

Tunguska Jurisdictional Command (Nomads Sectorial Starter Pack)

CORVUS BELL
INFINITY



ISC: Securitate

T. Línea



SECURITATE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	10	14	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SECURITATE	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13
SECURITATE	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1	21
SECURITATE	Feuerbach	Pistola, Cuchillo	1	22
SECURITATE	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1,5	21
SECURITATE Hacker (Dispositivo de Hacker)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0,5	21
SECURITATE (Repetidor)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	15
SECURITATE (Repetidor)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	16
SECURITATE Sanitario (MediKit)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	15
SECURITATE Teniente	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	13

ISC: Grenzers, Grenz Security Team

T. Veterana



GRENZERS, Equipo de Seguridad Grenz

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
GRENZER	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	23
GRENZER	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1,5	32
GRENZER	Lanzamisiles	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1,5	29
GRENZER	Spitfire	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	1,5	30
GRENZER (Observ. de Artillería, Sensor)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	27
GRENZER Teniente	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	25
GRENZER (Fireteam: Haris)	Fusil Combi + Lanzallamas Lig.	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0,5	26
GRENZER (Visor Biométrico N1)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Pistola Breaker, Cuchillo	0	24

ISC: Hecklers

T. Ent. Especial



HECKLERS

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado · CO: Mimetismo · Despliegue Avanzado N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HECKLER	Fusil Combi, Jammer, 1 FastPanda	Pistola, Cuchillo	0	23
HECKLER	Escopeta de Abordaje, E/Marat	Pistola, Cuchillo	0	19
HECKLER	Red Fury	Pistola, Cuchillo	1	24
HECKLER Hacker (Disp. Hacker Asesino)	Fusil Combi, Ciberminas	Pistola de Asalto, Cuchillo	0	24

ISC: Zondnautica Rapid Offensive Unit

T. Élite



Unidad de Ofensiva Rápida ZONDAUTICA MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
20-10	14	12	12	13	3	3	1	4	2

Equipo: Moto IA · Arma CD: Chain Rifle · Lanzagranadas Ligero de Humo
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje



Unidad de Ofensiva Rápida ZONDAUTICA DESMONTADO

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

Equipo: 1 Zondmate
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZONDAUTA	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	32
ZONDAUTA	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	24
ZONDAUTA Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0,5	31



ZONDMATE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
20-10	8	10	10	11	1	3	1	4	-

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Sincronizado

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ZONDMATE	Chain Rifle, Lanzagranadas Ligero Humo	Pulso Eléctrico	--	5

NOTA: Una unidad Zondnautica Montada se compone de un Zondnauta Montado. Se considera que el Zondmate de un Zondnauta Montado es su Moto IA. Cuando el Zondnauta desmonta, Una unidad Zondnautica Desmontada, en cambio, se compone de un Zondnauta y un Zondmate.

ISC: The Hollow Men, Tactical Assault Team

T. Veterana



Equipo Táctico de Asalto LOS HOMBRES HUECOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-5	10	13	10	13	4	6	2	2	2

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · G: Presencia Remota · Súper-Salto · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
HOMBRE HUECO	Fusil Combi, Chain-colt	Pistola Breaker, Cuchillo	0	30
HOMBRE HUECO	Fusil MULTI + Pitcher, Chain-colt	Pistola Breaker, Cuchillo	0	35
HOMBRE HUECO	Lanzamisiles, Chain-colt	Pistola Breaker, Cuchillo	2	35
HOMBRE HUECO	Spitfire, Chain-colt	Pistola Breaker, Cuchillo	2	36
HOMBRE HUECO	Fusil Combi, Chain-colt, 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Breaker, Cuchillo	0	31
HOMBRE HUECO (Fireteam: Haris)	Fusil Combi, Chain-colt, 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Breaker, Cuchillo	0,5	32
HOMBRE HUECO Hacker (Disp. Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Chain-colt, 1 TinBot A (Deflector N1)	Pistola Breaker, Cuchillo	0,5	37
HOMBRE HUECO (Operativo Especialista)	Escopeta de Abordaje	Pistola Breaker, Cuchillo	0	30

ISC: Puppetactica Company

T. Ent. Especial

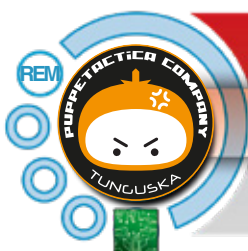


MARIONETISTAS

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

Habilidades Esp.: Contrainteligencia

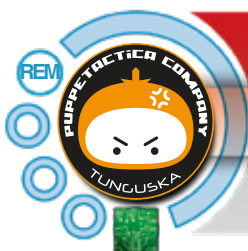
Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MARIONETISTA	Subfusil	Pistola, Cuchillo	0	12
MARIONETISTA (Minador)	Subfusil, Mina Antipersona	Pistola, Cuchillo	0,5	14
MARIONETISTA Hacker (Dispositivo de Hacker)	Subfusil	Pistola, Cuchillo	0,5	20



PUPPETBOTS FULL POWER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	12	10	14	1	3	1	1	-

Habilidades Esp.: G: Marionette · Hiper-dinámica N2 · Lo-Tech A · Número 2



PUPPETBOTS BATTLE RAVAGED

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	11	10	14	0	0	1	1	-

Habilidades Esp.: G: Marionette · Hiper-dinámica N1 · Número 2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PUPPETBOT	Red Fury	Pulso Eléctrico	1,5	16
PUPPETBOT (Observador de Artillería)	Escopeta de Abordaje	Pulso Eléctrico	0	11
PUPPETBOT (Puntería N1)	Fusil de Precisión AP	Pulso Eléctrico	0	14

NOTA 1: Una Compañía Puppetactica se compone de un Marionetista y una Troupe de hasta tres PuppetBots.

NOTA 2: Puede alinearse un Marionetista sin PuppetBots.

ISC: Mary Problems, Tactical ÜberHacker



MARY PROBLEMS, ÜberHacker Táctica

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

Equipo: DDO: Disruptor Óptico · Disp. de Hacker Asalto (UPGRADE: Rompehielos) · Disp. de Hacker Asesino (UPGRADE: Relámpago)

Habilidades Esp.: Hiper-dinámica N1 · Prepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MARY PROBLEMS Hacker (Despliegue Avanzado N1)	Subfusil + Zapper, Pitcher	Pistola, Cuchillo	0,5	30

ISC: Perseus, Rogue Myrmidon



PERSEO, Mirmidón Renegado

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

Equipo: DDO: Disruptor Óptico

Habilidades Esp.: Artes Marciales N3 · Kinematika N1 · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PERSEO (Súper-Salto)	Fusil Combi Breaker, Nanopulser, Granada de Humo	2 Pistolas, Arma CC DA	0	34
PERSEO FTO (Fireteam: Haris)*	Fusil Combi Breaker, Nanopulser, Granada de Humo	2 Pistolas, Arma CC DA	0	33

NOTA *: Esta opción sólo está disponible en aquellos Ejércitos Sectoriales que así lo indiquen.

ISC: Spektrs

T. Ent. Especial



SPEKTRS

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

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO · Infiltración · Multiterreno

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SPEKTR	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	31
SPEKTR	Escopeta de Abordaje, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	30
SPEKTR	F. de Francotirador MULTI, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	1,5	39
SPEKTR Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0,5	36
SPEKTR (Observ. de Artillería)	Fusil Combi, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	32
SPEKTR (Repetidor de Posición)	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Cuchillo	0	32
SPEKTR Hacker (Disp. de Hacker Asesino)*	Fusil Combi, Cyberminas	Pistola, Cuchillo	0,5	34

NOTA *: Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Mando Jurisdiccional de Tunguska.

ISC: Tsyklon Sputniks

T. Apoyo



Spútnik TSYKLON

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	7	12	10	13	3	6	1	4	2

Equipo: Repetidor · Visor 360° · Visor X

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Prepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TSYKLON	Spitfire, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	31
TSYKLON	Feuerbach, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	34
TSYKLON (Despliegue Avanzado N1)*	Spitfire, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	33
TSYKLON (Despliegue Avanzado N1)*	Feuerbach, Pitcher	Pulso Eléctrico	1	36

NOTA *: Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Mando Jurisdiccional de Tunguska.

ISC: Stempler Zonds

T. Apoyo



STEMPLER ZONDS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Equipo: Desactivador · Repetidor

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Sat-lock · Sensor · Tregar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STEMPLER ZOND	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	17
STEMPLER ZOND FTO (Súper-Salto)*	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	18

NOTA *: Esta opción sólo está disponible en el Ejército Sectorial del Mando Jurisdiccional de Tunguska.



TROPAS	DISP	FIRETEAM
 SECURITATE	TOTAL	CORE, ESPECIAL
 GRENZERS, EQUIPO DE SEGURIDAD GRENZ	5	CORE, HARIS, ESPECIAL
 UNIDAD DE OFENSIVA RÁPIDA ZONDNAUTICA	3	--
 EQUIPO TÁCTICO DE ASALTO LOS HOMBRES HUECOS	5	Core, Haris, Dúo, Especial
 UNIDADES ESPECIALES DE CRISIS KRIZA BORACS	2	Dúo, Especial
 ESCUADRÓN "SZALAMANDRA"	2	--
 HECKLERS	3	--
 SPEKTRS	3	--
 INTERVENTORES DE TUNGUSKA	4	ESPECIAL
 PUPPETACTICA COMPANY	1	--
 MARY PROBLEMS, ÜBERHACKER TÁCTICA	1	--
 RAOUL SPECTOR, OPERATIVO MERCENARIO	1	Especial
 PERSEO, MIRMIDÓN RENEGADO	1	Especial

TROPAS	DISP	FIRETEAM
 MIRANDA ASHCROFT, CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADA	1	--
 PARTIDA DE CAZA ASHCROFT	1	ESPECIAL
 TSYKLON SPUTNIK	2	--
 LUNOKHOD SPUTNIK	2	--
 STEMLER ZOND	2	ESPECIAL
 REAKTION ZOND	1	--
 VERTIGO ZOND	1	--
 METEOR ZOND	1	--
 TRANSDUCTOR ZOND	2	--
 ZONDBOT	2	--
 SALYUT ZOND	2	--
 DAKTARI	1	--
 CLOCKMAKER	2	--
 WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	--

NOTAS

	SECURITATE	FIRETEAM ESPECIAL. LOS GRENZERS CUENTAN COMO SECURITATES PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAMS.
	GRENZERS, EQUIPO DE SEGURIDAD GRENZ	FIRETEAM ESPECIAL. LOS GRENZERS CUENTAN COMO SECURITATES PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAMS. FIRETEAM ESPECIAL. HASTA 1 INTERVENTOR PUEDE FORMAR PARTE DE UN FIRETEAM DE GRENZERS.
	HOMBRES HUECOS	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO + 1 KRIZA BORAC. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO (FIRETEAM: HARIS) + 2 KRIZA BORACS. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 HOMBRES HUECOS + 1 STEMLER ZOND FTO.
	KRIZA BORACS	FIRETEAM: DÚO ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO + 1 KRIZA BORAC. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. 1 HOMBRE HUECO (FIRETEAM: HARIS) + 2 KRIZA BORACS.
	INTERVENTORES DE TUNGUSKA	FIRETEAM ESPECIAL. HASTA 1 INTERVENTOR PUEDE FORMAR PARTE DE UN FIRETEAM DE GRENZERS.
	STEMPLER ZOND	FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. PERSEO FTO + SPECTOR FTO + 1 STEMLER ZOND. FIRETEAM: CORE ESPECIAL. HASTA 4 HOMBRES HUECOS + 1 STEMLER ZOND FTO.
	RAOUL SPECTOR, OPERATIVO MERCENARIO	FIRETEAM ESPECIAL. SPECTOR FTO CUENTA COMO UN SECURITATE O UN GRENZER PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. PERSEO FTO + SPECTOR FTO + 1 STEMLER ZOND.
	PERSEO, MIRMIDÓN MERCENARIO	FIRETEAM ESPECIAL. PERSEO FTO CUENTA COMO UN SECURITATE PARA LA COMPOSICIÓN DE FIRETEAM. FIRETEAM: HARIS ESPECIAL. PERSEO FTO + SPECTOR FTO + 1 STEMLER ZOND.
	PARTIDA DE CAZA ASHCROFT	Una Partida de Caza Ashcroft se compone de 1 Miranda Ashcroft y 1 Cazarrecompensas Autorizado. Una Partida de Caza Ashcroft se considera un Fireteam: Dúo. NOTA: Sólo puede haber 1 Miranda Ashcroft en cada Lista de Ejército.

CORVUS BELLI
INFINITY

INFINITYTHEGAME.COM

