



Urizen - Inter Lista A

Ejército de Choque de Acontecimiento ITS CODE: MTMPTSPX PIN: 07506 Urizen

[Abrir en Infinity Army]

300/6

database v.6.5.5

GRUPO 1 10



REGULAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	10	13	0	0	1	2	22

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Terreno Selvático, Zapador
F. de Francotirador MULTI | Pistola, Cuchillo



REGULAR Teniente

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

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



REGULAR

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

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



BAGH-MARI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	13	2	0	1	2	19

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: Terreno Acuático Terreno Desértico Terreno Selvático, CO: Mimetismo, Fireteam: Core, N°2
Escopeta de Abordaje, Cargas-D | Pistola, Cuchillo



NAGA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	12	14	1	0	1	2	30

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno, V: Tenaz
Fusil Combi, Minas Monofilos | Pistola, Cuchillo



REGULAR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	10	13	0	0	1	2	22

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Terreno Selvático, Zapador
F. de Francotirador MULTI | Pistola, Cuchillo



REGULAR

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

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



BAGH-MARI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	13	2	0	1	2	23

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: Terreno Acuático Terreno Desértico Terreno Selvático, CO: Mimetismo, Fireteam: Core, Fireteam: Haris
Fusil Combi+ Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo



BAGH-MARI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	14	12	11	13	2	0	1	2	26

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: Terreno Acuático Terreno Desértico Terreno Selvático, CO: Mimetismo, Fireteam: Core
Ametralladora | Pistola, Cuchillo



ESCILA Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	17	12	12	13	2	3	1	2	34

Equipo: Disp. Hacker Asesino (UPGRADE: Maestro)
Habilidades Esp.: Terreno Selvático
Escopeta de Abordaje, Nanopulser + 2 Devabots Caribdis | Pistola, Arma CC E/M



DEVABOT CARIBDIS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	8	10	10	11	0	3	1	2	7

Equipo: Repetidor
Habilidades Esp.: G: Sincronizado, Terreno Selvático
Lanzallamas Pesado | Pulso Eléctrico

GRUPO 2 4 1



COMANDO AKAL Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 5	15	13	11	13	2	0	1	2	28

Equipo: Disp. Hacker de Asalto
Habilidades Esp.: DA: Salto de Combate, Tropa Religiosa
Fusil Combi | Pistola, Arma CC E/M



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



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



NAGA Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	
10 - 10	13	12	12	14	1	0	1	2	30

Equipo: Disp. Hacker Asesino
Habilidades Esp.: CO: Camuflaje, Infiltración, Multiterreno, V: Tenaz
Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



BULLETEER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
15 - 10	7	12	10	13	1	3	1	4	17

Equipo: DDO: Disruptor Óptico, Repetidor
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota
Escopeta Pesada | Pulso Eléctrico

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora		15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC EJM	-	FIS	1	N+E/M	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
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)
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada Modo Perforante		15	2	AP	
Escopeta Pesada Modo Expansivo		15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador MULTI Modo Perforante		15	2	AP	MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI Modo Antimaterial		15	2	DA	Antimaterial, MULTI Media
Fusil de Francotirador MULTI Modo Aturdidor		15	1	Aturdidora	MULTI Media, No Letal
Lanzallamas Pesado	-	14	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Mina Monofilamento	-	12	1	Monofilo	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
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

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
UPGRADE	Maestro	Escila	+3	-3	14	2	Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: Inconsciente.
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.
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.

A: Disp. Hacker de Asalto