



Interplanetario 1.3

Ejército Sectorial Japonés ITS CODE: 2RHHNKZT PIN: J7604 - Parado

Abrir en Infinity Army]

300/6

database v.6.5.5

GRUPO 1

9 1 1



O-YOROI

TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	IL
15 - 10	21	14	17	13	7	6	3	7	83

Equipo: ECM

Habilidades Esp.: Artes Marciales N1, Kinematika N1, Tripulado

Ametralladora + Lanzallamas Pesado, CrazyKoalas | Arma CC EXP



PILOTO O-YOROI

IL

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

Habilidades Esp.: Artes Marciales N1, Observador de Artillería, Piloto

Contender | Pistola, Arma CC



KEISOTSU Sanitario

IL

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Sanitario, V: Coraje

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



KEISOTSU

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	10	10	12	1	0	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, V: Coraje

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



KEMPEI

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	15	12	10	14	1	0	1	2	21

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

Escopeta de Abordaje | Pistola, Arma CC, Pulso Eléctrico



YaoKong CHAIYI

REM

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



KEISOTSU

IL

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



KEISOTSU

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	10	10	12	1	0	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, V: Coraje

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



KEISOTSU Teniente

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	10	10	12	1	0	1	2	9

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, Teniente, V: Coraje

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



YURIKO ODA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	14	12	11	13	1	3	1	2	23

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

Fusil Combi + E/Mitter, Cargas-D, Minas Antipersona | Pistola, Arma CC



YOJIMBO

WB

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

WB

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	WB
10 - 10	24	12	14	13	1	3	1	2	21

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

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

GRUPO 2

3



KEISOTSU Hacker

IL

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

Equipo: Dispositivo de Hacker

Habilidades Esp.: Fireteam: Core, V: Coraje

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo



SHINOBU

BAT

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 Monofilo



YaoKong HUSONG

REM

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

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	-	FIS	1	N	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	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), CC (-3)
Arma CC	-				
Cargas-D	-	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (3), Posicionable
Arma Posicionable	-				
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		-	-		
Escopeta de Abordaje		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Modo Expansivo	-				
Escopeta de Abordaje		14	2	AP	
Modo Perforante	-				
ElMitter		13	1	E/M2	
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
Lanzagranadas Lig. de Humo		-	1	Humo	Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
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
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
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