



Interplanetario 2

Ejército Sectorial Japonés ITS CODE: AGTC5GDF PIN: J7604 - Paradul

Abrir en Infinity Army

300/6

database v.6.5.5

GRUPO 1 10 3



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



DOMARU

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	23	12	14	13	3	3	2	2	38

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Berserk, Fireteam: Core, Fireteam: Dúo, Kinematika N2

Spitfire | Pistola, Arma CC E/M



HARAMAKI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	23	13	14	13	3	3	2	2	33

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Kinematika N1

Lanzamisiles | Pistola, Arma CC DA



HARAMAKI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	23	13	14	13	3	3	2	2	24

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Kinematika N1

Blitzen, Escopeta Ligera | Pistola, Arma CC DA



HARAMAKI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IP
10 - 10	23	13	14	13	3	3	2	2	23

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, Kinematika N1

Blitzen, Contender | Pistola, Arma CC DA



TOKUSETSU EISEI Médico

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

Equipo: MediKit

Habilidades Esp.: Médico, V: Coraje

Fusil Combi | 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



YÁOZÀO

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

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, G: Servidor

Pulso Eléctrico



KEMPEI

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



RAIDEN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IM
10 - 5	16	12	11	13	3	3	1	2	21

Equipo: Visor X

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado, Minador, V: Coraje

Lanzacohetes Pesado, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo



YaoKong WEIBING

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
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

GRUPO 2 2 2



NINJA Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	BAT
10 - 10	23	11	12	13	1	0	1	2	40

Equipo: Disp. Hacker de Asalto

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3, CO: Camuflaje TO, Infiltración, Kinematika N1, Multiterreno

Fusil Combi | Pistola, Arma CC Shock, Cuchillo



PANGGULING

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	REM
10 - 10	8	11	10	13	2	3	1	4	8

Equipo: Bagaje, Barreminas, Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Pulso Eléctrico



BIT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	IL
10 - 10	12	11	10	13	0	6	1	2	14

Equipo: Disp. de Hacker Blanco

Lanzagranadas Ligero Aturdidor + FastPanda + KISS! | Pulso Eléctrico



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



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
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 E M	-	FIS	1	N+E/M	CC
Arma CC Shock	-	FIS	1	Shock	CC
Arma en Fuego de Supresión		*	3		
Blitzen		14	1	E/M2	Desechable (2)
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
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Desactivador		-	1		Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable
Descubrir		-	-		
Escopeta de Abordaje <i>Modo Expansivo</i>		14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje <i>Modo Perforante</i>		14	2	AP	
Escopeta Ligera		13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
FastPanda	-	-	-		
Fusil Combi		13	3	N	Fuego de Supresión
Granada E M		13	1	E/M	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanza-adhesivo		-	1	Adhesiva	No Letal
Lanzacohetes Pesado <i>(Modo Expansivo)</i>		14	2	Fuego	Plantilla Terminal (Circular)
Lanzacohetes Pesado <i>(Modo Impacto)</i>		15	2	Fuego	
Lanzagranadas Ligero Aturdidor		15	1	Aturdidora	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular), No Letal
Lanzamisiles <i>Modo Antitanque</i>		14	1	AP+Exp	Antimaterial
Lanzamisiles <i>Modo Expansivo</i>		14	1	Exp	Antimaterial, Plantilla Terminal (Circular)
MediKit		-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Pistola		11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola Aturdidora		11	2 (1 en CC)	Aturdidora	CC, No Letal
Pistola Breaker		12	2 (1 en CC)	Breaker	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.
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