVO	Caleidoscopio	EVO	-	-	-	1	Hacker	Orden Completa	2 Turnos. El objetivo impone un MOD de -3 a VOL.
GADGET-EVO	Overclock	EVO	-	-	-	1	REM con Repetidor	Orden Completa	2 Turnos. Todos los objetivos obtienen R2 en ORA.
GADGET-EVO	Reboot	EVO	-	-	-	1	TAG, IP, REM, Hacker	Orden Completa	2 Turnos. En Tirada Enfrentada impone un MOD de -3 a VOL al declarar Reset.
GADGET-EVO	TeamPro	EVO	-	-	-	1	Fireteam	Orden Completa	2 Turnos. Permite nombrar nuevo Líder de Equipo y el uso de Fireteam: Dúo en Ejércitos Genéricos.