



interplanetario 2017

Yu Jing ITS CODE: 9M8B4AL3 PIN: W5063 - rodrigaor

[Abrir en Infinity Army]



database v.6.5.5

GRUPO 1 9 1 3



SUN TZE Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	12	17	4	6	2	2	60

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Inmunidad: Total, Mando Avanzado, Strategos N3, Teniente, V: Sin Incapacidad por Herida

Escopeta de Abordaje, 2 Nanopulsers, Pulso Flash | Pistola, Cuchillo



ONIWABAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	24	11	12	14	1	0	1	2	41

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Camuflaje TO, Infiltración Superior, Kinematika N2, Multiterreno

Escopeta de Abordaje, Nanopulser | Pistola, Arma CC Monofilo



GUARDIA CELESTIAL

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

Equipo: Dispositivo Control Kuang Shi

Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Humo | Pistola, Cuchillo



KUANG SHI

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

Equipo: Biolocalizador

Habilidades Esp.: Explotar N1, V: Tenaz

Chain Rifle | Pistola, Cuchillo



SWITCH

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

Equipo: Disp. Hacker Asesino, Holoprojector N1

Habilidades Esp.: Sigilo

2 E/Mitter | 2 Pistola Aturdidoras, Cuchillo



YAN HUO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 5	15	14	13	13	5	3	2	5	54

Cañón Magnético Hiperrápido | Pistola, Cuchillo



SU-JIAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	IL
20 - 5	8	12	14	13	5	6	2	3	59

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo, G: Presencia Remota, Kinematika N2, Multiterreno, Transmutación Mecánica, Trepas Plus, V: Sin Incapacidad por Herida



FORMA DE COMBATE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	IL
10 - 5	16	14	14	13	5	6	2	5	5

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo, G: Presencia Remota, Transmutación Mecánica, V: Sin Incapacidad por Herida

Spitfire, Lanzallamas Lig. Panzerfaust | Pistola Pesada, Cuchillo



KUANG SHI

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

Equipo: Biolocalizador

Habilidades Esp.: Explotar N1, V: Tenaz

Chain Rifle | Pistola, Cuchillo



KUANG SHI

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

Equipo: Biolocalizador

Habilidades Esp.: Explotar N1, V: Tenaz

Chain Rifle | Pistola, Cuchillo



TOKUSETSU KOHEI Ingeniero

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

Habilidades Esp.: Ingeniero, V: Coraje

Fusil Combi, Cargas-D | Pistola, Cuchillo

GRUPO 2 1 2



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



CYPHER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	13	10	12	14	3	3	1	2	19

Equipo: Disp. Hacker de Asalto, Repetidor

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo

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



Yáokòng CHAŌYī

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	IL
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

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC Monofilo		12	1	Monofilo	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Cargas-D <i>Arma CC</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Cargas-D <i>Arma Posicionable</i>	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Cañón Magnético Hiperrápido <i>Modo Ráfaga</i>		15	5	AP/Shock	Fuego de Supresión, MULTI Ligera, No Saqueable
Cañón Magnético Hiperrápido <i>Modo Antimaterial</i>		15	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera, No Saqueable
Cañón Magnético Hiperrápido <i>Modo Aturdir</i>		15	1	DA	Antimaterial, MULTI Ligera, No Saqueable
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 <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
Escopeta de Abordaje <i>Modo Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
E Marat	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
E Mauler	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
E Mitter		13	1	E/M2	
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
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)
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 Aturdir		11	2 (1 en CC)	Aturdir	CC, No Letal
Pistola Pesada		14	2 (1 en CC)	Shock	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
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