



Interplanetario 2017

299/2.5

Ejército Sectorial Japonés ITS CODE: 4ZKL68PI PIN: Z4037 - Menglog [Abrir en Infinity Army](#)

database v.6.5.5

GRUPO 1 7 2 2



ASUKA KISARAGI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
20 - 15	16	12	12	14	2	0	1	4	27

Equipo: Moto

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Kinematika N2, V: Coraje



ASUKA KISARAGI DESMONTADA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	16	12	12	14	2	0	1	2	

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, V: Coraje

Fusil Combi + Lanzallamas Lig. | Pistola de Asalto, Cuchillo



SHINOBU

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	25	11	13	14	1	3	1	2	47

Habilidades Esp.: Artes Marciales N5, CO: Camuflaje TO, Infiltración Superior, Kinematika N2, Multiterreno

Fusil Combi, Nanopulser, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC Monofiló



MIYAMOTO MUSHASHI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
15 - 10	25	9	14	15	1	3	1	2	24

Habilidades Esp.: Artes Marciales N5, CC con 2 Armas, Kinematika N2, V: Sin Incapacidad por Herida

Chain Rifle, Pulso Flash | Pistola, Arma CC AP, Arma CC EXP



KEISOTSU

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	10	10	12	1	0	1	2	17

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, V: Coraje

Ametralladora | Pistola, Cuchillo



KEMPEI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	10	14	1	0	1	2	22

Habilidades Esp.: Cadena de Mando, N°2, Sexto Sentido N1, V: Coraje

Fusil Combi | Pistola, Arma CC, Pulso Eléctrico



OYAMA Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	24	12	14	14	3	6	2	2	28

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Berserk, CC con 2 Armas, Fireteam: Dúo, Kinematika N2, Teniente

Chain Rifle, Granadas E/M | Pistola Breaker, Arma CC AP, Arma CC EXP



SAITO TÔGAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	24	11	13	13	1	0	1	2	39

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Camuflaje TO, Infiltración, Kinematika N1, Multiterreno

Fusil Combi, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC EXP, Cuchillo



YOJIMBO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
20 - 15	24	12	14	13	1	3	1	4	21

Equipo: Arma CD: Lanzagranadas Ligero de Humo, Moto

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, Kinematika N2, V: Sin Incapacidad por Herida



DESMONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	24	12	14	13	1	3	1	2	

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, Kinematika N1, V: Sin Incapacidad por Herida

Contender, Nanopulser, Granadas de Humo, CrazyKoalas (2) | Pistola, Arma CC DA



YURIKO ODA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	12	11	13	1	3	1	2	24

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Hiperdinámica N1, Ingeniero, Minador, V: Coraje

Fusil Combi, Panzerfaust, Cargas-D, Minas Antipersona | Pistola, Arma CC

GRUPO 2 3



CYPHER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	12	14	3	3	1	2	20

Equipo: Disp. Hacker de Asalto, Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo

2 E/Marat, E/Mauler | Pistola Aturdidora, Cuchillo



BIT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	12	11	10	13	0	6	1	2	15

Equipo: Disp. de Hacker Blanco

Lanzagranadas Ligero Aturdidor + Pitcher + 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

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 CC DA	-	FIS	1	DA	Antimaterial, CC
Arma CC EXP	-	FIS	1	Exp	Antimaterial, CC
Arma CC Monofilo		12	1	Monofilo	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Contender		13	1	DA	Antimaterial
CrazyKoala	MOV 15-10, BLI 0, PB 0, EST 1	15	1	Shock	Desechable (2), No Saqueable, Posicionable, Perimetral
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada de Humo		-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Granada E M		13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzagranadas Lig. de Humo		-	1	Humo	Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Panzerfaust		14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (2)
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Breaker		12	2 (1 en CC)	Breaker	CC
Pistola de Asalto		13	4 (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

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
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