



## LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

### SENADO ISORIANO

#### V2.011 H

**Asesores del Consejo Superior;** David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

#### REGLAS DEL SENATEX DE ISORIA

Las fuerzas militares del Senado Isoriano utilizan una combinación de panhumanos básicos y Tsan Ra (ver Antares 2: El Universo). El Senado es la civilización panhumana más avanzada de Antares, por lo que las rutinas de bienestar y optimización de IMTel gravitan de forma natural hacia la tecnología isoriana, y las siguientes reglas, tecnología y equipo son específicos para el Senado.

#### NOMBRES DEL EQUIPO DE ISORIANOS

Los isorianos se refieren a sus escuadras en su propio idioma, con influencia tsan. La comunicación tsan tiene muchos más matices y complejidad que el lenguaje panhumano a través de matices de feromonas contextuales y posicionamiento de las extremidades, lo que hace que las traducciones hacia o desde su idioma sean algo vagas e imprecisas. El núcleo de su idioma se ve en los nombres de las unidades, aunque los componentes del idioma son necesariamente limitados y se necesita la asistencia de IMTel para una mejor traducción.

Para simplificar, nos referimos a las unidades por sus nombres/descripciones tanto en isoriano como en Español.

#### REGLAS ESPECIALES SENATEX

##### Monitor (Monitor de Fragmentos)

En lugar de centrarse en los líderes veteranos para liderar una escuadra, la IMTel Isoriana considera que los veteranos son los afortunados supervivientes de conflictos anteriores en lugar de excepcionalmente hábiles. En cambio, el IMTel de Isoriano garantiza una mayor capacidad de supervivencia en el campo de batalla al incorporar un monitor de fragmentos dentro de cada escuadra o equipo.

El monitor de fragmentos tiene interfaces médicas e IMTel mejoradas y recibe información sensorial y de salud de cada miembro del fragmento. Los monitores pueden analizar y reaccionar rápidamente ante los peligros para el individuo, priorizando la intervención médica del fragmento y confirmando u optimizando la atención médica brindada por su armadura de fase altamente avanzada. Los monitores se vuelven tan efectivos que se sabe que la armadura de fase de un individuo reacciona antes de un ataque entrante, por lo que los efectos del daño se evitan por completo.

Una unidad que contenga una o más miniaturas con las reglas especiales Monitor puede repetir una única tirada de **Res** fallida en un miembro vivo cada vez que sea alcanzada por disparos o en cuerpo a cuerpo. Esto incluye al monitor y a los motoristas de las motos de pulso.

La repetición de tirada de un monitor se acumula con Duro pero no con las tiradas de medi-drones o medi-sondas. Por lo tanto, una persona con Duro y Monitor que falle dos tiradas de Res podría optar por volver a tirar una a través de su habilidad Duro y otra a través de su habilidad Monitor.

Isoriano-Tsan	Español aproximado
Nar / Nra / N'ra	Panhumano (una extensión de 'ra' que se refiere a la recreación de la especie humana de sí misma).
Vanra	Panhumano mejorado
Ra	Renacido (Tsan Ra = renacido / humanizado Tsan)
Vesh	Intenso calor/ llama rugiente
Var / Va	Mando / Superior
Mahr/Mahra/Mahran	Impacto / impacto (Mahran = impacto sorprendente o repentino: ver 'an, a continuación)
Dash	Apoyo / asistente
Hasa	Susurro , silencioso, uso de subterfugio
Han / 'an	Montado o sobre / repentino o sorprendente
Tak	Rápido
Takhanra	Panhumano de montura rápida

#### ARMAS

Las estadísticas de armas se dan al dorso.

##### Compresor Tsan Toro

El Compresor toro está diseñado en torno a la fuerza y la fisiología de Tsan Ra. Se basa en el mismo principio que la tecnología de materiales hipercomprimidos, pero oscila entre las fases de descompresión y compresión. El toro es sensible a la compresión atmosférica como otras armas de compresión, pero disfruta de las mismas ventajas cuando se trata de abrirse paso a través de la cobertura.

##### Rifle de Fase

Los rifles de fase son la fusión definitiva de las tecnologías cronofásicas isorianas y de cambio de fase de Tsan en forma de arma. El rifle de fase es un arma relativamente grande con un gran alcance y la capacidad de doblar el tiempo, lo que permite a su operador simbiótico francotirador disparar varias veces en el mismo momento. En manos de tales francotiradores creados e implantados, el arma es mortal.

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

### Proyector de Cambio de Fase

El proyector de cambio de fase es un arma de ingeniería de campo especializada basada en la tecnología de cambio de fase Tsan. Elimina temporalmente estructuras físicas que permiten el paso de soldados isorianos en fases similares. No se ha podido replicar fuera de una nanoesfera isoriana.

### MUNICIONES ESPECIALES

El Senado tiene acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usarlos.

- Arco
- Desdibujadora
- Atrapadora
- Red
- Aturdidora
- Inhibidora
- Minired (solo para honda- X)

### ARMADURA Y EQUIPO

El Senado utiliza el equipo más avanzado disponible, y usa variaciones de su tecnología de fase inspirada en Tsan.

### Armadura de Cambio de Fase (Fase)

**Tipo:** Usado, cuerpo completo, sellado

La armadura de cambio de fase de Isoriana combina un campo de hiperluz con la tecnología de cambio de fase de los Isorianos. Esto desincroniza la posición del usuario en el espacio real, por lo que aísla al objetivo del daño, pero luego debe volver a sincronizarse para que el usuario interactúe con el entorno. En la práctica, el campo de fase está en flujo constante y, para ser más efectivo, el usuario debe expandir el tiempo de eliminación gradual, reduciendo la cantidad total de tiempo activo.

Esta tecnología es exclusiva de los isorianos. Las siguientes reglas se aplican a las tropas equipadas con armadura de cambio de fase:

- En rangos de 10" o menos, la armadura agrega +1 al valor de resistencia (Res) del objetivo. Esto incluye todos los disparos a quemarropa durante los asaltos y todos los combates cuerpo a cuerpo.
- A distancias superiores a 10", la armadura añade +2 a la Res del objetivo.
- Una unidad equipada con armadura de fase puede hacer una

reacción de Cuerpo a Tierra incluso si ya tiene un dado de orden, es decir, la unidad puede Cuerpo a Tierra cuando se le dispara, independientemente de si está realizando una acción en ese momento o no. Esta es la elección del jugador de la misma manera que cualquier otra reacción de Cuerpo a Tierra. Si la unidad ya tiene un dado de órdenes, voltéalo hacia Down. Si la unidad no tiene orden este turno (o si es una unidad MOD a la que le quedan dados), toma un dado de orden de la bolsa de dados y dale a la unidad una orden Down.

*Algunas tropas montadas como Motos de Pulso Takhan y NuHu están equipadas con propulsores hiperluz que agregan un +1 adicional al valor de resistencia. Por ejemplo, en rangos de 10" o menos tienen una Res de +2. Por lo general, esto se agrega a la Res de armadura entre paréntesis predeterminada para cada modelo, como en 5 (8) en lugar de 5 (7) sin un refuerzo.*

### Escudos de Cambio de Fase

**Tipo:** Módulo de equipamiento del vehículo

Mientras que la infantería y las máquinas más pequeñas pueden equiparse con la armadura de cambio de fase, se implementa la tecnología de cambio de fase en máquinas más grandes, como los drones de combate. El blindaje permite que un vehículo desincronice su posición en el espacio real, aislándolo del daño pero dejando a la máquina temporalmente inactiva.

Un escudo de cambio de fase debe activarse antes de que el atacante tire en la Tabla de daños y tiene las siguientes reglas:

- La unidad debe tener un dado de orden en la mano o debe tener asignado un dado de orden que no esté Down.
- Coge un dado de orden de la bolsa, o si no hay ningún dado en la bolsa, el dado de orden más actual y vuélvalo a Down.
- El resultado final calculado en la tabla de daños mejora en +2 después de cualquier ajuste realizado por el atacante (p. ej., un resultado de 5 aumenta a 7). Esto no se "acumula" con otros modificadores, como As: solo se puede hacer un ajuste de +2 y el ajuste es fijo.
- El cambio de fase dura solo el turno actual de disparo.

*Por ejemplo, si un transporte Tograh MOD2 ha usado sus dos dados de orden, uno para Correr y el más actual para Avanzar, aún puede responder a un impacto exitoso con su escudo de cambio de fase. El dado de orden más reciente (Avanzar) se gira hacia Down y puede sumar +2 al resultado final en la tabla de daños. Si luego se le dispara y se vuelve a impactar entonces debe cambiar su dado anterior (Correr) a Down, pero luego no puede usar su escudo de cambio de fase nuevamente ese turno ya que ha usado todos sus dados de orden*

Armas	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Compresor Torus		10	20	30	2×SV3/1/0	2×SV3	RF (disparo), sin cobertura
Rifle de fase	Disparo único	20	30	100	1×SV2	-	Sin cobertura, simbiote
	En fase	20	30	50	D6×SV2	-	RF, solo orden de Disparo
Proyector de Cambio de Fase		20	30	50	2×SV3	-	RF, sincronización por fases, Brecha, Apoyo, Res 11, M5, tripulación 2
<b>Orden de fuego solamente.</b> El modo de disparo por fases solo se puede usar cuando se realiza una acción de Disparo y da como resultado D6 disparos, cada uno de los cuales debe resolverse de forma normal y todos se clasifican como disparos rápidos. Solo el modo de disparo único recibe Sin Cobertura.							
<b>Sincronización por etapas:</b> cuando el proyector golpea un edificio, objeto físico u obstáculo, no solo el objetivo da daño, sino que una sola unidad amiga dentro de 10 "del objetivo que tiene armadura de fase puede hacer una acción inmediata, Avanzar o de Correr para moverse recta a través de la ubicación, impacto como si fuera una puerta abierta (ayuda si está marcada de alguna manera): tome un dado de Orden de la bolsa, haga un Test de Orden si es necesario, luego mueva la unidad sincronizada. Si algún modelo en la unidad sincronizada finaliza su movimiento dentro del material sólido, la unidad toma un PIN para cada modelo y el modelo se destruye al final de su acción, ¡esto puede desencadenar un Test de ruptura!							

## Antares 2 Lista de Ejército – Senado Isoriano

### OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Senado puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! - 1 punto
- Contra Impulso +2 – 2 de por 1pt.
- Disparo Extra - 2pts.
- En Pie!! - 1pts.
- Impulso de IMTel: 2 puntos.
- Tirador – 3pts.
- Recomponeos!! - 2pts.
- Fragmento Superior - 2pts.
- Bien Preparado – 1 pt.

### SELECTOR DE NÚCLEO SENATEX

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre el uso de selectores principales.

Solo hay un selector, flexible, para las fuerzas del Senado Isoriano y este es el selector de Fase. La doctrina militar estructural

predominante del IMTel isoriano enfatiza la velocidad y la flexibilidad, de ahí su falta de armadura pesada y la amplia gama de opciones entre panhumanos, Tsan Ra y la disponibilidad inmediata de Motos de pulso Takhan Dash.

En total, debe haber al menos **dos escuadras de infantería más el nivel de Fuerza (2+FL)** de los siguientes tipos en una fuerza de fase:

- Nar Var (Mando Panhumano),
- Tsan Var (Mando Tsan),
- Nar Vesh (Fase Panhumana),
- Tsan Vesh (Fase Tsan), y
- Tsan Mahra (Asalto a Tsan).

La mezcla de escuadras puede ser cualquiera de estos tres. Aún se deben seguir otras restricciones de unidad, como la elección limitada para los escuadras de Mando.

*Por ejemplo, en FL2 se requieren cuatro (2+FL2) de estas escuadras. Podrían ser dos Escuadras de Fase PanHumanas y dos Tsan, o dos Escuadras de Asalto Tsan Vesh y dos Tsan, o incluso una de cada Tsan y dos Escuadras de Fase PanHumanas.*

## DEFINICIONES DE UNIDADES DEL SENADO

NuHu Senatexis (Mando de infantería NuHu, 18 puntos)									
NuHu Isoriano tiene el equivalente a un Potenciador HL sobre la armadura de fase de su simbiote nano-dron.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1×NuHu Senatexis con simbiote nano-dron, pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	ágil, opción del ejército (Impulso IMTel), Mando 15", Seguir, Núcleo, Sacrificio de Dron, Suspensor, Monitor, Duro, Herida	
2×Nar Vesh (Fase PanHumana) Escolta con carabina de plasma, granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
0×Tsan Vesh (fase Tsan Ra) con plasma duocarb, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opción del ejército (Impulso Intel):</b> el NuHu automáticamente le da al Ejército un total máximo de una opción gratuita del ejército Impulso Intel. Si se toman más de un NuHu, el máximo de un impulso Imtel todavía se aplica.									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>• 0-1 Nar Vesh adicional a 2 puntos cada uno</li> <li>• Convierte a un NuHu en un Senatorxis Veterano con Herida 2, Único y Co 10 @ 3pts</li> <li>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>• Actualice cualquiera/todos los Nar Vesh a Tsan Vesh a 1 punto cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Fase:</b> 0- ½×FL									

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Nar Var (Mando Panhumano) Escuadra (Mando de Infantería, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Senatex con carabina plasmática, Honda-X con munición Minired; Armadura de fase	5	5	6	5	5 (7)	8	9	Mando, Seguir, monitor	
0 × Comandante de Isor con carabina de plasma o pistola de plasma; Armadura de fase	5	5	6	5	5(7)	9	10	Mando, Seguir, Héroe, Monitor, Duro, Único, Herida	
2×Nar Vesh (Fase PanHumana) Escolta con carabina de plasma, granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Soldados Escolta a 2 puntos cada uno</li> <li>Actualice un Comandante de Senatex a Comandante de Isor @ +2pts</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li> </ul>				
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Fase: 0- ½×FL				Elección limitada		

Tsan Var (Mando Tsan) Escuadra (Mando de Infantería, 12 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Tsan Ra 64-Comandante con plasma duocarb, Honda-x y Minired, granadas de plasma; Armadura de fase	6	5	5	7	6(8)	6	9	Mando, Seguir, Monitor, Duro	
0 × Tsan Ra 256 Comandante con plasma duocarb, Honda-x con Minired, granadas de plasma; Armadura de fase	6	5	5	7	6 (8)	8	9	Mando, héroe, seguir, monitor, duro 2, único	
0×Tsan Vesh (fase Tsan Ra) con plasma duocarb, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Escolta a 3 puntos cada uno</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualice un 64-Comandante a 256-Comandante @ +2pts</li> </ul>				
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Fase: 0- ½×FL				Elección limitada		

Comandante de Drones Isorianos (Mando de Drones, 15 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Isorian Drone Commander con apéndices de herramientas, Honda-x con Minired y granadas de plasma; carabinas gemelas de plasma	6	7	6	5	11	8	9	As, Asalto, Mando, Seguir, Autorreparación, Suspensor, Escudos Cambio Fase, Espacio de transporte 3	
0 × Dron Comandante Xan Tu con Apéndices de herramienta, Honda-x con Minired y Granadas de Plasma; Carabinas de plasma gemelo	6	7	6	5	11	8	10	As 2, Asalto, Mando, Seguir, Autorreparación, único Suspensor, Escudos Cambio Fase, Espacio de transporte 3,	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Reflector adicional a 2 puntos</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplazar Dron Comandante con Dron Comandante Xan Tu @ 2pts</li> </ul>				
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Fase: 0- 1						

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

<b>Vanra Hasa (Francotirador de Fase) (Infantería, 8 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Vanra Hasa (francotirador de fase) con simbiote de rifle de fase, pistola de plasma; armadura de fase	5	6	7	5	5(7)	8	8	Monitor, Francotirador	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron de Camuflaje	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Dron Observador adicionales @ +1pt					• 0-1 Dron Deflector @ 2pts				
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
					Fase: 0- ½×FL				

<b>Nar Vesh (Fase Panhumana) Escuadra (Infantería, 11 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Nar Vesh Fase Monitor con carabina de plasma, Honda-X con munición de honda, granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	Monitor	
3 × Nar Vesh Soldado Fase con carabina de plasma, granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Nar Veshmahr Soldado Lanza con lanza de plasma, granadas de plasma; armadura de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-3 soldados de fase Nar Vesh a 2 puntos cada uno</li> <li>• Reemplace la lanza de plasma de Veshmahr Soldado Lanza con un rifle de plasma como un Veshva Francotirador @ Gratis</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
					Fase: 1+FL+ – conjuntamente entre Nar Vesh, Tsan Vesh y Tsan Mahra				

### Un recordatorio sobre el rifle de plasma.

El rifle de plasma tiene las reglas especiales Elegir objetivo y explotar. Elegir objetivo permite que el francotirador dispare a un objetivo diferente al del resto del escuadrón, Explotar permite que cualquier impacto del rifle se asigne a un dron de apoyo enemigo, ya sea que se obtenga o no un Impacto afortunado. El impacto en sí no suele ser un impacto afortunado (¡a menos que se lance un uno, por supuesto!), por lo que, de lo contrario, debe someterse a cualquier repetición de la tirada de forma normal. Si no se asigna a un dron de apoyo, se asigna un impacto del rifle de plasma de acuerdo con las reglas normales para la asignación de impactos.

<b>Tsan Vesh (Fase Tsan RA) Escuadra (Infantería, 13 puntos)</b>									
<b>Nota sobre los tamaños de escuadra de Tsan:</b> las escuadras de Tsan Ra operan en la preferencia Base8 de Tsan. Tácticamente, y sobre la mesa, se ha encontrado que cuatro Tsan Ra son significativamente más efectivos que tres, de ahí estos tamaños de escuadra a pesar de los tamaños de cuadro predeterminados. Los jugadores sin modelos adecuados pueden reducir el número de tsan vesh en uno y los puntos cuestan a 10 puntos.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Tsan Vesh Monitor con plasma duocarb, Honda-x con munición de honda, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	Monitor	
3 × Soldados Tsan Vesh con plasma duocarb, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Soldado Tsan Vesh @ 3pts									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
					Fase: 1+FL+ – conjuntamente entre Nar Vesh, Tsan Vesh y Tsan Mahra				

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

<b>Escuadra Tsan Mahra (Tsan Ra Asalto) (Infantería, 13 puntos)</b>									
Los jugadores sin modelos adecuados pueden reducir el número de Tsan Mahra en uno y los puntos cuestan 10 puntos.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Monitor Tsan Mahra con Compresor Torus, Honda-x con munición de honda; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	Monitor	
3 x Soldados Tsan Mahra con Compresor Torus; Armadura de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 SoldadoTsan Mahra @ 3pts									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 1+FL+ – conjuntamente entre Nar Vesh, Tsan Vesh y Tsan Mahra				

<b>Una nota sobre Takhan Dash</b>									
Las entradas de Takhan Dash se obstruyeron bastante, por lo que para mejorar la legibilidad, hacemos una nota aquí sobre el efecto de las reglas comunes a todas las Motos de pulso Takhan:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio de Transporte 2, con un espacio adicional requerido para que el conductor suma 3 espacios;</li> <li>• Un módulo Potenciador HL;</li> <li>• Carabinas Gemelas de plasma;</li> <li>• Las Reglas Especiales <i>Rápido, Atacar y Huir y Suspensor</i>.</li> </ul>									

<b>Escuadra Takhan Vardash (Mando Motos de Pulso) (Mando montado, 15 puntos)</b>									
Se desmonta como Nar Var (Mando panhumano) o Nar Dash (equipo de apoyo) con subtipo de Mando y estadísticas Co como se muestra.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Takhan Dash Comandante con carabina de plasma; armadura de fase en moto de pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	9	Mando, Seguir, Monitor, Duro	
2 x Soldados Takhan Dash con carabina de plasma; armadura de fase en moto de pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 x Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 SoldadosTakhan Dash @ 3pts cada uno</li> <li>• Dé a cualquiera o todos los miembros de la escuadra Pistola de plasma en lugar de plasma carabina @ gratis</li> <li>• Agregue Dron Observador y un cañón de plasma compactado o proyector de cambio de fase compactado@1pt</li> <li>• Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanza de plasma en cualquiera o todas las motos de pulso @ gratis</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0- ½×FL			Elección limitada	

<b>Escuadra Takhan Dash (Moto de Pulso) (montado, 13 puntos)</b>									
Se desmonta como escuadra Nar Vesh (fase panhumana) o Nar Dash (equipo de apoyo) y estadísticas Co como se muestra.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Takhan Dash Monitor con carabina de plasma; armadura En Moto de Pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	Monitor	
2 x Soldados Takhan Dash con carabina de plasma; armadura de fase en moto de pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 x Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 SoldadosTakhan Dash @ 3pts cada uno</li> <li>• Dé a cualquiera o todos los miembros de la escuadra Pistola de plasma en lugar de plasma carabina @ gratis</li> <li>• Agregue Dron Observador y un cañón de plasma compactado o proyector de cambio de fase compactado@1pt</li> <li>• Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanza de plasma en cualquiera o todas las motos de pulso @ gratis</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0-2×FL				

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Dron de Apoyo Nhamak (Dron, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Apoyo Nhamak con Apoyo Ligero de plasma	6	7	6	-	8	8	8	Auto-Reparación, Suspensor, Espacio de Transporte 2, Escudo cambio de Fase	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Dron Observador a 1 punto					• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos				
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
<b>Fase:</b> 0-FL									

Dron Medio Andhak (Dron, 11 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron Medio Andhak de con cañón de plasma	6	7	6	-	10	8	8	Autorreparación, suspensor, espacio de transporte 3, Escudo cambio de Fase	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplace el cañón de plasma con Apoyo Ligero de plasma o cañón fractal o proyector de cambio de fase @ Gratis</li> <li>Reemplace el cañón de plasma con un cañón de compresión (Andhak Vavesh) @ 1pt</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 2 puntos</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
<b>Fase:</b> 0-2×FL									

Equipo Nar Dash (Apoyo Panhumano) (Equipo de Armas, 8 puntos)									
<p><b>Nota:</b> Tسان Ra se considera demasiado valioso como infantería para ser utilizado como tripulación de armas de apoyo. Si los jugadores desean hacerlo, tal vez después de un despliegue prolongado y lleno de lesiones, toda la tripulación panhumana en un equipo de armas Nar Dash y Nar Madash puede actualizarse a Tسان Vesh con pistolas de plasma a +1 punto cada una, pero si lo hacen, no se puede tomar ninguna infantería panhumana que no sean francotiradores de fase.</p>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación Nar Dash (equipo de armas) con pistola de plasma; armadura de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Cañón de plasma	5	-	-	-	11	-	-	Apoyo	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Tripulación a 2 puntos</li> <li>Reemplace el cañón de plasma con un proyector de cambio de fase @ Gratis</li> <li>Reemplace el cañón de plasma con el lanzador-X y municiones especiales de Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2pts</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> </ul>				
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
<b>Fase:</b> 0-FL									

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Equipo Nar Madash (Armas Pesadas Panhumanas) (Equipo de Armas, 10 puntos)										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
3 × Tripulación Nar Dash (equipo de armas) con pistola de plasma; armadura de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	-		
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 × Bombardeo de plasma	4	-	-	-	13	-	-	Pesado		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Tripulación a 2 puntos</li> <li>Reemplace el bombardeo de plasma por Obús-X y municiones especiales de Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2pts</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>										
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>					<b>Fase:</b> 0-FL			<b>Mínimo FL2+</b>		

Dron de Transporte Tograh (Vehículo, 21 puntos)										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × Dron de transporte Tograh MV2 con Apoyo Ligero de plasma	5	5	6	-	13	8	8	Grande, MOD2, Escudo cambio de Fase, autorreparación, Suspensor, Transporte 8		
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>										
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>					<b>Fase:</b> 0-1 por unidad de infantería			<b>Mínimo FL2+</b>		

Dron de Combate Mahran Vesh (Vehículo, 24 puntos)										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × Dron de combate Mahran Vesh MV5 con apoyo ligero de plasma y cañón de plasma	5	5	6	-	13	8	8	Grande, MOD2, Escudo cambio de Fase, autorreparación, Suspensor		
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplace el cañón de plasma con un cañón fractal para producir la variante de ingeniería MV5-02 @ Gratis</li> <li>Reemplace el cañón de plasma con un cañón de compresión para producir MV5 04 (variante Mahran Vavesh) @ 1pt</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>										
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>					<b>Fase:</b> 0-1+FL			<b>Mínimo FL2+</b>		

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 4 pts)										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
4 × Sondas Exploradoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-FLx2 Sondas Exploradoras a 1 punto cada una</li> </ul>										
<b>Restricciones de unidad/fuerza: –</b>					<b>todas:</b> 0-1			<b>únicas</b>		

Fragmento de Sonda Detectora (Sonda, 5 pts)										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
4 × Sondas Detectoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-FL Sondas Detectoras a 1 punto cada una</li> </ul>										
<b>Restricciones de unidad/fuerza: –</b>					<b>todas:</b> 0-1			<b>únicas</b>		

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Fragmento de Sonda Cazadora (Sonda, 6 pts)								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda
Opciones de Actualización:								
• 0-FLx2 Sondas Cazadoras a 1 punto cada una								
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1		únicas	

## REFERENCIA DE FUERZAS SENADO ISORIANO

### RESUMEN DEL SELECTOR DE SENADO

- En una fuerza de Fase, debe haber al menos **2+FL** escuadras de infantería en total de: **Nar Var** (Mando PanHumano); **Tsan Var** (Mando Tsan); **Nar Vesh** (Fase Panhumana); **Tsan Vesh** (Fase Tsan); o **Tsan Mahra** (Tsan Asalto). También se deben seguir otras restricciones de selección. Estas unidades se designan con la palabra *Básica*.

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Fuerza Fase
NuHu Senatexis	18	N	1	0-½×FL
Nar Var (Mando Panhumano)	10	S	1	0-½×FL <i>Básica</i>
Tsan Var Mando	12	S	1	0-½×FL <i>Básica</i>
Comandante de Drones Isorianos	15	S	1	0-1
Vanra Hasa (francotirador de fase)	8	N	1	0-½×FL
Nar Vesh (fase panhumana)	11	N	1	1+FL o más en las unidades básicas <i>Básico</i>
Tsan Vesh (fase Tsan Ra)	13	N	1	1+FL o más en las unidades principales <i>Básico</i>
Tsan Mahra (Tsan Ra Asalto)	13	N	1	1+FL o más en las unidades básicas <i>Básico</i>
Takhan Dash (Moto de pulso) Mando	15	S	1	0-½×FL
Takhan Dash (Moto de pulso)	13	N	1	0-2 × FL
Dron de Apoyo Nhamak	8	N	1	0-FL
Dron Medio Andhak	11	N	1	0-2×FL
Equipo de Armas de Apoyo de Nar Dash	8	N	1	0-FL
Equipo de Armas Pesadas de Nar Madash	10	N	2	0-FL
Dron de Transporte Tograh MV2	21	N	2	0-1/Infantería
Dron de Combate Mahran Vesh MV5	24	N	2	0-1+FL
Fragmento Sonda Cazadora	6	N, único	1	0-1
Fragmento Sonda Exploradora	4	N, único	1	0-1
Fragmento Sonda Detectora	5	N, único	1	0-1

### OPCIONES DEL EJÉRCITO DEL SENADO

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +2</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>Disparo Extra</b>	2	FL	Disparo Afortunado otorga 1 disparo extra
<b>Impulso ImTEL</b>	2	1	Los dados de orden extra son dados ImTel para: agregar bonificación; recuperar; etc
<b>¡En Piel!</b>	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
<b>Tirador</b>	2	1	Vuelve a tirar todos los dados de un turno de disparo.
<b>¡Recomponeos!</b>	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
<b>Fragmento Superior</b>	2	1(1/Turno)	Elimina un dado de orden enemigo por turno
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

### ARMAS DEL SENADO EN USO

Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Compresor Torus		10	20	30	1×SV3/2/1	2×SV3	Sin Cobertura
Bastón NuHu		10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Rifle de Fase	Disparo Único En Fase	20 20	30 30	100 50	1×SV2 D6×SV2	- -	Sin cobertura, simbiote RF, solo orden de Disparo
Carabina de Plasma	Dispersión Enfocado	20 20	30 30	- 50	2×SV0 1×SV2	- -	RF -
Plasma Duocarb	Dispersión Enfocado	20 20	30 30	- 50	2×SV1 1×SV3	- -	RF, Tsan Ra solamente Tsan Ra solamente
Lanza de Plasma	Dispersión Enfocado Lanza	20 20 20	30 30 30	- 50 50	2×SV0 1×SV2 1×SV4	- - -	RF - Inexacta, Brecha, Elegir Objetivo
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	-
Rifle de Plasma		20	30	80	1×SV2	-	Elegir objetivo, explosiona
Apéndices de Herramientas		Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV1	-
Honda-X	Directo Indirecto	10 (5)10	20 20	- -	Espe Espe	Espe -	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales OH; Espe: como granada
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, Res 11,M5 a menos que se indique)
Cañón de Compresión		20	40	80	1×SV8/5/3	-	Apagón,Sin Cobertura
Cañón Fractal 5+4,Espacio		20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal , Brecha SV de Transporte 2
Proyector de Cambio de Fase		20	30	50	2×SV3	-	RF, sincronización en fase, Brecha
Apoyo Ligero de Plasma		30	40	80	3×SV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía
Cañón de Plasma		30	40	80	1×SV7	-	-
Lanzador-X		(10)30	60	120	1×SV1	-	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales
Carabinas Dobles Plasma	Dispersión Enfocado	20 20	30 30	- -	4×SV0 2×SV0	- -	RF, PBS, Drenaje de Energía PBS, no RF
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13a menos que se indique)
Bombardero de Compresión		30	80	150	1×SV10/7/5	-	Apagón,Grande,Mueve 4,Sin Cobertura
Desintegrador Fractal		50	100	200	1×SV5+3	-	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande
Bombardero de Plasma		50	100	200	1×SV9	-	Grande,Mueve 4
Obús-X		(20)50	100	250	1×SV2	-	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura,OH,Munición especial, Incomodo
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Granada de Plasma		5	-	-	1×SV1	1×SV1	SV Combinado

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
<b>Inhibidora</b>	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
<b>Aturdidora</b>	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibicion que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
<b>Red</b>	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas),divididos equitativamente entre las unidades impactadas: divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
<b>Minired</b>	Instantáneo;El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efecto si el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.
<b>Arco</b>	Turno a turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6-10; anula otras municiones
<b>Desdibujadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades en efecto sufren una penalización de -1D3 a Acc.
<b>Atrapadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag y, si fallan, detenerse.

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DEL SENADO	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [ (<arma> ) ]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Apagón Crítico	Igual que para el <b>Apagón</b> , pero el modelo también recibe un pin <b>por cada</b> fallo de 10 en el test Acc.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Apagón	Con tirada de test Acc de 10, el arma falla: cambia la orden <b>actual</b> de la unidad a Down; de lo contrario, gire/saque MOD hacia Down.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambo dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Armadura de fase disparos	+1 Res contra disparos < 10"; +2 Res contra disparos >= 10"; puede down como una reacción automática a los disparos
Escudos de cambio de fase	Activar antes de que el atacante tire en la tabla de daño: dado en mano/cambiar el dado que no sea Down a Down; El resultado de DC aumentó en +2 (no se acumula con As); Actos versus combate actual de tiro solamente.
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test

## Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

	basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Sacrificar al Dron	Después de asignar todos los impactos, antes de combinar, puede eliminar a un compañero en la unidad en lugar de recibir el impacto.
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Monitor	La unidad del monitor obtiene una repetición de la tirada de Res.
Simbionte	El modelo separado se considera parte del padre y debe permanecer dentro de 1" en todo momento; no se puede orientar por separado.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Núcleo	Efecto Inhibidor dentro de 3"; anula los inhibidores enemigos en 3"; inmune a los ataques subvertidores.
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a <b>Apagón Crítico</b> (arriba).
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Sincronización por fases	El edificio objetivo recibe daño y una sola unidad aliada con blindaje de fase a 10" o menos del objetivo puede realizar una acción inmediata de Avanzar o Correr para moverse directamente a través de la ubicación golpeada como si fuera una puerta abierta: toma un dado de orden de la bolsa, haga una prueba de orden si es necesario, luego mueva la unidad sincronizada.
Francotirador	Si el escenario asigna bordes o mitades de la mesa, puede desplegarse dentro de los 20" del borde de la mesa, incluso sin otro despliegue.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.



# LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

## CONCORDIA PANHUMANA

### V2.011 H

**Asesores del Consejo Superior;** David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

#### REGLAS DE LA CONCORDIA PANHUMANA

Las fuerzas militares de PanHuman Concord forman parte de un fragmento separado y seguro: el Mando Combinado de Concord, o C3. Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas del C3.

#### MUNICIONES ESPECIALES

Los C3 tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usarlas.

- Arco
- Desdibujadora
- Atrapadora
- Red
- Aturdidora
- Inhibidora
- Minired (solo para honda-x)

#### ARMADURA Y EQUIPO

Intrínseco a los protocolos de estandarización de C3s es equipar a sus tropas con las mejores armas y equipos comúnmente disponibles y solo extender esto cuando el armamento ampliamente disponible se queda corto, como es el caso de las armaduras.

#### Armadura Hiperluz

**Tipo:** Usado, cuerpo completo, sellado

La armadura hiperluz o HL de Concord combina un traje ligero, sellado y blindado sobre el que se proyecta un campo de réflex. Por encima del campo de réflex se proyecta un campo de hiperluz variable, de alta densidad. El fragmento de combate reconoce la firma de energía de los ataques entrantes y genera un contraataque enfocado: cuanto más distante o más lento sea el ataque, con mayor eficacia el fragmento de combate puede identificar y anular el peligro. Al limitar la defensa en el área, se evitan en gran medida los problemas inherentes de la dispersión de la masa como se ve en otras armaduras de campo múltiple.

Las siguientes reglas se aplican a las tropas equipadas con armadura hiperluz:

- En rangos de 10" o menos, la armadura HL agrega +1 al valor de resistencia (Res) del objetivo. Esto incluye todo el PBS y la lucha cuerpo a cuerpo, aparte de los impactos explosivos.
- A distancias superiores a 10" HL, la armadura añade +2 a la Res del objetivo, aparte de los impactos explosivos.
- Contra cualquier impacto de una **explosión**, independientemente del alcance, la armadura hiperluminica agrega +3 a la Res del objetivo.

Algunas tropas montadas como Concord Interceptors y NuHu están equipadas con propulsores hiperluz que agregan un +1 adicional al valor de resistencia. Por ejemplo, en rangos de 10" o menos tienen una Res de +2. Por lo general, esto se agrega a la Res de armadura entre paréntesis predeterminada para cada modelo, como en 5 (8) en lugar del 5 (7) que tendría sin un refuerzo.

#### Paracaídas de Suspensión

**Tipo:** Usado

Los paracaídas de suspensión, o paracaídas en S, son utilizados por Paracaidistas C3 para permitirles descender con mayor precisión sobre un objetivo. Cualquier tropa puede ser lanzada a través de la atmósfera usando cápsulas de descenso, pero solo las tropas equipadas con paracaídas en S en combinación con tecnología hiperluminica pueden controlar su descenso al suelo. La caída rápida de los Paracaidistas (¡casi literalmente en cápsulas de descenso!) se basa en la absorción cinética de su armadura hiperluminica junto con los campos de suspensión de sus paracaídas. En el suelo, los paracaídas s brindan a los soldados una movilidad suprema, lo que les permite asegurar rápidamente una zona de aterrizaje o arrebatar el control de un área.

*En general, la tecnología de suspensión basada en nanoesferas requiere una superficie relativamente estable contra la cual actuar, como una atmósfera densa o agua. No obstante, los paracaídas s a veces se denominan erróneamente paracaídas AG (paracaídas antigraavedad o simplemente paracaídas gravitacionales) por aquellos en mundos menos sofisticados que no entienden la tecnología de suspensión.*

Modelos equipados con Paracaídas-S:

- Tener un movimiento de 7" (M7). Este movimiento más largo es de los soldados que hacen un rebote largo o un salto de trayectoria baja.
- Añade +1 a su valor de agilidad (Ag).
- Pueden tratar cualquier área de terreno difícil como si fueran vehículos con suspensión si esto les permite moverse a través o sobre un terreno que de otro modo sería impenetrable o difícil. Por ejemplo, esto permite que la infantería con paracaídas en S se mueva sobre aguas abiertas, utilizando su capacidad de suspensión para rozar la superficie.

En algunos escenarios, se puede permitir que las tropas equipadas con paracaídas en S se desplieguen o se muevan sobre la mesa usando sus paracaídas.

#### Matriz Subvertida

**Tipo:** Módulo adjunto al dron

Desarrollada principalmente para combatir el IMTel de Isorian, la matriz subversiva es una parte indispensable del equipo del C3, pero un módulo similar es un componente vital de la tecnología de campo de batalla de Freeborn. Su función es identificar y subvertir fragmentos de combate hostiles que dependen de tecnología y maquinaria avanzadas al absorber y remodelar su nanoconectividad. Hasta cierto punto, la matriz subversiva es una versión militarizada de la tecnología que permite que IMTel se extienda y armonice su conciencia colectiva en toda la nanoesfera.

Las matrices subversor a menudo se instalan en drones ligeros de propósito general (GP) en lugar de armamentos convencionales.

*Aunque el Subverter apunta a unidades enemigas específicas, estas son meros conductos por los cuales la matriz del subversor se abre camino hacia el fragmento de combate opuesto. Los dados perdidos de orden significarán que un jugador tiene que decidir a qué unidades dar órdenes y cuáles dejar, pero esto depende completamente del jugador. El hecho de que una unidad sea el objetivo de la matriz subversiva no afecta su capacidad para recibir órdenes.*

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

El efecto de la matriz subversiva es robar dados de orden del ejército contrario y colocarlos a un lado donde se disputan al final del turno. Las siguientes reglas gobiernan este ataque:

- La matriz apunta a unidades enemigas dentro de 15" que contienen vehículos, monturas de máquinas, drones con armas, sondas, equipos y drones auxiliares.
- El modelo que realiza el ataque no necesita LOS para el objetivo.
- El subvertidor ataca automáticamente tan pronto como la unidad que lo lleva completa cualquier acción o reacción, incluido Down después de un test fallido o después de morir. Haga primero la acción de la unidad y luego calcule los resultados para la matriz.
- Las unidades A Prueba de Inhibición son inmunes a los efectos de los subvertidores.
- Se destruyen las sondas individuales a las que apunta la matriz del subvertidor. No se hace ningún test y, como resultado, no se disputa ningún dado de orden.
- Las unidades que no sean sonda, objetivo de la matriz subversiva deben hacer un test conjunto. Si más de una unidad se ve afectada, el jugador que posee el subversor decide el orden en el que tirar. Las unidades con drones auxiliares tiran una vez sin importar cuántos drones tengan, al igual que las unidades que califican como objetivos en más de un conteo (es mejor atacar las sondas primero).

Los resultados del Test Co del ataque del subvertidor son los siguientes:

Resultado	Efecto de Ataque Subversor
Pasado	Sin Efecto
Fallado	El jugador contrario debe tomar uno de sus dados de orden de la bolsa de dados y colocarlo a un lado donde ambos jugadores puedan verlo. El dado está en disputa. Si no quedan suficientes dados de orden en la bolsa, entonces se deben retirar los dados de orden que ya están en juego, y el jugador cuya unidad se ve afectada decide cuál tomar, excepto que los dados que ya están Down solo se deben dejar de lado si no hay otra opción (para evitar manipular los efectos del Subversor).

En la Fase de Fin de Turno, si todos los subvertidores de un ejército no pueden interactuar con otras unidades, por ejemplo, al ser destruidos, compactados o transportados, todos los dados disputados que forzaron a apartarse se devuelven a la bolsa. De lo contrario, una vez que se hayan realizado todos los test de recuperación y se hayan devuelto otros dados a la bolsa, haga un test para cada dado de orden impugnado. Es posible que ambos bandos tengan dados de orden disputados, en cuyo caso tira para cada uno.

- Trabaje todos los dados disputados uno a la vez, ambos jugadores tirando un D10 para cada uno. Si el jugador propietario gana (ganar a la baja!), los dados de orden vuelven a la bolsa de dados; de lo contrario, los dados de orden permanecen en disputa.
- Coloque los dados que su dueño recupere en la bolsa de dados para usarlos en el siguiente turno.
- Los dados disputados no se utilizan durante el próximo turno y se realiza un nuevo test al final de ese turno.

## OPCIONES DEL EJÉRCITO

El C3 puede utilizar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! - 1 punto
- Contra Impulso +2 - 2 de por 1pt.
- Disparo Extra - 2pts.
- En Pie! - 2pts.
- Impulso IMTel: 2 puntos.
- Tirador - 2pts.
- Recomponeos! - 2pts.
- Fragmento Superior - 2pts.
- Bien Preparado - 1 pt.

## SELECTORES C3

Consulte el suplemento Como Jugar para obtener detalles sobre el uso de selectores principales. Se debe elegir uno de los dos selectores de Concord: Fuerza de Choque o Fuerza Paracaidistas.

## UNIDADES PRINCIPALES DE FUERZA DE CHOQUE

Esto representa la fuerza multidisciplinaria básica de IMTel centrada en sus Escuadras de Ataque adaptables.

Debe haber al menos una **Escuadra de Choque** por FL más dos unidades en total tomadas de: **Escuadra de Choque**, **Escuadra de Mando de Choque** o **Dron de Apoyo Ligero C3D1**. También se deben cumplir todas las restricciones de selección para el FL. Esto da un total de 3 unidades centrales en FL1, 4 en FL2 y así sucesivamente.

*Por ejemplo, debe haber al menos una Escuadra de Choque en FL1, 2 en FL2 y así sucesivamente. Además de esto, tendría que haber dos unidades más (para hacer un total de 2+FL), tal vez un Dron de Apoyo de Escuadra C3D1 y otra Escuadra de Choque.*

## Ejemplo de Fuerza de Choque

Se puede formar un ejército inicial flexible por 50 puntos a partir de lo siguiente en seis dados de orden:

- 2 × Escuadra de Choque (20 puntos, unidades principales);
- 2 Drones de Apoyo a Escuadra C3D1 (14 puntos, uno básico y otro discrecional);
- 1 × Equipo de Apoyo con Lanzador-X-(10 puntos, discrecional);
- 1 Fragmento de Sonda Exploradora (3 puntos, discrecional);
- 1 × Opción Impulso IMTel: (2 puntos, discrecional); y
- 2 × Opciones de Ejército Contra Impulso+2 (1 punto en total).

## UNIDADES PRINCIPALES FUERZA PARACAIDISTAS

Las tropas paracaidistas forman la punta de lanza de una fuerza de invasión de Concord o se utilizan para incursiones rápidas de entrada y salida en territorio enemigo con una precisión milimétrica. Ocasionalmente, las tropas paracaidistas se complementan con armaduras más pesadas cuando es necesario y solo en raras ocasiones está presente un componente de artillería integrado.

Debe haber al menos **FL×Escuadras Paracaidistas** más dos unidades en total tomadas de: **Escuadras Paracaidistas**, **Escuadras de Mando Paracaidistas**, **Escuadras Interceptor** o **Dron de Apoyo Medio C3D2**. También se deben cumplir todas las restricciones de selección para el FL. Esto da un total de 3 unidades centrales en FL1, 4 en FL2 y así sucesivamente.

*Por ejemplo, debe haber al menos una Escuadra Paracaidistas en FL1, dos y FL2 y así sucesivamente. Además de esto, tendría que haber dos unidades más: otra Escuadra Paracaidista está bien, pero tal vez un Dron de Apoyo Mediano C3D2 y una Escuadra Interceptor podrían ser más útiles.*

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### DEFINICIONES DE UNIDADES DE C3

#### EQUIPOS DE INFANTERÍA Y ARMAS

<b>Mandarín NuHu (Mando de Infantería NuHu, 15 puntos)</b>									
Concord NuHu tiene el equivalente de un Potenciador HL sobre una armadura hiperluminica de su simbiote nano-Dron									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Mandarín NuHu con simbiote nano-dron, pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Ágil, Opción Ejercito (Impulso IMTel ), Mando 15", Seguir, Núcleo, Sacrificio de Dron, Suspensor, Duro, Herida,	
0 × Mandarín-General NuHu con simbiote nano-dron , pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	10	Ágil, Opción Ejercito (Impulso IMTel ), Mando 15", Seguir, Héroe, Núcleo, Sacrificio de Dron ,Suspensor, Duro 2, Único, Herida 2	
0 × <b>NuHu Intelligence Mandarín Jai Galeyoux</b> con simbiote nano-dron , pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Ágil, Opción Ejercito (Impulso IMTel ), Mando 15",ImTEL Meticuloso Seguir, Héroe, Núcleo, Sacrificio de Dron ,Suspensor, Duro 2, Único, Herida 2	
0 × Choque/Escolta pan-humana con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
0 × Escolta Krasz con Krasz carabina de asalto, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	-	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medí-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opción de ejército (Impulso IMTel) :</b> El NuHu le da automáticamente al ejército un total máximo de una opción de ejército Impulso IMTel gratis. Si se toman dos NuHu, aún se aplica el máximo de un Impulso IMTel .									
<b>ImTEL Meticuloso :</b> El fragmento de investigación e inteligencia de Jai evalúa constantemente las debilidades de sus oponentes. Si no obtiene un golpe de suerte al disparar o en el combate cuerpo a cuerpo, puede tratar uno de los disparos o golpes como un golpe de suerte, aunque el disparo no pueda estar sujeto a ninguna opción de ejército, como un disparo adicional.									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>• 0-3 Escolta de Choque ya sea todo Choque/Escolta PanHuman o todo Escolta Krasz a 2 puntos cada uno</li> <li>• Reemplace un mandarín NuHu en una fuerza con el mandarín de inteligencia NuHu Jai Galeyoux @ 1pt</li> <li>• Actualice un Mandarín NuHu a Mandarín-General NuHu @ 2pts</li> <li>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>					<b>Todos: 0-FL</b>				

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Escuadra de Mando de Choque (Mando de Infantería, 12 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante de Choque con carabina de plasma, Honda-x + Minired, ,granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	8	9	Mando, Seguir, Duro 2	
0 × <b>Comandante Josen, Aan Cuatro</b> con carabina de plasma, Honda-x + Minired, ,bandolera de granada, armadura hiperluz ,Amplificador HL Integrado	5	5	6	5	5(8)	9	9	Mando, Seguir, Héroe 15", Duro 2, Único, Herida	
0 × Mariscal de choque con carabina de plasma, Honda-x + Minired, ,granadas de plasma, armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	9	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Único, Herida	
0 × <b>Kamrana Josen, CIC XEF</b> con pistola de plasma ,Honda-x + Minired,granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(8)	9	10	Opciones del ejército (Bien preparado × 2, en Pie!!× 2, Impulso ImTel ), Mando,Seguid, Heroe 15",Duro 2, Único, Herida 2	
2 × Escolta de Choque con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medf-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Bandolera de Granadas;</b> Comandante Josen, Aan Cuatro tiene Bandolera equivalente a 5xgranadas de plasma en asalto pero son peligrosas en CaC									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Dron Centinela con carabina de plasma a 1 punto cada uno</li> <li>• Actualiza un Comandante de Choque a Mariscal de Choque @ 3pts</li> <li>• Reemplace un Comandante de Choque por <b>Comandante Josen, Aan Cuatro</b> @ 3pts( Solo Interceptores)</li> <li>• Reemplace un Comandante de Choque por <b>Kamrana Josen ,CIC XEF</b> @ 6pts</li> <li>• 0-2 Escolta de Choque @ 2 pts cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas - Choque: 0-FL Paracaidista: 0-1 Elección limitada</b>									

Comandante de Drones (Mando de drones, 15 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante de drones C3 con apéndices de herramientas, Honda-x + Minired, granadas de plasma, carabinas gemelas de plasma	6	7	6	5	11	8	9	As, Asalto, Mando, Seguid, Autorreparación, Suspensor, Espacio Transporte 3	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza - Todos: 0-1 Elección limitada</b>									

Escuadra de Choque (infantería pan-humana, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Líder de Choque con carabina de plasma, Honda-x + Minired, , granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	Duro	
3 × Soldados de Choque con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Soldado Lancero con lanza de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-3 Soldados de Choque a 2 puntos cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas - Choque: FL+ Paracaidista: 0-FL</b>									

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Equipo de Apoyo de Choque (Equipo de Apoyo Pan-humano, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
0 × Líder de Dotación de Choque con pistola de plasma; Armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	Duro	
2 × Dotación de Choque con pistola de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Cañón de Plasma	5	-	-	-	11	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Líder de Dotación de Choque a 2 puntos</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>Reemplace el Cañón de Plasma con el Lanzador-X y municiones especiales, Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2 pts</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> <b>Choque: 0-FL</b> <b>Paracaidista: 0-½×FL</b>									

Escuadra de Asalto Krasz (Infantería Pan-humana, 14 puntos)									
Las Escuadras de Choque Básicas se pueden actualizar a Escuadras de Asalto Krasz siempre que se cumpla el máximo de Krasz de 1/Escuadra de Choque									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Líder Krasz con Carabina de Asalto Krasz, Honda-x + Minired, granadas de plasma ; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	Duro 2, Ataque Salvaje	
3 × Soldados Krasz con Carabina de Asalto Krasz, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	Ataque Salvaje	
1 × Krasz Lancero con Lanza de Asalto Krasz, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	Ataque Salvaje	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 Soldados Krasz a 2 puntos cada uno</li> <li>Da a todos los miembros de la unidad cargas fractales de 1 punto en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> <b>Todos: 0-1 por Escuadra de Choque en cualquier tipo de fuerza</b>									

## INFANTERÍA Y SKIMMERS DE ATAQUE RÁPIDO (PARACAIDISTA)

Comandante de Paracaidistas (Mando de infantería, 14 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Paracaidista con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired, granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaídas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	8	9	Mando, Seguir, Suspensor, Duro 2	
2 × Escolta Paracaidista con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired, granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaídas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Suspensor	
1 × Medf-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Escolta Paracaidista a 2 puntos cada uno</li> <li>Da a todos los miembros de la unidad cargas fractales de 1 punto en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> <b>Choque: 0-1</b> <b>Paracaidista: 0-FL</b> <b>Elección limitada</b>									

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Escuadra de Paracaidistas (infantería Pan-humana, 14 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Líder Paracaidista con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaídas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Duro, Suspensor	
2 × Soldados Paracaidistas con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaídas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Suspensor	
2 × Lanceros Paracaidista con Lanza de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaídas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Suspensor	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 Soldados Paracaidistas a 2 puntos cada una</li> <li>Reemplace la Lanza de Plasma de cualquier Lancero Paracaidista con Carabina de Plasma con Honda-x @ Gratis</li> <li>Da a todos los miembros de la unidad cargas fractales de 1 punto en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b>									
<b>Choque:</b> 0-FL									
<b>Paracaidista:</b> FL+									

Escuadras Interceptores									
En lugar de saturar las entradas individuales, todos los skimmers ST500 Interceptor tienen las siguientes estadísticas básicas:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Un módulo Potenciador integral HL;</li> <li>Carabinas gemelas de plasma;</li> <li>Reglas especiales: Suspensor,Atacar y Retirarse , Rápido.</li> <li>Son Espacio de transporte 2, con un espacio de transporte adicional que se requiere para el piloto (3 espacios en total).</li> </ul>									

Escuadra de Mando Interceptor (Mando Montado Pan-humano, 15 puntos)									
Se desmonta como Mando de Choque o Equipo de Apoyo de Choque con el subtipo Mando.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Interceptor con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	9	Mando, seguir, duro 2	
2 × Soldados Interceptoras con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 × Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Soldado interceptor a 3 puntos</li> <li>Reemplace la carabina de plasma de cualquier miembro de la escuadra con pistola de plasma @ Gratis</li> <li>Agregue un Dron Observador y un cañón de plasma compactado a 1 punto</li> <li>Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanzas de plasma en cualquiera o todos los ST500 gratis</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b>									
<b>Todos:</b> 0-1									
<b>Elección limitada</b>									

Escuadra Interceptor (Montado Pan-humana, 13 puntos)									
Desmonta como Escuadra de Choque o Equipo de Apoyo de Choque.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × líder interceptor con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	8	Duro	
2 × Soldados Interceptoras con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 × Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Soldado interceptor a 3 puntos</li> <li>Reemplace la carabina de plasma de cualquier miembro de la escuadra con pistola de plasma @ Gratis</li> <li>Agregue un Dron Observador y un cañón de plasma compactado a 1 punto</li> <li>Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanzas de plasma en cualquiera o todos los ST500 gratis</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b>									
<b>Choque:</b> 0-FL									
<b>Paracaidista:</b> 0-1 / Escuadra de Paracaidistas									

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### ARMAS, TRANSPORTE Y DRONES DE COMBATE

Dron de Apoyo a la Escuadra C3D1 (Dron de Combate, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Apoyo a la Escuadra C3D1 con Apoyo Ligero de Plasma	6	7	6	-	8	8	8	Auto-reparación, Suspensor, Espacio Transporte 2	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Todos: 0-1 por unidad de infantería o unidad de comandante de drones									

Dron Mediano C3D2 (Dron de Combate, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron Mediano C3D2 con Cañón de Plasma	6	7	6	-	10	8	8	Auto-reparación, Suspensor, Espacio Transporte 3	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplace el Cañón de Plasma con Apoyo Ligero de Plasma (D201) o Cañón Fractal (D206) @ Gratis</li> <li>Reemplace el Cañón de Plasma con un Cañón de Compresión (D204) @ 1pt</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Todos: 0-2×FL									

Equipo de Apoyo Pesado de Choque(Equipo de Apoyo Pan humano, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
0 × Líder de Dotación de Choque con pistola de plasma; Armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	Duro	
3 × Dotación de Choque con pistola de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Bombardeo de Plasma	4	-	-	-	13	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>0-1 Líder de Dotación de Choque a 2 puntos</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>Reemplace el Bombardeo de Plasma por Obús-X y municiones especiales, Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2pts</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Choque: 0-FL Paracaidista: 0-1 Mínimo FL 2+									

Dron de Transporte C3T7 (Vehículo, 18 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Transporte C3T7L con Apoyo Ligero de Plasma	5	5	6	-	11	7	7	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido, Transporte 10	
0 × C3T7H Dron de Transporte con Apoyo Ligero de Plasma	5	5	6	-	13	8	8	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido, Transporte 10	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualice T7L a T7H con Inteligencia Artificial Mejorada a +2 puntos (solo FL2+)</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Todos: 0-1 por unidad de infantería T7H Mínimo FL 2+									

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Dron de Combate serie C3M400 (Vehículo, 22 puntos)									
La serie M400 de drones de combate ha sufrido una serie de modificaciones a lo largo de los años, incluida una variante de asalto (ahora obsoleta) que sufrió demasiado por el consumo excesivo de energía.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Combate Pulsar M4 con Apoyo Ligero de Plasma y Cañón de Plasma	5	5	6	-	13	8	8	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido	
0 × Dron de Asalto M407 Obsoleto con Apoyo Ligero de Plasma y 2 × Torretas Gemelas de Carabina de Plasma	5	5	5	-	12	7	8	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplace el Cañón de Plasma en M4 Pulsar con un Cañón Fractal para producir la variante de ingeniería M402 @ Gratis</li> <li>Reemplace el Cañón de Plasma en M4 Pulsar con un Cañón de Compresión para producir la variante M404 @ 1pt</li> <li>Actualizar M4 a la variante Obsoleta de Asalto M407 @ Gratis</li> <li>Reemplace una o ambas Torretas Gemelas de Carabina de Plasma en Obsoletade Asalto M407 con Torretas de Apoyo Ligero de Plasma a 2 puntos cada una</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> <b>Todos:</b> 0-1+FL <b>Mínimo FL 2+</b>									
Dron de Combate Pesado de la Serie C3M250 (Vehículo, 27 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de combate pesado M25 Nova con Apoyo Ligero de Plasma y Bombardeo de Plasma	4	5	6	-	15	8	8	Extra Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplace la Bombardeo de Plasma en M25 Nova con un Desintegrador Fractal para producir la variante Siege M502 @ Gratis</li> <li>Reemplace la Bombardeo de Plasma en M25 Nova con Bombardeo de Compresión para producir la variante M504 @ 1pt</li> <li>Reemplace la Bombardeo de Plasma en M25 Nova con Obús-X y municiones especiales de Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdirora, Inhibidora, Red para producir Dron Artillero M506 @ 4pts</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> <b>Todos:</b> 0-½×FL <b>Mínimo FL 3+</b>									
Dron C3D1/GP (Dron de Combate, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron D1/GP con módulo de Matriz Subversora* y kit de Demolición	6	7	-	-	8	8	8	Autoreparación, Suspendido, Espacio de Transporte 2	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
* La Matriz Subversora cuenta como un arma a los efectos de la tabla de daños.									
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> <b>Todos:</b> 0-FL									

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### SONDAS

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 3 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Exploradoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FLx2 Sondas Exploradoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -									
							todas: 0-1	únicas	

Fragmento de Sonda Detectora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Detectoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Detectoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -									
							todas: 0-1	únicas	

Fragmento de Sonda Cazadora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FLx2 Sondas Cazadoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -									
							todas: 0-1	únicas	

Fragmento de Medí-Sonda (Sonda, 6 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Medí-Sondas a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -									
							todas: 0-1	únicas	

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### REFERENCIA DE MANDO COMBINADO CONCORD

#### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDAD C3

- En una fuerza de ataque, debe haber al menos **FL×Escuadras de Choque** más dos unidades más tomadas de: **Escuadra de Choque, Escuadra de Mando de Choque o Dron de Apoyo C3D1** (todas marcadas como **CS** en el selector de Choque a continuación).
- En una fuerza de lanzamiento, debe haber al menos **FL×Escuadras de Paracaidistas** más dos unidades más tomadas de: **Escuadra de Paracaidista, Escuadra de Mando de Paracaidista, Escuadra Interceptor o Dron Medio C3D2** (todas marcadas como **CD** en el selector de Paracaidista, a continuación).

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Fuerza de Choque	Fuerza Paracaidista
Mandarín NuHu	15	N	1	0-FL	0-FL
Comandante de Drones	15	S	1	0-1	0-1
Mando de Choque	12	S	1	0-FL <i>CS</i>	0-1
Escuadra de Choque	10	N	1	FL+ <i>CS</i>	0-FL
Escuadra de Asalto Krasz	14	N	1	0-1/Escuadra de Choque	
Mando Paracaidista	14	S	1	0-1	0-FL <i>CD</i>
Escuadra Paracaidistas	14	N	1	0-FL	FL+ <i>CD</i>
Dron de Apoyo a la Escuadra C3D1	7	N	1	0-1/Escuadra de infantería o Comandante de Drones <i>CS</i>	
Dron Mediano C3D2	10	N	1	0-2×FL	0-2×FL <i>CD</i>
Mando Interceptor	15	S	1	0-1	0-1
Interceptor	13	N	1	0-FL	0-1/Escuadra Paracaidista <i>CD</i>
Equipo de Apoyo de Choque	8	N	1	0-FL	0-½×FL
Equipo de Armas Pesadas de Choque	10	N	2	0-FL	0-1
Dron Transporte C3T7	T7L Actualización T7H	N	1	0-1/Escuadra de infantería	
	+2	-	2		
Dron de Combate C3M400	22	N	2	0-1+FL	0-1+FL
Dron de Combate Pesado C3M250	27	N	3	0-½×FL	0-½×FL
Dron C3D1/GP	8	N	1	0-FL	0-FL
Fragmento Sonda Cazadora	5	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Sonda Exploradora	3	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Sonda Detectora	5	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Medí-Sonda	6	N, único	1	0-1	0-1

#### OPCIONES DEL EJÉRCITO DE CONCORD

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +2</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>Disparo Extra</b>	2	FL	Disparo Afortunado otorga 1 disparo extra
<b>Impulso ImTEL</b>	2	1	Los dados de orden extra son dados ImTel para: agregar bonificación; recuperar; etc
<b>¡En Ple!</b>	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
<b>Tirador</b>	2	1	Vuelve a tirar todos los dados de un turno de disparo.
<b>¡Recomponeos!</b>	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
<b>Fragmento Superior</b>	2	1(1/Turno)	Elimina un dado de orden enemigo por turno
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### ARMAS DE CONCORD EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Carabina de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	-
Lanza de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	-
	Lanza	20	30	50	1×SV4	-	Inexacta, Brecha, Elegir Objetivo
Bastón NuHu		10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	-	-
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	-	-
	Lanza	20	30	50	1×SV4	-	Inexacta, Brecha, Elegir Objetivo
Apéndices de Herramientas		Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV1	-
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	-
Honda-X	Directo	10	20	-	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	-	Espe	-	OH; Espe: como granada

Armas de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, Res 11, M5 a menos que se indique)	
Cañón de Plasma	30	40	80	1×SV7	-	-	
Cañón de Compresión	20	40	80	1×SV8/5/3	-	Apagón, Sin Cobertura	
Cañón Fractal	20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4, Espacio de Transporte 2	
Apoyo Ligero de Plasma	30	40	80	3×SV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía	
Carabinas Dobles Plasma	Dispersión	20	30	-	4×SV0	-	RF, PBS, Drenaje de Energía
	Enfocado	20	30	-	2×SV0	-	PBS, no RF
Lanzador-X	(10)30	60	120	1×SV1	-	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales	

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Bombardero de Compresión	30	80	150	1×SV10/7/5	-	Apagón, Grande, Mueve 4, Sin Cobertura
Desintegrador Fractal	50	100	200	1×SV5+3	-	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande
Bombardero de Plasma	50	100	200	1×SV9	-	Grande, Mueve 4
Obús-X	(20)50	100	250	1×SV2	-	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura, OH, Munición especial, Incomodo

Granadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Carga Fractal	5	-	-	1×SV3	1×SV3	Brecha, SV combinado, Peligroso en CaC
Granada de Plasma	5	-	-	1×SV1	1×SV1	SV Combinado

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
<b>Inhibidora</b>	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
<b>Aturdidora</b>	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibicion que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
<b>Red</b>	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas), divididos equitativamente entre las unidades impactadas: divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
<b>Minired</b>	Instantáneo; El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efecto si el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.
<b>Arco</b>	Turno a turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6-10; anula otras municiones
<b>Desdibujadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades en efecto sufren una penalización de -1D3 a Acc.
<b>Atrapadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag y, si fallan, detenerse.

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE CONCORD	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [ (<arma> ) ]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Apagón Crítico	Igual que para el <b>Apagón</b> , pero el modelo también recibe un pin <b>por cada</b> fallo de 10 en el test Acc.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Apagón	Con tirada de test Acc de 10, el arma falla: cambia la orden <b>actual</b> de la unidad a Down; de lo contrario, gire/saque MOD hacia Down.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Armadura Hiperluz	+1 Res contra disparos a menos de 10"; +2 Res vs disparos de 10"+; +3 Res contra explosiones
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Sacrificar al Dron	Después de asignar todos los impactos, antes de combinar, puede eliminar a un compañero en la unidad en lugar de recibir el impacto.
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Matriz Subvertida	Después de la Acción/Reacción, ataca vehículos, montajes de máquinas, drones con armas, sondas, equipos y drones auxiliares en 15": las sondas son destruidas; otros deben hacer un test conjunto y, si fallan, se toma un dado de la bolsa (o unidades, si no quedan) y se aparta; al final del turno, corte en dados para que cada uno sea devuelto. Las unidades A Prueba de Inhibición no se ven afectadas.
Simbionte	El modelo separado se considera parte del padre y debe permanecer dentro de 1" en todo momento; no se puede orientar por separado.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Medico/Medi-	Gana una repetición de Res por cada fuente separada de Medico o medi- repite en 5".
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a <b>Apagón Crítico</b> (arriba).
A Prueba de Inhibición	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.
ImTel Meticuloso	Si <b>Jal Galeyou</b> s no obtiene un golpe de suerte al disparar o en el combate cuerpo a cuerpo, puede tratar uno de los disparos o golpes como un golpe de suerte, aunque el disparo no pueda estar sujeto a ninguna opción de ejército, como un disparo adicional.



# LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

## CASAS FREEBORN

### V2.011 H

**Asesores del Consejo Superior;** David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

#### REGLAS ESPECÍFICAS PARA FREEBORN

Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas de los comerciantes por excelencia de Antares: las Casas de los Freeborn. Esta lista también se puede usar para representar una compañía de mercenarios o asaltantes privados con los Vardanari representando a las unidades de élite y los Domari (o salvajes) representando a los soldados menos entrenados o menos dispuestos.

También se incluyen algunas de las unidades de élite de mercenarios a sueldo.

Una Fuerza Salvación podría estar representada por las sugerencias aquí con una escuadra de Mando Domari actualizado a Boromites y una sola Pandilla de Trabajo Boromita reemplazando una Escuadra Domari. Una fuerza Salvación más grande y más intensiva en boromita podría representarse con Domari y una fuerza aliada de Trabajadores de Superficie Boromita más pequeña. Las reglas para alianzas y mercenarios se encuentran en la guía Como Jugar.

Dado que los personajes de Freeborn hacen que las listas sean aún más complejas, las reglas y estadísticas de los personajes de Freeborn se pueden encontrar en el Suplemento de personajes de Freeborn.

#### Terminología

Una Casa Freeborn se conoce como Vardos, su gente los Vardosi (a veces Vardari). Un Vardos está dirigido por un Vard, el término es aproximadamente una combinación de Rey o Reina, director ejecutivo y presidente corporativo. Dentro de un Vardos hay un número variable de familias llamadas Domas, cada una de las cuales normalmente opera una o más naves mercantes, como las Fragatas Freeborn, o se especializa en un aspecto de las operaciones de la Casa, como la fabricación.

En general, los Vardanari son la élite, la guardia personal de cualquier Casa de los Freeborn y forman el núcleo de su ejército permanente. Por el contrario, los Domari son Freeborn entrenados por la tripulación de una nave o la población de Freeborn. Los salvajes son esos pueblos primitivos contratados por los Freeborn de mundos que han caído debido a la tecnología avanzada, generalmente porque sus sistemas han estado aislados del Antares Nexus durante demasiado tiempo.

#### REGLAS ESPECIALES PARA FREEBORN

##### IMTel Aislado

Los vehículos de Freeborn tienen deliberadamente sofisticadas capacidades de filtrado de fragmentos y anti-IMTel diseñadas para garantizar que permanezcan aislados de IMTel y de la infestación de nanosporas hostiles. Cuando se combina con las capacidades logísticas y de fabricación de Freeborn, esto reduce la susceptibilidad de los vehículos a las municiones especiales como el inhibidor.

Para reflejar esto, se aplican las siguientes reglas. Todos los vehículos y máquinas de IMTel Aislado:

- Pierde solo 1 punto de Res cuando está dentro del área de efecto de un Inhibidor;
- Tener una bonificación de +1 Co en cualquier test contra ataques de estilo IMTel, como los de una matriz subversiva enemiga.

#### ARMAS

Los Freeborn usan una amplia gama de armas de muchas fuentes. Si bien algunas de las armas están disponibles como equipos de armas Freeborn, la gran variedad significa que los jugadores pueden obtener armas de otras fuentes, incluso si no hay un arma Freeborn "Oficial Antares" disponible.

#### MUNICIONES ESPECIALES

Los Freeborn tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usar.

- Arco
- Red
- Inhibidora
- Aturdirora
- Minired (para Honda-X de Freeborn y Mercenarios a Sueldo y Lanzadores-X suspendidos)

#### ARMADURA Y EQUIPO

Los Freeborn usan el equipo más avanzado que pueden construir, sin tener que interactuar con un IMTel. Los drones que fabrican pueden parecerse a los de Concord o Senatex, pero carecen de las capacidades de razonamiento completas de sus homónimos y, a menudo, se rechazan como una debilidad potencial en un fragmento de Freeborn.

Los vehículos Freeborn se ensamblan a partir de patrones Algoryn, Concord y Senatex. Los vehículos de patrón Senatex son poco comunes, excepto entre las casas aliadas de Senatex, ya que dependen de cierto grado de bioingeniería de un IMTel isoriano.

#### Injertos de Soma

**Tipo:** Implante

Esta espantosa tecnología está prohibida en gran parte del espacio antareano, especialmente en las facciones de IMTel y entre los boromita y los Algoryn. Los injertos de soma son nanofibras que crecen en el cerebro y anulan las salidas en áreas específicas, eliminando efectivamente el libre albedrío. La mayoría de las veces, las Casas (poco éticas) les dan a los Salvajes para convertirlos en una infantería barata y producida en masa, o en forraje.

Injertos Soma comienza el juego desactivados. Siempre que una unidad equipada con Injertos Soma deba realizar un test basado en Co, el jugador que la controla puede indicar que los Injertos Soma se están activando **antes** de tirar los dados. Una vez activados, los injertos no se pueden desactivar durante la duración del juego y tienen los siguientes efectos:

- La unidad pasa todos los test basados en Co (Orden, Recuperación, etc.) excepto con un resultado de 10.
- La unidad todavía se rompe automáticamente en su estado de Co más alto.
- Si se obtiene un 10 en cualquier test de Co y la unidad no se rompe (como en un test de ruptura), los injertos de soma funcionan mal.
- Los injertos de soma que funcionan mal tienen los siguientes efectos adicionales:
- La unidad falla automáticamente en los test basados en Iniciativa.
- Cuando a la unidad se le da un dado de orden, se tira el dado para generar una orden aleatoria. Esta orden aleatoria debe seguirse normalmente, pero la forma en que se implementa depende del jugador propietario.

*Por ejemplo, una unidad que obtiene una orden de Fuego no necesita disparar, pero no puede moverse y se trata en todos los demás aspectos como si*

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

hubiera recibido una orden de Fuego.

### Habilidad Misgénica

**Tipo:** Innato (Manipulación Genética)

Uno de los avances tecnológicos menos sanos son los realizados por un Pirata NuHu y sus experimentos con humanos. Tales experimentos producen Engendros de Laboratorio, los mejores de los cuales se usan en la batalla. Debido a la experimentación (ilegal), pocas Casas Freeborn trabajan con Pirata NuHu, dejándolos en gran medida separados de los verdaderos Vardosi.

- Una unidad Engendros de Laboratorio siempre tiene una habilidad Misgénica gratis, elegida de la tabla de habilidades misgénicas por el jugador antes del juego (no tiene que ser la misma para todos los juegos).
- Se pueden comprar hasta tres tiradas de habilidad adicionales en la tabla, pero no seleccionárselas. Realiza la/s tirada/s al comienzo del juego cuando la unidad se despliega o cuando recibe su primera orden si no se despliega al comienzo del juego. Si el resultado es una habilidad que la unidad ya tiene, tira de nuevo a menos que la habilidad indique lo contrario. De lo contrario, cada habilidad se acumula con las bonificaciones de otras habilidades.

Consulte la Tabla de habilidades misgénicas para obtener detalles de cada habilidad.

*Por ejemplo, una unidad con Eructo ácido encima de Sobrecarga muscular tiene 1x SV1 de disparo en PBS más Str 7 y 1x SV2 de ataque en combate cuerpo a cuerpo. Si se compra una tercera habilidad y se tira Excesivamente violento, cada uno de los misgénicos tendría ataques cuerpo a cuerpo 2xSV2.*

Tabla de Habilidades Misgénicas	
D10	Habilidad misgénica de la unidad ganada
1	<b>Excesivamente Violento:</b> 2 ataques en CaC
2	<b>Pellejo Retorcido/Piel Endurecida:</b> +1 Resistencia básica (a 6); +2 resistencia (a 7) si se selecciona por segunda vez.
3	<b>Sobrecarga Muscular:</b> Str 7 y +1 SV en CaC; +2 SV si se selecciona por segunda vez.
4	<b>Reflejos de Relámpago:</b> Init 9
5	<b>Grito Penetrante:</b> alcance efectivo de 10" SV 0
6	<b>Eructo Ácido:</b> Gana 1 disparo en SV1 en PBS y +1 SV en CaC.
7	<b>Nube de Vapor:</b> los Engendros exudan una nube de vapor nociva que dificulta atacar a los Engendros y actúa como un emético. Los oponentes CaC repiten los golpes
8	<b>Interferencia de Fragmentos:</b> cualquier unidad enemiga a 5" que reciba un dado de órdenes debe realizar un test de órdenes con una penalización de -1, incluso si no tiene pines.
9	<b>Líder Astuto:</b> El líder gana Duro 2 y Co 8
10	<b>Elige Cualquier Habilidad,</b> incluso si ya ha sido lanzada

### Freeborn Skimmers

Los Freeborn usan un skimmer personal, rápido y ampliamente disponible, el Incursores Celestes, que está diseñado para transportar a una persona y su equipaje. En lugar de la capacidad de carga de equipaje, el Freeborn incorpora una variedad de sistemas de armas y un Amplificador HL.

El Skimmer Deslizador de Ataque también es un transporte mayoritariamente civil reacondicionado con campos de blindaje adicionales y, por supuesto, un arma.

### OPCIONES DEL EJÉRCITO

Los Freeborn puede utilizar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! - 1 punto
- Contra Impulso +3 - 2 de por 1pt.
- En Pie! - 2pts..
- Tirador - 2pts.
- Recomponeos! - 2pts.
- Fragmento Superior - 2pts.
- Bien Preparado - 1 pt.

### SELECTOR DE NÚCLEO FREEBORN

Consulte el suplemento Como Jugar para obtener detalles sobre las selecciones principales. Se debe tomar uno de los dos selectores, **Vardosi** o **Pirata**, y se deben seguir las restricciones de unidad para ese selector.

Para ayudar con la selección, Salvajes, Domari y Vardanari están agrupados bajo su propio subtítulo en las descripciones de las unidades. En la especificación de la unidad central, la palabra "infantería" también incluye "Mando de infantería" (así, por ejemplo, el Mando Domari cuenta como una Escuadra de Infantería Domari).

### Notas de la Lista de Freeborn

Los Freeborn usan lo que esté disponible, comprando o fabricando lo que no pueden encontrar, por lo que una fuerza de Freeborn puede contener muchos elementos diferentes. Esto hace que sea divertido construir y coleccionar, pero también da lugar a una proliferación de opciones de unidades, restricciones e interconexiones. Reconocemos esto aquí con la esperanza de que los jugadores perdonen nuestros intentos de hacer que esta lista sea un fiel reflejo de las Casas de los Freeborns como sea posible.

### UNIDADES PRINCIPALES VARDOSI

Este es el selector central para las fuerzas desplegadas desde las naves Freeborn o que se pueden encontrar en una flota doméstica.

Debe haber al menos una escuadra de infantería **Domari** o **Vardanari** más el Nivel de Fuerza (1+FL), más una unidad adicional de **infantería** o **equipo de armas Domari** o **Vardanari**. Esto se suma a cualquier otra limitación de selección.

### Ejemplo de Fuerza Vardosi

Se puede formar un potente ejército inicial por 50 puntos (FL1) con los siguientes dados de seis órdenes.

- 1 x Escuadra Domari con dron Observador a 10 puntos (básico)
- 1 x Escuadra Vardanari a 10 puntos (básico) = 20 puntos
- 1 x Equipo de Armas Vardanari con Lanzador-X a 10 puntos (básico) = 30 puntos
- 1 x Skimmer Deslizador de Ataque con Apoyo Ligero de Plasma o Cañón de Plasma @ 17pts = 47pts
- 1 x Fragmento de Sonda Cazadora a 3 puntos = 50 puntos

### UNIDADES PRINCIPALES DE PIRATA NUHU

Este es el selector central para aquellos NuHu que se han convertido más allá de ser Renegados en el manipuladores Piratas NuHu con sus Engendros de Laboratorios y Salvajes.

Un **Pirata NuHu** es obligatorio.

También debe haber al menos una más de las Escuadras por Nivel de Fuerza(1+FL+) **Guerreros Salvajes** o **Engendros de Laboratorio** en total, además de cualquier otra limitación de selección (por lo tanto, 2 en FL1, 3 en FL 2 y así sucesivamente).

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### DEFINICIONES DE UNIDADES DE FREEBORN

#### Unidades de Mando Freeborn

<b>Mando de Flota (Mando de Infantería, 13pts)</b>									
Un Capitán Superior representa al Comandante de un Crucero Comercial con sus Vardanari, excelentes recursos militares y fabricantes. Esta unidad podría construirse a partir de una variedad de modelos y fuentes. Los modelos Hansa Nairoba, Baray Tsulmari, Taras Kalemon y Amanó Harrant podrían usarse para representar a un Capitán Superior.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Capitán Superior con pistola de plasma o carabina de plasma, x-honda con Minired, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	8	9	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2	
2 × Guardaespaldas Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura de réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Guardaespaldas Leal	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Amplificador HL	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Dron Deflector a 1 punto cada uno</li> <li>0-2 Vardanari a 2 puntos cada uno</li> <li>Reemplace las carabinas de plasma con carabinas de compresión @ Gratis</li> <li>Da a todos los miembros de la unidad armadura reforjada en lugar de réflex a 1 punto en total</li> <li>0-2 Dron Centinela con Acc 6 a 1 punto cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
Vardosi 0-1			Pirata: Ninguno				Único,Opción Limitada		

<b>Renegado NuHu (Mando de infantería, 16 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Renegado NuHu con simbioante Nano-Dron (armadura Recuperada), pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Ágil, Mando 15", Seguid, Núcleo,Suspensor, Duro 2, Herida	
2 × Guardaespaldas Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura de réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Guardaespaldas Leal	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 punto</li> <li>0-1 Medi-Dron adicional a 1 punto</li> <li>0-3 Guardaespaldas Vardanari a 2 puntos cada uno</li> <li>Dar carabinas de compresión Vardanari en lugar de carabinas de plasma @ Gratis</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>Mejora NuHu a Herida 2 @ 2pts</li> <li>Dale a Guardaespaldas Vardanari una armadura reforjada en lugar de una réflex por 1 punto en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
Vardosi 0-FL			Pirata: Ninguno				Opción Limitada		

<b>Pirata NuHu (Mando de Infantería, 17 puntos)</b>									
Fuera del IMTel, NuHu no puede acceder a la inteligencia sofisticada detrás del atributo Sacrificio de Dron, Su guardaespaldas son típicamente salvajes leales o panhumanos entrenados según el estándar Vardanari y arraigados con injertos de lealtad o instintos protectores.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Pirata NuHu con simbioante Nano-Dron (armadura reforjada), pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	10	9	Ágil, Comando 15", Seguir, Héroe, Núcleo,Suspensor, Duro 2, Herida	
2 × Guardaespaldas Salvajes de Élite con pistola mag o repetidor mag, granadas de plasma;Armadura réflex, red de alto impacto/capa	5	5	6	6	5(6)	7	7	Guardaespaldas leal*	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 Guardaespaldas Salvajes de Élite a 2 puntos cada uno</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>Mejora NuHu a Herida 2 @ 2pts</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>0-1 Medi-Dron adicional a 1 punto</li> </ul>									

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>	<b>Vardosi ; Ninguno</b>	<b>Pirata: 1-FL</b>	<b>Opción Limitada</b>
---	--------------------------	---------------------	------------------------

### Vardanari

Vardanari son la guardia de élite de los Freeborn, entrenados con un alto nivel y a menudo reciben implantes que las naciones de IMTel y Algoryn nunca considerarían dar a sus soldados. El énfasis está en una infantería ligera móvil capaz de desplegarse a bordo de naves en lugar de como tropas de ataque. Si no hay modelos de Drones Amplificadores de HL disponibles, recomendamos usar modelos de BtGoA como escudo o dron sincronizador, o modelos de nano-sonda.

<b>Mando Vardanari (Mando de Infantería, 14 puntos)</b>										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 x Comandante con carabina de plasma o pistola, x-honda con Minired, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	8	9	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2		
2 x Guardaespaldas Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura de réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Guardaespaldas Leal		
1 x Dron Amplificador HL	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 x Medí-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-		
<b>Opciones de Actualización:</b>										
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 Guardaespaldas Vardanari a 2 puntos cada uno</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>Dale a Guardaespaldas Vardanari una armadura reforjada en lugar de una réflex por 1 punto en total</li> </ul>					
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>	<b>Vardosi</b>	<b>0-½×FL</b>				<b>Pirata: Ninguno</b>				

<b>Vardanari (Infantería, 10 puntos)</b>										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 x sargento de armas Vardanari con carabina de plasma, x-honda con Minired, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	8	8	Duro		
4 x Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	-		
1 x Dron Amplificador HL	-	-	-	-	-	-	-	-		
<b>Opciones de Actualización:</b>										
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 Vardanari a 2 puntos cada uno</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>Dar carabinas de compresión Vardanari en lugar de carabinas de plasma @ Gratis</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>Dale a Vardanari una armadura reforjada en lugar de una réflex por 1 punto en total</li> </ul>					
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>	<b>Vardosi</b>	<b>0-2 × FL: debe haber al menos tantas infanterías Vardanari y Domari como 1 + FL</b>				<b>Pirata: 0-½×FL</b>				

<b>Equipo de Apoyo Vardanari (Equipo de Apoyo, 9 puntos)</b>										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1x Líder de Tripulación Vardanari con pistola de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Duro		
1 x Tripulación Vardanari con pistola de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	-		
1 x Cañón de Plasma	5	-	-	-	11	-	-	-		
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-		
<b>Opciones de Actualización:</b>										
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 tripulantes a 2 puntos cada uno</li> <li>0-1 Dron Amplificador HL a 1 punto</li> <li>Reemplace el cañón de plasma con:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Apoyo Ligero de plasma o cañón de compresión @ Gratis</li> <li>Lanzador-x y municiones especiales Arco, Atrapadora, Inhibidora, Red @ 1pt</li> <li>Un tripulante devanagari adicional y un bombardero de compresión o un Cañón fractal o un bombardero de plasma que convierte a la unidad en un equipo de Apoyo pesado a 2 puntos (solo FL2+)</li> <li>Un tripulante adicional de Vardanari y un Obús-X o un mortero mago, además de municiones especiales Arco, Atrapadora, Inhibidora, Red, lo que convierte a la unidad en un equipo de apoyo pesado a 3 puntos (solo FL2+)</li> </ul> </li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>Da carabinas de plasma a la tripulación y al líder por 1 punto en total</li> </ul>					
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>	<b>Vardosi</b>	<b>0-FL</b>				<b>Pirata: 0-1/Vardanari</b>	<b>Apoyo Pesado FL 2+</b>			

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### Domari

Los Comandantes de Domari, como se muestra en la Escuadra de Mando de Domari, a menudo son oficiales tácticos o comerciales de una nave y, posiblemente, podrían ser seleccionados de la tripulación de un Pirata NuHu. Otros Domari son normalmente tripulantes de naves, aunque bien entrenados, que sirven como milicia.

Cuando se actualiza una unidad de Mando Domari, un Capitán Boromita representa al comandante de una Nave de Salvación(o, tal vez, un criminal y una empresa empresarial que incorpora agentes de envío Freeborn). Si todos los miembros de una Escuadra de Mando de Domari se actualizan a boromitas, una unidad de Domari se puede actualizar a un costo de +2 puntos a:

- Pandilleros de seguridad de boromita, o
- Cuadrilla de Trabajo Boromita.

Por lo demás, ambas unidades están enumeradas en la Lista de ejército boromita.

<b>Mando Domari (Mando de Infantería, 9 pts)</b>									
Esta escuadra puede estar formado por el modelo de plástico Domari y los drones adicionales o drones auxiliares, de casi cualquier diseño, o por pandilleros de seguridad de Boromite o un escuadrón de supervisores de Boromite. El modelo Dirag es un buen Capitán Boromita.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Oficial Domari con pistola mag, Honda-X con Minired; Armadura de réflex	5	5	5	5	5(6)	7	9	Mando, Seguir, Duro	
3 x Guardias Domari con Fusil mag, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
0 x Capitán Boromita con pistola mag, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	10	Mando, Seguir, Duro 2	
0 x Guardias Boromitas con Fusil mag, granadas de implosión; armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>• 0-2 Domari a 2 puntos cada uno</li> <li>• Ascienda de oficial Domari a Capitán Boromite @ 1pt</li> <li>• Reemplace la pistola magnética Domari Oficial o Capitán Boromite por pistola de plasma, carabina de plasma o repetidor magnético @ Gratis</li> <li>• Actualiza cualquiera/todas las Domari a Guardias Boromite por 1 punto en total</li> <li>• 0-1 Dron Amplificador HL a 1 punto</li> <li>• Da a todos los guardias carabinas de plasma a 1 punto en total</li> <li>• Dar a todos los miembros del escuadrón capa de impacto @ 1 punto en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
Vardosi			0-FL			Pirata: 0-1			

<b>Domari (Infantería, 9 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Suboficial Domari con pistola mag, granadas de plasma; Armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	7	8	Duro	
4 x Marinero Domari con Fusil mag, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
1x Granadero Domari con x-honda con Minired granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Marineros Domari a 1 punto cada uno</li> <li>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>• Reemplace pistola de plasma del Domari Suboficial por carabina de plasma o repetidor mag a @ Gratis</li> <li>• Da a todos los miembros de la unidad una capa/telaraña de alto impacto a 1 punto en total</li> <li>• Reemplace Granadero Domari con Marinero Domari @ Gratis</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
Vardosi			Cualquiera; debe haber al menos tantos escuadrones de Vardanari y Domari como 1+FL					Pirata: 0-FL	

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Equipo de Defensa de Nave Domari (Equipo de Apoyo, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación Domari con pistola mag; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
0 × Líder del equipo Domari con pistola mag; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	7	7	Duro	
1 × Apoyo Ligero Mag	5	-	-	-	11	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Tripulación Domari a 1 punto</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>Reemplace el soporte de luz magnética con un:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Cañón Mag por Cañón Fractal @ Gratis</li> <li>Cañón Mag Pesado y agregue un tercer dotación de armas, lo que convierte a la unidad en un equipo de Apoyo Pesado a 2 puntos (solo FL2+)</li> <li>Apoyo Pesado Mag y adición de un tercer dotación de armas, lo que convierte a la unidad en un equipo de Apoyo Pesado a 3 puntos (solo FL2+)</li> </ul> </li> <li>0-1 Líder del equipo Domari a 2 puntos</li> <li>0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>			<b>Todos:</b> 0-2×FL; max 0-1 por Domari o Mando Domari				<b>Apoyo Pesado FL 2+</b>		

## Unidades Salvajes/Piratas

Estas unidades Salvajes se contratan en mundos donde la sociedad tecnológica de épocas anteriores se ha derrumbado, generalmente debido a limitaciones de recursos o una dependencia previa del comercio. Se espera que en el futuro se desarrolle una Lista de ejército Salvaje separada. El modelo Bovan Tuk sería un gran señor de la guerra Salvaje.

Mando Salvaje (Mando de Infantería, 10 puntos)									
¡Recomendamos a los jugadores que usen una selección de Salvajes ordinarios para Mando Salvaje o que personalicen los suyos propios!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Cacique Salvaje con carabina de plasma o repetidor mag, maglash, granadas de plasma; armadura de réflex, red de alto impacto/capa	5	5	5	5	5(6)	8	8	Mando, Seguir, Héroe, Golpe salvaje, Duro 2	
0 × Señor de La Guerra Salvaje con carabina de plasma o repetidor mag, granadas de plasma; armadura réflex, red de alto impacto/capa	5	5	6	6	5(6)	9	9	Mando, Seguir, Héroe, Golpe salvaje, Duro 2, Herida	
2 × Salvajes Huscarls con Fusil mag o repetidor mag, granadas de plasma; armadura réflex, red de alto impacto/capa	5	5	5	6	5(6)	7	7	Guardaespalda leal, Golpe salvaje	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Huscarls salvajes a 2 puntos cada uno</li> <li>Actualiza a Cacique en una escuadra a Señor de la Guerra @ +1pt</li> <li>Dar injertos de soma a todos los miembros de la unidad a 2 puntos en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>			<b>Vardosi</b> 0-1		<b>Pirata:</b> 0-FL				

Guerreros Salvajes (infantería, 10pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder de Guerra Salvaje con Carabina de Plasma, granadas de plasma	5	5	5	6	5	7	7	Golpe salvaje, duro	
5 x Guerreros Salvajes con Fusil Mag, granadas de plasma	5	5	5	6	5	7	7	Golpe salvaje	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-4 Guerreros Salvajes a 2 puntos cada uno</li> <li>Dar injertos de soma a todos los miembros de la unidad a 2 puntos en total</li> <li>Reemplace la carabina de plasma del Líder de Guerra Salvaje con repetidor mag, pistola mag o Fusil mag @ Gratis</li> <li>Da armadura de réflex a todos los miembros de la unidad a 1 punto en total</li> <li>Dale a un Guerrero Salvaje un lanzador micro-x @ Gratis</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>			<b>Vardosi</b> 0-2×FL		<b>Pirata:</b> Cualquiera: debe haber al menos tantos Guerreros Salvajes + Engendros Rechazados en total como FL+1				

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

<b>Maestro de Bestias Salvajes (Bestia, 10 puntos)</b>									
¡Se puede construir una Escuadra de Maestro de las Bestias a partir de un modelo Salvaje o Domari más angrkiz o Bestias de casi cualquier lugar!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Maestro de Bestias Salvajes con repetidor mag, maglash; Armadura réflex	5	5	5	6	5(6)	7	7	Golpe salvaje, duro	
5 x Salvaje Angrkiz o similar	5	6	-	6	7	6	6	Golpe salvaje, 2 ataques SV2	
Opciones de Actualización:									
• 0-3 Angrkiz @ 2pts cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
Vardosi			Ninguno			Pirata: 0-FL			

<b>Jinetes de Tiburones (Montura, 12pts)</b>									
Los Tiburones son Mhagrids, pero se rumorea que están siendo criados por otras Casas de Freeborns para sus propias tropas salvajes. Los jinetes de Tiburones desmonta como Infantería Salvaje. Los modelos aéreos cuentan como suspendidas y no verdaderas criaturas voladoras. Los Tiburones no se pueden transportar.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder de Guerra Salvaje Tiburón con Fusil Mag, maglash; armadura réflex, capa de alto impacto	8	7	5	6	6(7)	7	8	Duro 2, Aéreo, Golpe salvaje, 1 Ataque SV3, Atacar y Retirarse	
2 x Jinetes de Tiburones Salvajes con Fusil Mag, maglash; armadura réflex, capa de alto impacto	8	7	5	6	6(7)	7	7	Aéreo, Golpe salvaje, 1 Ataque SV3, Atacar y Retirarse	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 jinetes de tiburones a 3 puntos cada uno</li> <li>• Dar injertos de soma a todos los miembros de la unidad a 2 puntos en total</li> <li>• Reemplace el Fusil Mag de líder de guerra con repetidor mag, pistola mag o carabina de plasma @ Gratis</li> <li>• Reemplace el Fusil Mag de cualquier jinete de Tiburones con un repetidor mag @ Gratis</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
Vardosi			0-1			Pirata: 0-1 por escuadra de guerreros salvajes			

<b>Caballería de Bestias no Mhagrids</b>									
Los Tiburones podrían reemplazarse con otras monturas para representar Salvajes de mundos distintos como Mhagrids. Una montura más (total 4) debería estar en la escuadra base y un solo jinete adicional sería +2 puntos. Las estadísticas de Co y otras actualizaciones son como jinetes de Tiburones.									
Reemplazar Montura	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
Kryghal o Similar	6	6	5	6	7(8)	Como arriba		1 Ataque SV2, Golpe salvaje	

<b>Escuadra de Engendros de Laboratorio (Infantería, 9 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 x Engendros con injerto de soma	5	5	5	5	5	7	7	Habilidades misgénicas, injertos de soma	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-6 engendros a 1 punto cada uno</li> <li>• La unidad comienza con una habilidad misgénica elegida. Agregue hasta tres habilidades misgénicas aleatorias más a 2 puntos por tirada aleatoria.</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
Vardosi			Ninguno			Pirata: Cualquiera: debe haber al menos tantos Guerreros Salvajes + Engendros Rechazados en total como FL+1			

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### Vehículos / Skimmers

#### Una nota sobre Skimmers Incursores Celestes

Las entradas de Incursores Celestes se obstruyeron irremediablemente, por lo que para mejorar la legibilidad hacemos una nota aquí sobre el efecto de las reglas comunes a todos los Skimmers de Incursores Celestes:

- Espacio de Transporte 2, con un espacio adicional requerido para que el pasajero sume 3 espacios;
- Un módulo Amplificador HL ;
- Repetidores mag gemelos;
- Las Reglas Especiales Rápido, Atacar y Retirarse y Suspensor.

#### Escuadra Incursores Celestes (Montura/Mando Montado, 14 puntos)

Desmonta como Domari (o Mando Domari ) con el número de soldados indicado, con las armas y las estadísticas de Co como se muestra.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Líder Incursores Celestes con Fusil Mag ; armadura de reflex, capa de alto impacto en Skimmer personal Incursores Celestes	9	7	5	5	5(7)	7	8	Duro
0 x Comandante Incursores Celestes con Fusil Mag ; armadura de réflex, capa de alto impacto en personal Incursores Celestes skimmer	9	7	5	5	5(7)	7	9	Mando, seguir, duro 2
2 x Soldados Incursores Celestes con Fusil Mag ; armadura de réflex, capa de alto impacto en personal Incursores Celestes skimmer	9	7	5	5	5(7)	7	8	-
1 x Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	Compactador

#### Opciones de Actualización:

- Dale a cualquier Líder Incursores Celestes , Comandante o Soldado un repetidor mag en lugar de una Fusil Mag @ Gratis
- Dale a cualquier Líder Incursores Celestes o Comandante una carabina de plasma en lugar de una Fusil Mag de forma gratuita
- 0-2 Soldados Incursores Celestes a 3 puntos cada uno
  - 0-1 Dron Observador a 1 punto
- Reemplazo de líder en una escuadra a comandante @ 2 puntos, lo que convierte a la escuadra en una unidad de mando montada (solo Vardosi)
- Añadir cañón de plasma compactado o cañón mag compactado a 1 punto o Apoyo Pesado Mag compacto a 2 puntos
- Reemplace el repetidor de doble mag de un Incursores Celestes con:
  - Lanza de plasma @ Gratis
  - Apoyo Ligero Mag @ 1pt

Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi : 0-2xFL Pirata: 0-1

#### Dron de Combate/Skimmer (Vehículo, 21 puntos)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1x Skimmer de Combate con Modelo Liberator con Cañón Mag, Apoyo Ligero Mag	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido
0 x Dron de Combate ImTel C3M4 o MV5 Recuperado con Cañón de Plasma, Apoyo Ligero Plasma	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-

#### Opciones de Actualización:

- 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto
  - Actualice el skimmer a un Dron de Combate C3M4/MV5 Recuperado a 2 puntos
- Reemplace el Cañón Mag del skimmer con un:
  - Apoyo Ligero Mag @ Gratis
  - Apoyo Pesado Mag @ 2pts
- Reemplace el Cañón de Plasma del Dron de Combate con un Cañón de Compresión @ Gratis

Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi : 0-FL Pirata: 0-1 Mínimo FL 2+

#### Skimmer de Ataque (Vehículo, 17 pts)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Striker con Cañón de Plasma	7	6	5	-	11(12)	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido
1 x Dron Amplificador HL	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-

#### Opciones de Actualización:

- 0-1 Dron Deflector a 2 puntos
  - Cambie el Cañón de Plasma por Apoyo Ligero de plasma @ Gratis

Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi : 0-1+FL Pirata: Ninguno

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Dron de Transporte/Skimmer (Vehículo, 17 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Transporte con Apoyo Ligero Mag	5	5	5	-	11	7	7	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido, Transporte 10	
0x Transporte Blindado con Apoyo Ligero Mag	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido, Transporte 10	
0 x Mando Skimmer Obsoleto con Apoyo Ligero Plasma, Lanzador-X más municiones especiales: Arco, Aturdidora, Inhibidora, Red *	5	5	5	-	12	8	9	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido, Transporte 4, Comando 15", Héroe 15"	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-		
* El Mando Skimmer tiene un conjunto de comunicación que extiende sus rangos Mando (Estadística Co) y Heroe (Estadística Init) a 15".									
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>Reemplace el Apoyo Ligero Mag de Transporte con un: <ul style="list-style-type: none"> <li>Cañón Mag @ 1pt</li> <li>Apoyo Pesado Mag @ 2pts</li> <li>Apoyo Ligero Plasma @ 1pt (C3T7 o estilo Tograh)</li> </ul> </li> <li>Mejorar Transporte a Transporte Blindado a blindaje adicional, armadura cinética y tripulación o inteligencia artificial mejorada a 2 puntos (solo FL2+)</li> <li>Actualice un transporte en un ejército a Skimmer a Mando Obsoleto a 7 puntos (solo FL2+)</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi :</b> 0-1 por unidad de infantería <b>Pirata:</b> 0-1 por escuadrón NuHu o Vardanari <b>Skimmer de transporte blindado y mando mín. FL 2+</b>									

Skimmer de Combate Pesado (Vehículo, 27 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 skimmer de Combate Pesado Modelo Bastión con Apoyo Ligero Mag, Cañón Pesado Mag	4	5	5	-	15	7	8	MOD 2, Extra Grande, IMTel aislado, Suspendido	
0 x Dron de Combate Pesado C3M250 Recuperado con Apoyo Ligero Plasma, Bombardeo de Plasma	4	5	5	-	15	7	8	MOD 2, Extra Grande, IMTel aislado, Suspendido	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-		
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-		
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cambiar Apoyo Ligero Mag por Apoyo Pesado Mag a 2 puntos</li> <li>Actualice el Skimmer Modelo Bastión por el Dron de Combate Pesado Modelo C3M250 a 1 punto</li> <li>Cambia el Bombardeo de Plasma del Dron de Combate por: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bombardeo Fractal @ Gratis</li> <li>Bombardeo de Compresión @ 1pt</li> </ul> </li> <li>Obús-X y municiones especiales Arco, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 3pts</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi :</b> 0-½×FL <b>Pirata:</b> Ninguno <b>Mínimo FL3+</b>									

## Drones/Sondas Freeborn

Dron Subversor (Dron, 8 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Dron C3D1/GP con Matriz Subverter	6	7	-	-	8	7	7	IMTel aislado, autor reparable, suspendido	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-		
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>0-1 Dron Observador a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi :</b> 0-1 <b>Pirata:</b> Ninguno									

Drones de Apoyo Re acondicionados (Dron, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Dron de Apoyo Ligero Recuperado con Apoyo Ligero de Plasma	6	7	5	-	8	7	7	IMTel aislado, suspendido	
0 x Dron de Apoyo Medio Recuperado con Cañón de Plasma	6	6	5	-	10	7	7	IMTel aislado, suspendido	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-		
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>Actualice el Dron a Dron de Apoyo Medio a 2 puntos</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi :</b> 0-FL <b>Pirata:</b> Ninguno									

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Exploradoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Exploradoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

Fragmento de Sonda Detectora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Detectoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Detectoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

Fragmento de Sonda Cazadora (Sonda, 3 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Cazadoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

## Mercenarios a Suelo

Estos se pueden usar directamente en cualquier otra fuerza, siempre que se puedan contratar; consulte las reglas para mercenarios y las restricciones de contratación en la guía Como Jugar.

Mando Protector-Guerrero de Askar (Mando de Infantería, 13 puntos)									
A pesar de lo fantásticos que son los luchadores, a los Askar a veces les cuesta imaginar y responder a situaciones que no pueden prever. Si bien sus guerreros más experimentados han superado esta reticencia hasta cierto punto, aún son mejores en la acción de posición en lugar de reaccionar a los eventos en el campo de batalla.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Protector Askar con Carabina de Compresión, Honda-X con Minired, Pistola Mag, Granadas de Plasma, Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	7	9	Mando, Seguir, Duro 3	
2 × Guerrero Protector Askar con Carabina de Compresión, Pistola Mag, Granadas de Plasma, Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	5	7	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico (solo especie Askar)	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Guerreros Protectores a 3 puntos cada uno • Reemplace todas las Pistolas Mag con Pistolas de Plasma a 1 punto									
Restricciones de Unidad/Fuerza ; Se debe tomar una unidad de Mando Askar Protector-Guerrero si se toman 3 o más Escuadras de Infantería Askar.									
Cualquier Permitido: 0-1					Único				

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

<b>Escuadra Protector-Guerrero Askar (Infantería, 14 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Protector Askar con Carabina de Compresión, Honda-X con Minired, Pistola Mag, Granadas de Plasma, Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	5	8	Duro	
4 x Protector-Guerreros Askar con Carabina de Compresión, Pistola Mag, Granadas de Plasma, Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	5	7	-	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 Guerreros Protectores a 3 puntos cada uno</li> <li>Reemplace todas las Pistolas Mag con Pistolas de Plasma a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza ;</b> Se debe tomar una unidad de Mando Protector-Guerrero Askar si se toman 3 o más Escuadras de infantería Askar. <b>Cualquier Permitido:</b> 0-2 x FL en cualquier ejército permitido									
<b>Cazar recompensas Hück (Bestia, 13 puntos)</b>									
Los Hück son los mejores cazarrecompensas de Antares que a veces aceptan tareas de mercenarios.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Hück con Fusil Mag <i>personalizado CMG</i> , Pistola Mag, Látigo Lectro; Armadura de Réflex	5	6	6	7	7(8)	8	9	Someter, Duro 2, Único, Herir 2	
3 x Angkri Mejorado	5	6	-	7	8	6	6	2 Ataques SV2, Someter	
0 x Lavamitas	5	5	5	6	7	6	5	3 Ataques SV2, Escupitajo de Lava SV2, Golpe Salvaje	
1 x Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico (solo especies de Hück, Angkri y Lavan)	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>CMG- Fusil Magnética Personalizado:</b> el fusil mag de Hück está altamente personalizado con miras adicionales que otorgan +1 Acc al Hück's cuando se usa el fusil mag (hasta Acc 7) pero sin otra arma. Además, el enfoque y la habilidad de Hück con su arma es tal que tiene una habilidad sobrenatural para acabar con su objetivo: si el fusil mag personalizado no logra un Disparo Afortunado pero acierta, Hück puede tratar un impacto como disparo afortunado pero que no puede ser afectado por ninguna Opción del Ejército. Cada fusil mag está personalizado para su usuario, por lo que los beneficios no se aplican a nadie más que las use, aunque en algunas culturas criminales son trofeos muy deseados!									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Angkri mejorado a 1 punto cada uno</li> <li>0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li> <li>Reemplace todos los Angkri mejorados con Lavamitas @ 1pt cada uno</li> <li>Agregue un Lanzador-X Suspendido por un Fusil Mag personalizado con munición especial: Minired, Indirecta, atrapadora, Desdibujadora y Arco @ 2pts</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza ;</b> <b>Cualquier Permitido:</b> 0-1 <b>Único</b>									

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES DE FREEBORN

- En una fuerza **Vardosi**, debe haber al menos **1 Escuadra de Infantería Domari y Vardanari + FL** en total, **más una** Escuadra/Equipo más de **Escuadras de infantería o Equipos de Apoyo Domari o Vardanari**, además de cualquier otra limitación de selección (indicada por Vardosi).
- En una fuerza **Pirata**, debe haber un **Pirata NuHu** más al menos **1 Guerrero salvaje o Engendro de Laboratorio +FL** en total, además de cualquier otra limitación de selección (indicada por *Salvaje*).

Unidad/Escuadrón	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Fuerza Vardosi	Fuerza Pirata
Mando de Flota	13	Único,Si	1	0-1	Ninguno
Renegado NuHu	16	S	1	0-FL	Ninguno
Pirata NuHu	17	S	1	Ninguno	1-FL <i>Salvaje</i>
Mando Vardanari	14	N	1	0-½×FL Vardosi	Ninguno
Vardanari	10	N	1	0-2×FL <i>Vardosi</i>	0-½×FL
Equipo de Apoyo Vardanari	9	N	1	0-FL Vardosi	0-1/Vardanari
Mando Domari	9	N	1	0-FL Vardosi	0-1
Domari	9	N	1	Cualquiera Vardosi	0-FL
Equipo de Defensa de Nave Domari	6	N	1	0-2×FL; 0-1/Domari o Mando Domari <i>Vardosi</i>	
Mando Salvaje	10	N	1	0-1	0-FL <i>Salvaje</i>
Guerreros Salvajes	10	N	1	0-2×FL	Cualquiera <i>Salvaje</i>
Maestro de Bestias Salvajes	10	N	1	Ninguno	0-FL
Jinetes de Tiburones	12	N	1	0-1	0-1/Guerreros Salvajes <i>Salvaje</i>
Engendros de Laboratorio	9	N	1	Ninguno	Cualquiera <i>Salvaje</i>
Escuadra Incuradoras Celestes	14	N	1	0-2×FL	0-1
Skimmer de Ataque	17	N	1	0-1+FL	Ninguno
Dron de Transporte/Skimmer	17	N	1	0-1/Escuadra de Infantería	0-1/NuHu o Vardanari
Dron de Combate/Skimmer	21	N	2	0-FL	0-1
Skimmer de Combate Pesado	27/28	N	3	0-½×FL	Ninguno
Dron Subversor	8	N	1	0-1	Ninguno
Drones de Apoyo Reacondicionados	7	N	1	0-FL	Ninguno
Fragmento de Sonda Cazadora ( de 4)	3	N,Único	1	0-1	Ninguno
Fragmento Sonda Exploradora (de 4)	5	N, único	1	0-1	Ninguno
Fragmento Sonda Detectora (de 4)	5	N, único	1	0-1	0-1
Mercenarios a Sueldo	Pts	Ltd	Min FL	Restricciones	
Cazar recompensas Hukk	13	Único,N	1	0-1 Cualquier Ejército permitido	
Mando Protector-Guerrero de Askar	13	Único,N	1	0-1 Cualquier Ejército permitido <i>APWC</i>	
Protectors-Guerrero Askar	14	N	1	0-2×FL Cualquier Ejército permitido <i>APWC</i>	
<i>APWC</i> Se debe tomar una Escuadra de Mando Askar si se toman 3 o más Escuadras Protectors-Guerreros Askar .					

### OPCIONES DEL EJÉRCITO DE FREEBORN

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +3</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>¡En Piel!</b>	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
<b>Tirador</b>	2	1	Vuelve a tirar todos los dados de un turno de disparo.
<b>¡Recomponeos!</b>	2	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
<b>Fragmento Superior</b>	2	1(1/Turno)	Elimina un dado de orden enemigo por turno
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Tabla de Habilidades Misgénicas	
<b>D10</b>	<b>Habilidad misgénica de la unidad ganada</b>
<b>1</b>	<b>Excesivamente Violento:</b> 2 ataques en CaC
<b>2</b>	<b>Pellejo Retorcido/Piel Endurecida:</b> +1 Resistencia básica (a 6); +2 resistencia (a 7) si se selecciona por segunda vez.
<b>3</b>	<b>Sobrecarga Muscular:</b> Str 7 y +1 SV en CaC; +2 SV si se selecciona por segunda vez.
<b>4</b>	<b>Reflejos de Relámpago:</b> Init 9
<b>5</b>	<b>Grito Penetrante:</b> alcance efectivo de 10" SV 0
<b>6</b>	<b>Eructo Ácido:</b> Gana 1 disparo en SV1 en PBS y +1 SV en CaC.
<b>7</b>	<b>Nube de Vapor:</b> los Engendros exudan una nube de vapor nociva que dificulta atacar a los Engendros y actúa como un emético. Los oponentes CaC repiten los golpes
<b>8</b>	<b>Interferencia de Fragmentos:</b> cualquier unidad enemiga a 5" que reciba un dado de órdenes debe realizar un test de órdenes con una penalización de -1, incluso si no tiene pines.
<b>9</b>	<b>Líder Astuto:</b> El líder gana Duro 2 y Co 8
<b>10</b>	<b>Elige Cualquier Habilidad,</b> incluso si ya ha sido lanzada

### ARMAS DE FREEBORN EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Carabina de Compresión		10	30	50	1×SV3/2/1	-	Sin Cobertura
Maglash		10	-	-	1×SV1	2×SV1	-
Fusil Mag		20	30	60	1×SV1	-	-
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	-
Repetidor Mag		20	30	-	2×SV0	-	RF
Lanzador Micro-X Recuperado	Directo	20	30	-	1×SV1	-	Como disparos o Honda
	Indirecto	(10)20	30	50	1×SV0	-	OH, Explosión D4, Sin cobertura o Honda
	Sobrecarga	20	30	-	1×SV3	-	Inexacta
Bastón NuHu		10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	-	-
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	-	-
	Lanza	20	30	50	1×SV4	-	Inexacta, Brecha, Elegir Objetivo
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	-
Honda-X	Directo	10	20	-	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	-	Espe	-	OH; Espe: como granada

Armas de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, Res 11, M5 a menos que se indique)	
Cañón de Plasma	30	40	80	1×SV7	-	-	
Cañón de Compresión	20	40	80	1×SV8/5/3	-	Apagón, Sin Cobertura	
Cañón Fractal	20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4	
Cañón Mag	30	50	100	1×SV5	-	Daño masivo	
Apoyo Ligero Mag (MLS)	30	50	100	3×SV2	-	RF, PBS	
Apoyo Ligero de Plasma	30	40	80	3×SV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía	
Repetidores Gemelos Mag	RF	20	30	-	4×SV0	-	RF, PBS
	Simple	20	30	-	2×SV0	-	PBS, no RF
Lanzador-X	(10)30	60	120	1×SV1	-	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales	

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Bombardero de Compresión	30	80	150	1×SV10/7/5	-	Apagón,Grande,Mueve 4,Sin Cobertura
Desintegrador Fractal	50	100	200	1×SV5+3	-	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande
Cañón Pesado Mag (HMC)	50	100	250	1×SV7	-	Grande,Daño masivo,
Apoyo Pesado Mag (MHS)	30	50	100	5×SV3	-	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Bombardero de Plasma	50	100	200	1×SV9	-	Grande,Mueve 4
Obús-X	(20)50	100	250	1×SV2	-	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura,OH, Munición especial, Incomodo

Granadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Granada de Plasma	5	-	-	1×SV1	1×SV1	SV Combinado
Granada de Implosión	5	-	-	1×SV2	1×SV2	SV Combinado,Brecha

Monturas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Angkri Mejorado	-	-	-	-	2×SV2	Dominar
Angkri Salvaje	-	-	-	-	2×SV2	Dominar
Perro Roca Lavamita	-	-	-	1×SV2	3×SV2	Escupitajo de Lava SV2
Tiburón	-	-	-	-	1×SV3	-

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
Inhibidora	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
Aturdidora	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibición que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
Red	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas), divididos equitativamente entre las unidades impactadas; divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
Sobrecarga	SV3; Inexacta(-1 de penalización en Acc)
Minired	Instantáneo;El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efectos el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.
Arco	Turno a turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6-10; anula otras municiones

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE FREEBORN	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [ (<arma> ) ]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Apagón Crítico	Igual que para el <b>Apagón</b> , pero el modelo también recibe un pin <b>por cada</b> fallo de 10 en el test Acc.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Apagón	Con tirada de test Acc de 10, el arma falla: cambia la orden <b>actual</b> de la unidad a Down; de lo contrario, gire/saque MOD hacia Down.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambo dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Capa/Red de Alto Impacto	+1 Res en el mano a mano
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Escupitajo de Lava Svn	La criatura lavan escupe lava como un ataque a distancia en PBS a un SV de n
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Guardaespaldas Leal	El modelo con Mando o seguimiento en la misma unidad puede reasignar aciertos o salvaciones Ag antes de que se asignen los aciertos afortunados.
Simbionte	El modelo separado se considera parte del padre y debe permanecer dentro de 1" en todo momento; no se puede orientar por separado.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Medico/Medi-	Gana una repetición de Res por cada fuente separada de Medico o medi- repite en 5".
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a <b>Apagón Crítico</b> (arriba).
Armadura Réflex Armadura Recuperada	+1 Res +1 Res contra ataques de <10"; +2 Res vs ataques de 10"+
Dominar	Si el oponente del arma o modelo muere, puede declararse incapacitado; Las unidades de infantería o bestias en contacto con el objetivo de Dominado al final de su movimiento pueden llevar al objetivo (no se permite Sprint).
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.
ImTEL Aislado subverora.	Pierde solo 1 punto de Res cuando se ve afectado por Inhibidor; Bonificación de +1 CO en pruebas vs. Ataques estilo ImTEL, como



# LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

## GREMIOS Y CLANES BOROMITAS

### V2.011 H

**Asesores del Consejo Superior;** David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

#### REGLAS ESPECÍFICAS DE LA BOROMITA

Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas de los clanes y gremios boromitas, aunque sus rivales mineros, el Virai Plaga Dron, utilizan equipos similares.

Algunas unidades Boromite se pueden encontrar en las fuerzas de Freeborn Salvajes; consulte las listas de ejército de Casas Boromite para obtener más detalles.

#### Estructura Social

Casi todos los boromitas pertenecen a un clan, un grupo familiar muy unido dirigido por una Matriarca. Cada clan también pertenece a un gremio, un grupo de clanes que operan juntos para pujar por contratos más grandes de los que puede asumir un clan. Hay innumerables clanes y muchos gremios, aunque hay 23 senior, o 'Gremios Fundadores' que forman una especie de consejo gobernante para la nación Boromita. Uno de los gremios fundadores es el gremio perdido, llamado así porque sus miembros se perdieron en un colapso anterior y nunca se redescubrieron; como resultado, el consejo de los gremios fundadores solo consta de 22 votos de gremio y una abstención permanente.

Uno de los más famosos de los gremios fundadores es el místico gremio de Los Caídos, cuyos boromitas tienen la piel recolorada genéticamente a negro, azul medianoche o gris muy oscuro y luego colocan cristales brillantes en su piel para representar una constelación significativa. Únicos entre los gremios, los Caídos no tienen clanes y los miembros renuncian a sus alianzas de clanes cuando se unen.

Alentamos a los jugadores a crear sus propios gremios y clanes.

#### REGLAS ESPECIALES BOROMITA

#### Adaptación Ambiental

Los boromitas están diseñados con bioingeniería para hacer frente a entornos hostiles. La bonificación exacta es específica para entornos y escenarios particulares. Sin embargo, en general, cuando se exponen a la radiación o a atmósferas adversas, los boromitas obtienen una bonificación de +1 en cualquier test de Res que se vean obligados a realizar para sobrevivir y en cualquier test de Co que se vean obligados a realizar directamente debido al entorno.

Los boromitas también pueden sobrevivir en el vacío durante cortos períodos de tiempo sin penalización. Los beneficios exactos de esto varían según el escenario.

#### Mover 4

Los boromitas se ven obstaculizados por su piel acorazada y, aunque tienen un buen control motor fino, carecen de movilidad general. Por lo tanto, su velocidad de movimiento es de 4" (M4), por lo que los boromitas se mueven 4" en una orden de avance, hasta 8" en una carrera (2M) y pueden correr hasta 12" (3M).

A pesar de su movimiento de 4", el sprint es muy efectivo entre los boromitas debido a su alta estadística de Co - ¡incluso aquellos en plataformas de suspensión pueden desmontar y correr 12" si desean recibir una repetición de Res al hacerlo!

#### Prole de Cría

Los miembros más grandes de las criaturas lavan llevan enjambres de crías en su cuerpo. Esto está representado por la regla Prole de cría, el número de enjambres de crías que se pueden transportar se indica después de la regla, como en 'Prole de cría 3'.

Estos enjambres no pueden dañarse disparando contra la unidad de Matronite, excepto en PBS, y se destruyen cuando se retira de la mesa. Las Proles solo aparecen como modelos separados en un Asalto, momento en el que los modelos se colocan en la mesa junto a Matronite y participan en PBS y cuerpo a cuerpo. Los golpes o las bajas entre las crías no infligen un pin a la unidad Matronite. Después del Asalto, las crías sobrevivientes regresan a la Madre de Cría y se retiran de la mesa, los sobrevivientes se volverán a utilizar.

#### ARMAS DE BOROMITA

#### Mortero Mag Boromita

Los boromitas utilizan morteros mag para demoliciones a distancia y han optimizado las municiones para que sean más eficaces contra edificios. Un efecto secundario es que es más probable que las municiones causen un impacto grave en objetivos no estructurales.

El Mortero Mag Boromita inflige D8+2 impactos explosivos en SV2, Brecha SV3. Por lo demás, es idéntico a otros morteros mag.

#### Mazo Compactador

Los boromitas tienen una variedad de herramientas de minería para comprimir minerales y detritos o rocas más blandas mientras las separan de las paredes rocosas con los campos suspensores que las acompañan. Estos se utilizan para excavar túneles, limpiar edificios demolidos, mover minerales, así como para destrozar los torsos de los oponentes. El equipo viene en una gran variedad de diseños, pero todos funcionan con los mismos principios, por lo que los expresamos en una sola herramienta: el Mazo Compactador.

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Todos estos elementos de equipo tienen en común que son grandes y pesados, aunque precisamente el tipo de herramienta brutal, difícil y, en ocasiones, mortal para la que los boromitas fueron diseñados mediante bioingeniería. Son herramientas, sin embargo, y rara vez las usan las personas con mentalidad más militar, pero pueden ser muy efectivas (aunque un poco difíciles de manejar) cuando se usan en lugares cerrados.

La tecnología de tracción y compresión utilizada en la mayoría de estos equipos se desvanece mucho con el alcance, aunque de cerca (especialmente PBS) la combinación del haz del compresor y el campo del tractor suspensor es mortal.

### Lanza Lectro

Las Lanzas Lectro son adaptaciones de las diversas pestañas de energía para que las utilicen los entrenadores y Motoristas de Boromitas Jinetes de Roca. La punta de la lanza desata un intenso choque de energía que pueden sentir los lavans y, como resultado, puede paralizar o incluso matar a un humano.

### MUNICIONES ESPECIALES

Los Boromitas tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usarlas.

- Arco
- Red
- Atrapadora

### ARMADURA Y EQUIPO

Los boromitas usan placas reflectantes incrustadas en su piel, siquiera otras pocas armaduras. Tienden a fabricar sus propias armas o usan las herramientas de minería que tienen a mano, pero a veces compran armas de alta especificación a los Freeborn.

### Dron Taladrador

**Tipo:** Dron de Apoyo

Un dron taladrador es una herramienta de minería de boromita omnipresente que lleva potentes conjuntos de suspensores con los que puede mover tierra, escombros y otros materiales. Los boromitas los usan para perforar pasajes, apuntalar túneles sueltos, tomar muestras de núcleos de la roca circundante, cavar trincheras y ayudar a levantar objetos.

Una unidad con **uno o más** drones taladradores obtiene los siguientes beneficios:

- Cada miniatura en una unidad de equipo de infantería o arma obtiene una bonificación a la Fuerza de +1 que se aplica a todas las pruebas contra la Fuerza, incluida la lucha cuerpo a cuerpo.
- Los drones pueden cubrirse temporalmente cuando la unidad realiza alguna acción o reacción, siempre y cuando no se mueva cuando lo haga; Esta acción puede resultar de un orden o de una reacción, y también puede incluir una acción de cuerpo a tierra después de un chequeo de orden fallido. Se coloca un marcador (usamos tierra y detritos removidos) para mostrar que se ha levantado la cobertura. Siempre que la unidad no se mueva, obtiene el siguiente beneficio:
  - Todos los modelos de la unidad protegida hasta el tamaño Largo se benefician de tener una cobertura de +2 Res a partir de ese momento. Esta bonificación de cobertura no es

acumulable con otras bonificaciones de cobertura y no se clasifica como un obstáculo: el dron taladrador simplemente aumenta la bonificación de cobertura a +2 donde de otro modo sería menor o nula.

- Tan pronto como la unidad se mueve, la bonificación deja de tener efecto: retira el marcador de cobertura.

### Camiones

**Tipo:** Vehículo

Los camiones boromitas son vehículos de suspensión voluminosos con varios tipos de propulsores construidos para soportar la minería en el vacío tanto como en un planeta y vienen en una gran variedad de estilos y tamaños. A menudo actúan como alojamiento temporal para un equipo de mineros boromitas.

El camión utilizado en estas listas es una variante común, con un perforador de fragmentos incorporado, orientado hacia adelante, que tiene un arco de disparo limitado de solo 45° a cada lado de la línea recta.

*Es posible que desee personalizar o crear sus propios camiones y no dude en hacerlo: hay muchas variantes de camiones. También sería apropiado que un jugador ajustara voluntariamente la capacidad de Transporte de sus camiones a algo que coincida con su tamaño, como Transporte 6 o Transporte 8. Recomendamos que no se exceda el límite de Transporte 10.*

### Micromitas

**Tipo:** Dron Observación/Sonda exploradora

Un Dron o sonda micromite es un organismo cibernético, una criatura viviente fusionada con cantidades sustanciales de tecnología. Los boromitas utilizan crías de lavamita parcialmente cultivadas para crear microácaros vivos como mascotas y pequeños asistentes, útiles para llevar a cabo tareas simples como ir a buscar y transportar y ayudar a los boromitas en su trabajo diario.

Para hacer que las crías sean aptas para el entrenamiento y restringir su crecimiento, partes del cerebro y el sistema endocrino de las crías (o lo que pasa por uno, en cualquier caso) se reemplazan con receptores de movimiento sensibles y una nano-red de reconocimiento de patrones. Esto hace que el micromite sea leal, obediente y muy bueno para encontrar venas, debilidades en las estructuras y para ubicar a los oponentes en un campo de batalla. Instintivamente, los micromites se mantienen cerca de sus manipuladores Boromite, sin duda considerando a los panhumanos de dos piernas como parte de su nuevo enjambre, pero tales instintos pueden pasarse por alto para permitir que un micromite deambule más lejos.

En el campo de batalla, los micromites son funcionalmente idénticos a los Drones Observación o las sondas exploradoras y pueden usarse en lugar de cualquiera.

*En una fuerza de gremio, probablemente sea mejor dejar las sondas exploradoras como un dispositivo mecánico; en una fuerza de Clan o Criador, se podrían usar micromites en lugar de modelos de sonda exploradora. Si un jugador tiene micromites de repuesto, se pueden poner varios en una sola base y usarse en lugar de un Dron Taladrador, los micromites tal vez modificados para mostrarlos cargando rocas, piedras o flora.*

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Mazo Compactador		10	20	30	1×3/2/1	2×SV3	Inexacto, Brecha, Sin cobertura, Compuesto SV
Lanza Lectro		-	-	-	-	1×SV2	-

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Mortero Mag Boromita	(10)30	40	60	1×SV2	-	Engorroso, Grande, OH; YA SEA Explosión 1D8+2, Brecha de SV3, Sin Cobertura O Municiones Especiales: Arco, Atrapadora, Red

### Plataforma de Suspensión

**Tipo:** Equipo

Las plataformas de suspensión son plataformas en forma de disco que se utilizan para cargar, levantar y transportar cargas bastante sustanciales. Sus suspensores internos pueden manipular grandes pesos, lo que les permite transportar objetos en una plataforma de suspensor que son más grandes que el diámetro del disco.

Las plataformas de suspensión también se utilizan como transporte de personal. Proporcionan un medio conveniente para que la Matriarca del Gremio se mueva con elegancia, una necesidad práctica dado que la mayoría de las Matriarcas se ajustan a la tradición boromita de enormidad por la que se las considera afirmar su derecho a gobernar. Las plataformas también son utilizadas por Entrenadores Lavamitas para mantenerse al día con su cría de roca.

Un modelo de infantería montado en una plataforma de suspensión:

- Gana movimiento de 6" (M6) y la regla Suspensor;
- No se puede esprintar(¡es una plataforma de transporte!);
- Añade +1 a su agilidad (Ag);

Además del conductor/piloto, las plataformas suspensoras tienen una capacidad de transporte de tres (Transporte 3). Coloque los modelos adicionales de modo que sus bases toquen la plataforma de suspensión para mostrar que están 'colgando'.

Vale la pena señalar que los modelos en una plataforma Suspensor no necesitan usarla todo el tiempo. Si no usan la plataforma y los modelos hacen sprint de su unidad a más de su propia estadística de 3M, todavía están limitados a 3M y tienen que probar en su propio Ag por agotamiento, ¡no en el de la plataforma!

### Carga Vorpal

**Tipo:** Equipo

Una carga vorpal es una cámara de contención de campo de antimateria que los boromitas utilizan mucho como parte de sus operaciones mineras y, a veces, ¡la despliegan contra sus desafortunados enemigos! Está representado por una miniatura sobre peana de tamaño estándar (25 mm) y se incluye con una unidad de infantería como parte de su equipamiento. Hasta que se lance, se puede seleccionar como cualquier otro elemento de equipo a través de Impactos Afortunados.

Para evitar repetirnos, nos referimos a la carga vorpal como "la carga". Sus efectos son los siguientes:

- Una unidad puede activar una carga cuando recibe una orden y realiza cualquier acción (no reacción), incluso si hace Down después de una prueba de orden fallida o se ve obligada a realizar una acción como resultado de cualquier dado de evento.
- Una vez activado, el jugador propietario declara el modelo de

infantería que está lanzando la carga, luego nombra una dirección y tira 2D6. La carga se mueve la distancia obtenida en la dirección indicada, medida desde el modelo de lanzamiento: ninguna parte de la base de la carga puede moverse más que la distancia obtenida desde ese modelo de lanzamiento.

- Una carga activa es una bola de antimateria en movimiento, pero por conveniencia usamos el propio modelo para representar esto.
- Si la base de 25 mm de la carga toca a cualquier otra miniatura durante su movimiento, la miniatura tocada debe realizar un chequeo de Agilidad: si tiene éxito, la miniatura ha esquivado; en caso de fallo, el modelo es impactado.

- El equipo, las sondas y los drones fallan automáticamente en la prueba de Ag (por lo que no es necesario realizar la prueba de Ag).
- Un modelo impactado falla automáticamente su prueba de Res y es eliminado como baja, recibe una Herida o tira en su tabla de daño si tiene una. Al tirar en la tabla de daños, tira un D10 para determinar el resultado independientemente del valor Res del propio objetivo.
- Una unidad que sufre una o más bajas por la carga o tira en la tabla de daños también recibe un pin como si hubiera sido impactada y dañada por disparos.
- Los muros y las estructuras no realizan pruebas Ag y fallan automáticamente. La carga es Brecha 10SV contra cualquier estructura que impacte y no se detiene por el contacto con una estructura, sino que continúa como lo haría normalmente, impactando potencialmente a los modelos que se encuentran dentro. Consulte la sección Edificios en las *Reglas Básicas* para obtener más detalles.

- Una vez liberada, una carga se trata como parte del campo de batalla y el área de la base que ocupa es intransitable.
- Una unidad no puede reaccionar a una carga vorpal.
- La carga no puede recibir disparos ni ataques y no se ve afectada por municiones especiales.
- La carga activada bloquea LoS y cualquier disparo a través de su área de base.
- Las miniaturas que entren en contacto con la carga deben actuar como si estuvieran en contacto con ella (ver arriba).

Una vez que se haya liberado una carga vorpal, coloca un dado de evento en la bolsa de dados al comienzo de cada turno en el que la carga permanezca en juego. Cuando se extrae el dado de evento, la carga se mueve 2D6" en una dirección aleatoria y el daño se resuelve como se indicó anteriormente. Si el total de 2D6 es 11" o 12", mueve la carga la distancia indicada, resuelve el daño como se indicó anteriormente y luego se desintegra: retira la miniatura y sus dados de orden.

- Si una carga sale del borde de la mesa, no vuelve a aparecer y se trata como si se hubiera desintegrado.
- Si todavía hay dos o más cargas en juego al comienzo de un turno, coloca un dado de evento de diferente color en la bolsa para cada una.

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

*Si no tiene muchos dados de orden de diferentes colores, simplemente use el mismo tercer color para el dado de evento de todas las cargas y determine al azar cuál se activa cuando se extraen los dados; sin embargo, asegúrese de que solo haya una activación para cada carga. !*

### OPCIONES DEL EJÉRCITO

Los Boromitas puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! – 2 puntos.
- Contra Impulso +0 – 2 de por 1pt.
- En Pie!! - 1pt.
- Recomponeos1 – 2pts.
- Bien Preparado – 1 pt.

### SELECTOR DE NÚCLEO DE BOROMITA

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre las selecciones básicas. Se debe elegir uno de los tres selectores de boromitas: una fuerza de **Clan Obreros**, que generalmente se encuentra al minar o hacer un reclamo;; una fuerza de **Seguridad del Gremio**, que se parece más a un ejército que a un equipo de mineros boromitas; o una fuerza de **Criadores de Lavan** que representa las unidades de un clan centrado en criar y desarrollar criaturas de Lavan.

Para todos, si bien se deben tomar las unidades centrales para cada selector, también se deben cumplir otras limitaciones del selector.

### Unidades Básicas del Clan Obreros (Clan)

Esto representa al clan boromita por excelencia perturbado en el trabajo y obligado a defenderse.

Básicamente, debe haber al menos una cantidad de **Cuadrillas de Obreros** igual al Nivel de Fuerza (es decir, 1 en FL1, 2 en FL2 y así sucesivamente), más dos unidades adicionales elegidas entre: **Cuadrillas de Obreros, Equipos de Ingenieros o Equipos de Obras.**

### Unidades Básicas del Gremio de Seguridad (Gremio)

Esta es una respuesta típica de un gremio obligado a defenderse o emprender acciones militares para defender un reclamo.

En esencia, una fuerza de seguridad del gremio debe tener al menos una cantidad de unidades de **Pandillas de Seguridad** igual al nivel de la fuerza, más dos más tomadas de: Escuadras de **Pandillas de Seguridad, Equipos de Armas del Gremio y Mando Boromita o Mando Matriarca/Señora de Gremio.**

### Unidades Básicas de Criador de Lavan (Criador)

Este selector representa las fuerzas desplegadas por los puristas boromitas y las escuelas de formación de lavan, como el muy respetado Clan Estable Jhemlin.

En esencia, debe haber al menos un **Adiestrador Lavamita** en una fuerza Criador, además de un número de unidades igual al Nivel de fuerza tomado de: **Adiestrador Lavamita, Jinetes de Roca, Jinete de Roca Supervisor o Unidades Matronite.**

## DEFINICIONES DE UNIDADES BOROMITAS

### MANDO DE INFANTERÍA BOROMITA

Mando Boromita (Mando de Infantería, 10 puntos)									
Se puede elegir a un Padre Roca o a una Matriarca/Señora de Gremio, nunca a ambos.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Supervisor con carabina de plasma, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura de réflex	4	5	6	6	6(7)	6	10	Mando, seguir, duro 2	
0 × Padre de Roca con carabina de plasma, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura réflex	4	5	6	6	6(7)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 3, Único, Herida	
2 × Pandilleros Veteranos con carabina de plasma, granadas de implosión; armadura réflex	4	5	6	6	6(7)	6	9	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>• 0-1 Dron deflector @ 2 puntos</li> <li>• 0-2 Perros Roca a 2 puntos cada uno</li> <li>• 0-2 Pandilleros Veteranos a 2 puntos cada uno</li> <li>• Reemplazar al Supervisor con Padre de Roca en una sola unidad a +2 puntos</li> <li>• Reemplace el mazo compactador del Supervisor o Padre de Roca con Lectro Látigo @ Gratis</li> <li>• Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales a 1 punto en total</li> <li>• Reemplace la unidad con <b>Padre de Roca Tas Geren'do</b> @ 5pts (ver más abajo)</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>				<b>Todos: 0-FL</b>			<b>Elección limitada</b>		

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

<b>Unidad Personaje: Padre de Roca Tas Geren'do (Mando de infantería, 15 puntos)</b>									
Tas Geren'do reemplaza una unidad de Mando Boromita de Padre de la Roca y cuenta como un Padre de la Roca para propósitos de selección									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × <b>Padre de Roca Tas Geren'do</b> con mazo compactador, látigo lectro, granadas de implosión; en plataforma de suspensión con módulo de Amplificador HL integral, Módulo perforador integral, armadura réflex	6	6	6	6	8(10)	8	10	Mando, Seguimiento, Héroe, Sin Sprint, Duro 2, Único, Herida	
2 × Obreros Veteranos con mazo compactador, granadas de implosión; armadura réflex	4	5	6	6	6(7)	6	9	-	
<b>Módulo de Amplificador HL integral y módulo perforador:</b> no se requiere ningún modelo para estos (pero se puede usar uno), pero cada módulo se puede apuntar como si fueran drones de apoyo (consulte la <i>Guía de armas y equipo</i> ).									
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>0-2 Perro Roca a 2 puntos cada uno</li> <li>0-2 Obreros veteranos a 2 puntos cada uno</li> <li>Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales a 1 punto en total</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Como Mando Boromita (Padre Roca)									

<b>Matriarca/Señora de Gremio (Mando de Infantería, 5 puntos)</b>									
Se puede elegir a un Padre de Roca o a una Matriarca/Señora de Gremio, nunca a ambos. El Dron Amplificador HL puede ser un módulo en la plataforma de suspensión, capaz de ser apuntado como si fuera un dron de apoyo.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Matriarca en plataforma de suspensión; Armadura de réflex	6	6	(5)	6	6(8)	6	9	Mando, Seguir, Duro 2, Herida, No esprintar	
0 × Señora de Gremio con pistola de plasma; armadura de réflex	4	5	5	6	6(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro	
0 × <b>Señora de Gremio Arran Gestalin</b> con pistola de plasma personalizada; Armadura réflex	4	5	5	6	6(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Herida, Único	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(5)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Amplificador HL/Modulo	-	-	-	-	-	-	-	(Aumenta Res para Matriarca y Señora de Gremio solamente)	
<b>Pistola de plasma personalizada:</b> Arran Gestalin tiene un arma personalizada, enjoyada y personalizada que coincide con su propio ADN. Solo funciona con ella pero le otorga una bonificación de +1 tanto en disparo (Acc) como en cuerpo a cuerpo (Str).									
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-4 Enjambres de crías a 1 punto cada uno</li> <li>0-2 Drones Centinelas a 1 punto cada uno</li> <li>0-1 Dron Deflector @ 1pt (esta es una variación deliberada de los costos normales de Dron Deflector para la Matriarca)</li> <li>0 0-1 Señora de Gremio a 4 puntos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>0 0-1 <b>Señora de Gremio Arran Gestalin</b> @ 6 puntos</li> </ul> </li> <li>0-1 Dron Observador a 1 punto (típicamente un micromita)</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Todos: 0-1 Elección limitada									

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

### UNIDADES DEL CLAN DE OBREROS

<b>Cuadrillas de Obreros (Infantería, 10 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Supervisor con mazo compactador, pistola mag, granadas de implosión	4	5	5	6	6	6	9	Kit de Demolición, Duro	
4 × Obreros con mazo compactador, granadas de implosión	4	5	5	6	6	6	9	Kit de Demolición	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-3 Obreros a 2 puntos cada uno</li> <li>• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos cada uno</li> <li>• 0-2 Perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno</li> <li>• 0-1 micromita @ 1pt</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da a todos los miembros de la unidad una armadura de réflex a 1 punto</li> <li>• O 0-2 Enjambres de crías a 1 punto cada uno O</li> <li>• 0-2 cargas vortal a 1 punto en total</li> <li>• Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales a 1 punto en total</li> </ul>				
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Clan:</b> FL+			<b>Gremio:</b> 0-½×FL				<b>Criador:</b> 0-2×FL		

<b>Equipo de Obras(Equipo de armas, 6 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación con pistola mag	4	5	5	6	6	6	9	-	
1 × Cañón de Fractal	5	-	-	-	11	-	-	-	
1 × Micromita	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Tripulación a 2 puntos</li> <li>• 0-2 Drones Deflectores a 2 puntos cada uno</li> <li>• 0-2 Perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno</li> <li>• Reemplace el Cañón de Fractal con un Cañón de Fractal pesado y una tripulación adicional, lo que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</li> <li>• Reemplace el Cañón de Fractal en una unidad con mortero mag Boromita y una tripulación adicional haciendo de la unidad un equipo de Armas Pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otorga a todos los miembros de la Tripulación una armadura de réflex a 1 punto en total.</li> <li>• O 0-2 Enjambres de crías a 1 punto cada uno O</li> </ul>				
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Clan:</b> 0-1+FL			<b>Gremio:</b> 0-½×FL				<b>Criador:</b> 0-FL		
<b>Perforador de fragmentación Pesado y Mortero Mag Boromita Mínimo FL 2+</b>									

<b>Equipo de Ingenieros (Infantería, 7 pts)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
0 × Mano de carga con pistola de plasma, mazo compactador, cargas fractales; Armadura de réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Kit de Demolición, Duro 2	
2 × Ingenieros con pistola de plasma, mazo compactador, cargas fractales; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Kit de Demolición	
1 × Auto-Taller	-	-	-	-	(5)	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Mano de carga a 3 puntos</li> <li>• 0-4 cargas vortal a 1 punto por 2 cargas (es decir, 1 punto por 2 cargas, 2 puntos por 4 cargas vortal)</li> <li>• 0-2 Drones Deflectores a 2 puntos cada uno</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Ingenieros @ 2 puntos</li> <li>• 0-1 micromita a 1 punto</li> </ul>				
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Clan:</b> 0-FL			<b>Gremio:</b> 0-½×FL				<b>Criador:</b> Ninguno		

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

<b>Camión Boromita (Vehículo, 19 pts)</b>										
El Cañón de Fractal integrado en el Camión Boromita dispara desde el frente solo en un arco de 90°, 45° a ambos lados de la línea recta.										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × Camión Boromita con Cañón de Fractal incorporado, Apoyo Ligero Mag	5	5	5	-	13	6	9	Extra grande, Autorreparación, MOD2,,Transporte 10 suspendido		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Observador a 1 punto cada uno</li> <li>• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li> <li>• Reemplace el Apoyo Ligero Mag con un Cañón Mag @ Gratis</li> <li>• Reemplace el Cañón de Fractal interno con un segundo MLS externo o un Cañón Mag a 3 puntos (solo Fuerza Gremio)</li> </ul>										
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0-1/Obreros			Gremio: 0-FL			Criador: 0-1/Obreros		Mínimo FL 2+	

<b>Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 5 pts)</b>										
En un clan o fuerza de criadores, un fragmento de sonda exploradora posiblemente esté mejor representado por modelos de micromitas.										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
4 × Sondas Exploradoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-FL Sondas Exploradoras a 1 punto cada una</li> </ul>										
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0-1			Gremio: 0-1			Criador: 0-1		Único	

## UNIDADES DEL GREMIO DE SEGURIDAD

<b>Pandillas de Seguridad (Infantería, 11 puntos)</b>										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × Líder de Pandilla con pistola mag o rifle mag, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Duro		
4 × Pandilleros de Seguridad con rifle mag, granadas de implosión;armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-		
Opciones de Actualización:										
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-3 pandilleros de seguridad a 2 puntos cada uno</li> <li>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>• 0-1 Dron Taladrador @ 2 puntos</li> <li>• Dar al Líder de Pandilla Látigo lectro en lugar de mazo compactador @ Gratis</li> </ul>										
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0- ½×FL			Gremio: FL+			Criador: Ninguno			

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

<b>Equipo de Armas del Gremio (Equipo de Armas, 7 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × líder del equipo de seguridad con pistola mag; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Duro	
1 × tripulación del equipo de seguridad con pistola mag; armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
1 × Apoyo Ligero Mag(MLS)	5	-	-	-	11	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Personal del equipo de seguridad a 2 puntos</li> <li>• 0-2 perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno</li> <li>• Reemplazar MLS con: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Cañón Mag @ Gratis</li> <li>◦ Lanzador-X y arco de municiones especiales, Atrapadora y Red @ 2pts</li> <li>◦ Con Cañón Mag Pesado y una tripulación adicional que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</li> <li>◦ Con Apoyo Pesado Mag y una tripulación adicional que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</li> </ul> </li> <li>• 0-1 Dron Taladrador @ 2 puntos</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Clan:</b> 0-1			<b>Gremio:</b> 0-FL			<b>Criador:</b> Ninguno			
<b>Cañón Mag Pesado, Apoyo Pesado Mag FL mínimo 2+</b>									

<b>Equipo de Especialistas del Gremio (Equipo de Armas, 8 puntos)</b>										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × líder del equipo de seguridad con pistola mag; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Duro		
1 × tripulación del equipo de seguridad con pistola mag; armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-		
1 × Cañón de plasma de boromita	5	-	-	-	11	-	-	Apagón		
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
<b>Opciones de Actualización:</b>										
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 tripulación de especialistas en seguridad en 2 puntos</li> <li>• 0-2 perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno</li> <li>• Reemplace el cañón de plasma con un Obús-X y municiones especiales de arco, Atrapadora y red y una tripulación adicional, lo que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</li> <li>• 0-1 Dron Taladrador @ 2 puntos</li> <li>• Reemplace el cañón de plasma con Apoyo Ligero de plasma @ 1pt</li> </ul>										
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>										
<b>Clan:</b> Ningún			<b>Gremio:</b> 0-½×FL			<b>Criador:</b> Ninguno		<b>Obús X Mínimo FL 2+</b>		

## UNIDADES DEL CRIADOR LAVAN

<b>Adiestrador de Lavamita (Bestia, 9 pts)</b>									
Una unidad Adiestrador Lavamita adquiere el atributo Ataque Salvaje de sus Perros Rocas o Cría Roca									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Adiestrador Lavamita con pistola de plasma, latigazo electro; armadura de réflex en plataforma de suspensión	6	6	6	6	6(7)	6	9	Duro 2, (Ataque salvaje), Sin Sprint	
0 × Maestro criador con pistola de plasma, latigazo electro; armadura de réflex en plataforma de suspensión	6	6	6	6	6(7)	7	10	Duro 3, Herida, (Ataque Salvaje), Sin Sprint	
3 × Perros de roca de lavamita	5	5	5	6	7	6	5	Ataque salvaje	
0 × Cría de rocas de lavamita	6	6	5	7	8	6	5	Ataque salvaje, frenesí	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno</li> <li>• Mejora todos los Perros Rocas a Crías de Roca a 1 punto cada uno</li> <li>• 0-1 Dron Taladrador @ 2 puntos</li> <li>• Convierte a Adiestrador Lavamita en Maestro Criador @ 2pts</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Clan:</b> 0-FL			<b>Gremio:</b> 0-FL			<b>Criador:</b> 1+			

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

### Nota especial: Jinetes de Rocas en asaltos

Cuando los Jinetes de Roca realizan un asalto, tanto el jinete como la montura locomite participan en el Asalto como es normal para las monturas de bestias, la estadística Acc combinada que se muestra se usa para ambos en PBS y la Fuerza de la montura se usa para ambos en Cuerpo a Cuerpo.

Para las unidades Jinetes de Roca, esto significa que los jinetes disparan con su carabina de plasma a quemarropa (PBS) con 1 tiro SV2 o 2 tiros SV0. Los locomites también usan su escupitajo de lava: 1×SV2. Esto da un total de 2×SV2 disparos en Acc 5 en PBS (o 2×SV0 y 1×SV2) por modelo. Como tienen la regla especial Atacar y Huir, los Jinetes de Roca también podrían separarse después de PBS (pocos lo hacen).

En el combate cuerpo a cuerpo, el jinete y el locomite atacan usando la Fuerza del locomite, dando 3 ataques SV2 en Fuerza 8, también por miniatura. Por lo general, esto ocurriría en una carga o contracarga con una bonificación de +1 para dar un cuerpo a cuerpo en 1-9. ¡Pocas unidades están dispuestas a enfrentarse a Jinetes de Roca!

### Escuadra de Supervisión de Jinetes de Roca (Mando Montado, 16 puntos)

Desmonta como Mando Boromita con Supervisor: ¡los locomites se escapan cuando no se controlan!  
Los locomitas no pueden ser transportados por transportes de campo de batalla.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Supervisor Jinete de Roca con carabina de plasma, lectro lanza; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	7	10	Mando, Seguir, Ataque salvaje, Atacar y Huir, duro 2
2 × Jinetes de Roca con carabina de plasma, lectro lanza; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Ataque salvaje, Atacar y Huir
0 × Señora de Gremio Arran Gestalin con carabina de plasma, pistola de plasma personalizada; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Atacar y Huir, Ataque salvaje, Duro 2, Herida, Único
<b>Pistola de plasma personalizada:</b> Arran Gestalin tiene un arma personalizada, enjoyada y personalizada que coincide con su propio ADN. Solo funciona con ella pero le otorga una bonificación de +1 tanto en disparo (Acc) como en cuerpo a cuerpo (Str).								
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Jinete de roca a 4 puntos</li> <li>Reemplazar Supervisor jinete de Roca con <b>Señora de Gremio Arran Gestalin</b> @ 2pts (Clan o Gremio solamente)</li> </ul>								
<b>Opciones de Actualización si se elige Arran Gestalin:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>0-1 Dron Amplificador HL a 1 punto</li> <li>0-2 Dron Centinela a 1 punto cada uno</li> </ul>								
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>	<b>Clan:</b> 0-1		<b>Gremio:</b> 0-1		<b>Criador:</b> 0-FL		<b>Elección limitada</b>	

### Escuadra Jinetes de Roca (Montura PanHumana, 14 puntos)

Desmonta como Pandilleros de Seguridad pero con las armas enumeradas: los locomites se escapan cuando no se controlan.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Líder Jinete de Roca con carabina de plasma, lectro lanza; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Ataque salvaje, Atacar y Huir, duro
2 × Jinetes de Roca con carabina de plasma, lanza lectro; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Ataque salvaje, Atacar y Huir
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Jinetes de Roca @ 4pts cada uno</li> </ul>								
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>	<b>Clan:</b> 0-FL		<b>Gremio:</b> 0-½×FL		<b>Criador:</b> Cualquiera			

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Madre de Progenie Matronita(Bestia Gigantesca, 31 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Madre de Progenie Matronita con tripulación Boromita, 3 × Apoyo Ligeró Mag, Cañón Mag Pesado	4	4	5	10	15	6	9	MOD2, extra-grande, Prole de cría 3	
3 × Enjambres de crías transportadas	-	5	5	6	7	6	5	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Micromites Drones Observadores a 1 punto cada uno</li> <li>• Reemplace Cañón Mag Pesado con Apoyo Pesado Mag o Apoyo Ligeró Mag gratis</li> <li>• 0-2 Drones Deflectores a 2 puntos cada uno</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0-1		Gremio: Ninguno			Criador: 0-½×FL		Mínimo FL 2+	

## REFERENCIA DE GREMIOS Y CLANES BOROMITAS

### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES BOROMITAS

- En una fuerza de **Clan Obrero**, debe haber al menos **FL×Cuadrillas de Obreros** más dos unidades más tomadas de **Cuadrillas de Obreros, Equipos de Ingenieros o Equipos de Obras**.
- En una fuerza del **Gremio de Seguridad**, debe haber al menos **FL×Pandillas de Seguridad** más dos unidades más tomadas de **Pandillas de Seguridad, Equipos de Armas del Gremio y Mando Boromita o Mando Matriarca/Señora de Gremio**.
- En una fuerza de **Criadores Lavan**, debe haber al menos **1 × Adiestrador Lavamita** más un número de unidades igual al FL elegido entre las unidades **Adiestrador Lavamita, Jinetes de Roca, Jinete de Roca Supervisor o Unidades Matronite**.

Las selecciones Básicas anteriores se designan con la palabra *Básica*.

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Clan Obrero	Gremio Seguridad	Criadores Lavan
Mando Boromita	10	S	1	0-FL	0-FL <i>Básica</i>	0-FL
Mando Matriarca/Señora de Gremio	5	S	1	0-1	0-1 <i>Básica</i>	0-1
Cuadrilla de Obreros	10	N	1	FL+Básico	0-½×FL	0-2×FL
Pandilleros de Seguridad	11	N	1	0-½×FL	FL+ <i>Básica</i>	Ninguno
Equipo de Obras	6	N	1	0-FL <i>Básica</i>	0-½×FL	0-FL
Equipo de Armas del Gremio	7	N	1	0-1	0- <i>Básica</i>	Ninguno
Equipo de Especialistas del Gremio	8	N	1	Ninguno	0-½×FL	Ninguno
Camión	19	N	2	0-1/Obreros	0-FL	0-1/Obreros
Fragmento de Sonda Exploradora	5	N	1	0-1	0-1	0-1
Equipo de Ingenieros	7	N	1	0-FL <i>Básica</i>	0-½×FL	Ninguno
Adiestrador Lavamita	9	N	1	0-FL	0-FL	1+ <i>Básica</i>
Supervisión de Jinetes de Rocas	16	S	1	0-1	0-1	0- <i>Básica</i>
Jinetes de Roca	14	N	1	0-FL	0-½×FL	Cualquier <i>Básica</i>
Madre de Cría Matronite	31	N	2	0-1	Ninguno	0-½×FL <i>Básica</i>

### OPCIONES DEL EJÉRCITO BOROMITA

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +0</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>¡En Piel!</b>	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
<b>¡Recomponeos!</b>	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CRIATURA DE LAVAN								
Lavan	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
Enjambre de Crías	4	5	5	6	7	6	5	Escupitajo de Lava SV1; 3 Ataques SV1, Bestia
Lavamite Perro Roca	5	5	5	6	7	6	5	Escupitajo de Lava SV2; 3 Ataques SV2; Ataque Salvaje, Bestia
Cría de Roca de Lavamita	6	6	5	7	8	6	5	Escupitajo de Lava SV3; 3 Ataques SV3; Ataque salvaje, Frenesí, Bestia
Locomite con Jinete	7	6	5	8	7(8)	6	5(9)	Escupitajo de Lava SV2; 2 Ataques SV2+jinete, Ataque Salvaje, Montura
Madre de Cría Matronite con Tripulación de boromita	4	4	5	10	15	6	9	Escupitajo de Lava SV6, 2 Ataques SV6 Daño Masivo, MOD2, extra grande, Prole de crías x 3, Bestia gigantesca
Micromite como Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	Observador
como Sonda Exploradora	10	-	-	-	5	-	-	Sonda Exploradora
<b>Notas Adicionales y Reglas Especiales</b> (consulte las <i>Reglas Básicas</i> para las que no se enumeran aquí)								
<b>Escupitajo Lava:</b> La especie Lavan escupe lava como parte de un disparo a quemarropa durante un asalto como arma a distancia.								
La tripulación de la matronita no lucha en combate cuerpo a cuerpo ya que su atención se centra en el manejo de la matronita. Tenga en cuenta que los locomites y matronites no se pueden transportar en nada más pequeño que una lanzadera. Otras criaturas lavan son Espacio de transporte 1								

### ARMAS BOROMITAS EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Mazo Compactador		10	20	30	1x3/2/1	2xSV3	Inexacto, Brecha sin cobertura, SV Combinado
Lanza Lectro		-	-	-	-	1xSV2	-
Látigo Lectro		Solo cuerpo a cuerpo			-	3xSV1	-
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	-	2xSV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1xSV2	-	-
Pistola de Plasma		10	20	30	1xSV2	1xSV2	-
Fusil Mag		20	30	60	1xSV1	-	-
Pistola Mag		10	20	30	1xSV1	1xSV1	-

Armas de Apoyo Res 11,	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, M5 a menos que se indique)
Cañón de Plasma Boromita	30	40	80	1xSV7	-	Apagón
Cañón Fractal	20	30	50	1xSV4+3	-	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4
Cañón Mag	30	50	100	1xSV5	-	Daño masivo
Apoyo Ligero Mag (MLS)	30	50	100	3xSV2	-	RF, PBS
Apoyo Ligero de Plasma	30	40	80	3xSV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía
Lanzador-X	(10)30	60	120	1xSV1	-	OH; YA SEA Explosión D5, sin cobertura O Municiones Especiales: Arco, Atrapadora, Red

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Desintegrador Fractal Pesado	50	100	200	1×SV5+3	-	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande
Cañón Pesado Mag (HMC)	50	100	250	1×SV7	-	Grande, Daño masivo,
Apoyo Pesado Mag (MHS)	30	50	100	5×SV3	-	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Mortero Mag Boromita	(10)30	40	60	1×SV2	-	Engorroso, Grande, OH; YA SEA Explosión D8+2, Brecha SV3, Sin Cobertura O Municiones Especiales: Arco, Atrapadora, Red
Obús-X	(20)50	100	250	1×SV2	-	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura, OH, Incomodo Munición especial, Arco, Atrapadora, Red

Granadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Carga Fractal	5	-	-	1×SV3	1×SV3	Brecha, SV combinado, Peligroso en CaC
Granada de Implosión	5	-	-	1×SV2	1×SV2	Brecha, SV combinado.
Granada de Plasma	5	-	-	1×SV1	1×SV1	SV Combinado

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
<b>Atrapadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag y, si fallan, detenerse.
<b>Arco</b>	Turno a turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6-10; anula otras municiones
<b>Red</b>	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas), divididos equitativamente entre las unidades impactadas: divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos

## Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE BOROMITAS	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
Mando [ n" ]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basadas en Co.
n Ataque(s) [<arma>/SVx]	El modelo tiene n golpes en CaC con valor de golpe x o usando el arma indicada.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Apagón Crítico	Igual que para el <b>Apagón</b> , pero el modelo también recibe un pin <b>por cada</b> fallo de 10 en el test Acc.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Apagón	Con tirada de test Acc de 10, el arma falla: cambia la orden <b>actual</b> de la unidad a Down; de lo contrario, gire/saque MOD hacia Down.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Armadura Réflex	+1 Res
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Frenesí	La tirada de ataque CaC de un 10 golpea automáticamente a otra <b>bestia</b> en la misma unidad.
Prole de crías n	La miniatura lleva hasta n Enjambres de Crías en su cuerpo que aparecen solo en los Asaltos y desaparecen cuando se resuelve el Asalto. El número de enjambres realmente transportados se da en la entrada de la unidad
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a <b>Apagón Crítico</b> (arriba).
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.



## LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

### ALGORYN PROSPERATE

#### V2.011 H

**Asesores del Consejo Superior;** David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

#### REGLAS ESPECÍFICAS DE ALGORYN

Las siguientes reglas, tecnología y equipo describen tanto las armas específicas de Algoryn ampliamente disponibles como el equipo experimental, reservado y poco frecuente de la División Especial (SD). Dichos equipos SD a menudo no están reforzados o probados por completo y todos ellos están equipados con destructores de nanofagos capaces de convertir instantáneamente el dispositivo y sus componentes de nanoesporas en meros átomos. Los agentes del SD preferirían morir antes que dejar que un arma secreta cayera en manos enemigas y, a lo largo de los años, muchos habían sido llamados a hacerlo.

La polarización de las fuerzas armadas de Algoryn debido a la inminente guerra civil ha dado lugar a dos tipos distintos de formaciones: las antiguas formaciones Vector de la facción Progresista y las formaciones avanzadas SD/Hazard de la facción Tradicionalista.

*Las milicias fundadoras, las fuerzas de defensa mundial miembros y las unidades Tchath (o Tch'thax o Tchax!) no están incluidas en esta lista de ejército. Esperamos que dichas unidades se aborden en listas posteriores.*

#### REGLAS ESPECIALES DE ALGORYN

##### Endurecido

Los vehículos Algoryn tienen deliberadamente menos inteligencia artificial y pueden operar en múltiples modos, desde totalmente controlados por IA hasta totalmente manuales. Cuando se combina con el enfoque robusto de Algoryn para maximizar la durabilidad operativa, esto reduce la susceptibilidad de los vehículos a municiones especiales como Inhibidoras.

Para reflejar esto, todos los vehículos endurecidos pierden solo 1 punto de Res cuando se ven afectados por las municiones Inhibidoras, pero aún se aplican otros efectos, como la desactivación de las sondas de drones.

#### Inspirador

Los verdaderos comandantes de élite de Algoryn inspiran un grado de enfoque y adaptabilidad táctica que otros comandantes solo pueden envidiar. Su mera presencia y despliegue inspira a quienes los rodean a reaccionar más rápido a la actividad enemiga y de acuerdo directo con la intención del comandante.

Cualquier unidad amiga en el campo de batalla sin pin puede usar la estadística Int del modelo Inspirador. Esto se suma a cualquier opción de Héroe. Esta habilidad todavía está sujeta a cualquier regla de alianza que pueda estar en juego.

#### ARMAS

##### Centrifugador de Distorsión

El Centrifugador de Distorsión o Centrifugador-D es un arma específica para las tropas de asalto y Hazard de Algoryn, diseñada específicamente para el combate cuerpo a cuerpo. Los Centrifugador-D montados en el antebrazo combinan un generador de distorsión defensivo con un lanzador de proyectiles de plasma ofensivo. El generador de distorsión crea un campo de distorsión que dificulta que el enemigo se acerque, lo que aumenta la eficacia de las defensas de la tropa. Los lanzadores de proyectiles de plasma tienen un alcance muy corto, pero donde golpean liberan su energía en una explosión intensa capaz de destruir a la mayoría de los enemigos, incluidos los escuadrones de batalla Ghar fuertemente blindados.

##### Cañón de Plasma Algoryn

Las capacidades técnicas de Prosperate y la nanoesfera no son tan efectivas como las de las grandes potencias. Como resultado, los cañones de plasma de Algoryn están sujetos a la regla especial Apagón.

Armas	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Centrifugador de Distorsión	Distorsión	Solo cuerpo a cuerpo	-	2xSV0	+2Res, estándar		
	Lanzador de Plasma	Solo cuerpo a cuerpo	-	2xSV2	SV Combinado, Sin Cobertura		
Cañón de plasma Algoryn		30	40	80	1xSV7	-	Apagón, Res 11, M5, Tripulación 2, Apoyo
<b>+2 Res.</b> Una unidad equipada con Centrifugador-D puede usar su generador de distorsión para aumentar su propia Res en +2 (modo Distorsión) o su lanzador de plasma para darle un valor de ataque de 2. El jugador debe declarar qué modo se está usando en el comienzo de cada ronda de lucha.							

# Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

## MUNICIONES ESPECIALES

Los Algoryn tienen una tecnología mucho menos avanzada que las naciones IMTel, a pesar de ser una sociedad basada en nanoesferas. Sus fuerzas armadas tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usar.

- Sobrecarga y Minired para lanzadores Micro-X
- Red
- Inhibidora
- Aturdidora

## ARMADURA Y EQUIPO

La División Especial de Algoryn ha adaptado los campos de réflex para hacer una armadura de energía más pesada.

### Armadura de Hazard SD

**Tipo:** Usado, cuerpo completo, sellado

La armadura autosellante de tipo réflex estándar que usan las formaciones de vectores de Algoryn ofrece una protección adecuada para la mayoría de los entornos y situaciones. En situaciones peligrosas o entornos peligrosos, las naciones IMTel tienden a usar drones en lugar de arriesgar a los seres vivos; en contraste, los Algoryn reacios a los drones usan los trajes de Hazard de las divisiones especiales y confían en la valentía y el ingenio de los Algoryn individuales.

La armadura de Hazard consta de varias capas de material nanocon núcleo potenciado sobre las que se proyectan tres capas de réflex separados. La separación del escudo permite que el fuego ligero se elimine sin desarrollar un exceso de masa de absorción, lo que potencialmente paralizaría al usuario, y también ofrece protección contra fuego mucho más pesado. Los sustanciales sistemas de energía del traje se utilizan para alimentar una carabina de plasma y una flecha giratoria distorsionada, así como para aumentar la fuerza.

La combinación de actualizaciones hace que los trajes sean difíciles de mantener, lo que requiere una recalibración regular para seguir siendo efectivos y hace que los trajes Hazard no sean adecuados para despliegues prolongados. En cambio, las tropas SD forman una punta de lanza, despejando el camino para que las tropas Vector convencionales exploten. Aunque son pocas en comparación con la gran variedad de formaciones de vectores, las unidades de peligro de élite del SD son desproporcionadamente efectivas.

Las siguientes reglas se aplican a los soldados que usan armadura Algoryn Hazard:

- Los soldados obtienen una bonificación de resistencia de armadura réflex de +3 (a 9 para Algoryn). Esto se ve afectado de la misma manera que otras armaduras réflex cuando se trata de armas y municiones y la bonificación completa es anulada por un inhibidor.
- Las tropas de Hazard obtienen Str. 7. Esto también se anula con las municiones inhibidoras, lo que reduce su Str. a 5.
- Las siguientes reglas se aplican en todo momento, ya sea que el traje esté o no afectado por inhibidores o municiones similares: ¡el soldado aún lleva la armadura!
  - Las tropas sufren una reducción de Ag e Init de -1.
  - Las armaduras de Hazard son difíciles de compactar. Cada Soldado Hazard ocupa dos (2) espacios de transporte. Cualquier arma de apoyo adicional o drones ocupan espacio en el transporte como de costumbre.
- La capa absorbente puede llegar a ser excesiva cuando los proyectiles de réflex de la armadura Hazard están sobrecargados. Una unidad con modelos equipados con armaduras Hazard recibe +1 pin adicional cuando es impactada por un arma con un valor de ataque de 5 o más.

Los cambios de estadísticas se muestran en las entradas de Soldados Hazard .

## OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Algoryn puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! - 1 punto
- Contra Impulso +2 - 2 de por 1pt.
- En Pie! - 2pts.
- Tirador - 2pts.
- Bien Preparado - 1 pt.

Algoryn también tiene acceso a las siguientes opciones de ejército que son exclusivas de ellos.

## Estabilidad de Distorsión

**Costo:** Primera Gratis; subsecuente 1pt cada uno  
**Número máximo:** Nivel de fuerza

Los Algoryn están acostumbrados a lidiar con los peligros de la tecnología Ghar y cuentan con protocolos para limitar la distorsión del espacio-tiempo asociada con esa tecnología. Si se saca su propio dado de orden para determinar quién hace down después de sacar el dado de distorsión de Ghar, la fuerza de Algoryn puede devolver inmediatamente sus propios dados a la bolsa y forzar sacar otro .

Esta es una opción de ejército estándar para Algoryn y no depende de la presencia de un modelo con opción de ejército ().

Usar una vez y desechar. ¡Esto no se puede jugar junto con o después de un bloqueo!

## Coraje Bajo Fuego

**Costo:** 1 punto cada uno, dependiendo de la opción de ejército del comandante (Coraje bajo fuego)  
**Número máximo:** Nivel de fuerza

Los Algoryn son obedientes a las instancias de sus comandantes y están bien entrenados para superar los efectos nocivos de la acción enemiga. Al realizar un test de recuperación para volver a poner un dado de orden Down en la bolsa de dados, agregue +2 al Co final modificado de una unidad antes de tirar y, en si pasa, la unidad elimina 2 pines, independientemente de la puntuación. Una tirada de 10 sigue siendo un fracaso sin que se eliminen los pines, como estándar.

Coraje Bajo Fuego solo se puede elegir si una miniatura en el ejército tiene 'Opción de Ejército (Coraje Bajo Fuego)' y la primera de esas opciones es gratuita con la miniatura.

Usar una vez y desechar.

## Estoico

**Costo:** 1 punto cada uno, dependiendo de la opción de ejército del comandante (estoico)  
**Número máximo:** Nivel de fuerza, una vez/turno

Los Algoryn tienen un gran respeto por sus superiores que fortalece la obediencia. Antes de actuar según la orden de una unidad de mando, incluso si es para down, esta opción se puede jugar para quitar inmediatamente un pin de una sola unidad Algoryn amiga dentro del radio de mando (típicamente 10 ") del modelo de comandante activado.

Esto solo se puede hacer si un modelo en el ejército tiene 'Opción de Ejército (Estoico)' y la primera de esas opciones es gratis con el modelo.

Usar una vez y desechar. Si los comandantes de una unidad de mando han sufrido bajas, no se puede utilizar.

## Disparo Bien Colocado

**Costo:** 1 pt cada uno; depende de la opción de ejército de un comandante (disparo bien colocado)  
**Número máximo:** Nivel de fuerza, una vez/turno

Los equipos de armas de Algoryn están excelentemente entrenados para aprovechar al máximo lo que tienen disponible, a veces juntando información de una multitud de fuentes para apuntar con éxito a un enemigo contra probabilidades desconcertantes. Un equipo de armas armado disparando su arma pesada o de apoyo de un solo disparo puede repetir una sola tirada de "para impactar" que no le guste, incluso si es un "10" o un impacto. Esta opción solo se puede elegir si una miniatura en el ejército tiene 'Opción de ejército (Disparo bien colocado)' y la primera de estas opciones es gratis con la miniatura.

Usar una vez y desechar. Esto no se puede usar para volver a lanzar una nueva tirada y no se puede volver a tirar.

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

### SELECTOR DE NÚCLEO DE ALGORYN

Se debe elegir uno de los dos selectores de Algoryn: el de los progresistas sociales, las formaciones **Vector**, que confían en las estructuras y el armamento tradicionales de Algoryn; y el de los tradicionalistas sociales, o aislacionistas, quienes, quizás, irónicamente confían en la tecnología y el armamento más avanzados de las formaciones de la **División Especial (SD)** (llamadas **SD Hazard**, a continuación) pero incluyen algunas tropas Vector en SD.

Se deben tomar tres unidades básicas en FL1, cuatro en FL2 y así sucesivamente. Si bien se deben observar todos los límites de selección, las unidades principales de cada selector se pueden actualizar como se especifica en la descripción de la unidad.

Consulte el suplemento Como Jugar para obtener detalles sobre el uso de selectores principales.

### UNIDADES PRINCIPALES DE FORMACIÓN HAZARD SD

Esto representa las unidades contundentes y muy temidas de la División Especial.

Las unidades principales son un número de escuadrones SD Hazard igual al FL, más dos unidades adicionales seleccionadas de las siguientes:

- Escuadrón SD Hazard;
- Mando Hazard SD; o
- Equipo de Apoyo SD.

*Por ejemplo, en una fuerza FL1 de 75 puntos, debemos tomar un equipo SD Hazard (11 puntos) y otros dos. Tomaremos un Mando Hazard (14 puntos) y aunque podríamos tomar una segunda Escuadra Hazard, en este caso tomaremos un SD Support Team (7 puntos).*

*Podemos actualizar SD Hazard Command a Optimate Command con Brigade Commander (otros +2 puntos para hacer 16 en total), dándonos un Optimate Command con un Brigade Commander, un Hazard Squad y un SD Support Team como unidades centrales: un gran total de 34 puntos con 41 restantes para gastar.*

### UNIDADES PRINCIPALES DE FORMACIÓN DE VECTORES

Las formaciones de vectores representan el bloque de construcción fundamental, resistente y adaptable de las formaciones de infantería de Algoryn en todo Prosperate.

Las unidades principales son una cantidad de escuadrones de Vector AI igual al FL, más dos unidades adicionales seleccionadas de las siguientes:

- Escuadrón de IA Vector;
- Escuadrón de mando de IA Vecto;
- Escuadrón de Asalto Reaver; o
- Equipo de Apoyo de Vector.

### Ejemplo de Fuerza Vectorial

Se puede formar un ejército inicial flexible por 50 puntos (FL1) a partir de lo siguiente en seis dados de orden.

- 2 × escuadrones vector a 10 puntos cada uno = 20 puntos (ambos básicos)
- 1 × Equipo de apoyo de Vector con MLS a 6 puntos = 26 puntos (Básico)
- 1 × Equipo de apoyo de Vector con Lanzador-X a 7 puntos = 33 puntos
- 1 × Fragmento de sonda exploradora @ 5 puntos = 38 puntos
- 1 × escuadrón de infiltrados @ 12 puntos = 50 puntos
- 1 x opción de ejército de estabilidad de distorsión @ gratis

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

### DEFINICIONES DE UNIDADES ALGORYN

Los Algoryn son conocidos por estar bien equipados. Cualquier figura de mando de Algoryn se puede dar y mostrar equipada con una pistola mag si está equipada con un arma mag estándar, o una pistola de plasma si está equipada con una carabina de plasma. Del mismo modo, se puede suponer que los soldados llevan armas de mano que combinan con su arma principal (pistola mag para armas mag; pistolas de plasma para carabinas de plasma). Esto no cuesta nada, a menos que se indique específicamente que cuesta más. Las redes de alto impacto pueden asumirse o mostrarse como una capa de alto impacto.

<b>Escuadra de Comandante Optimate (Mando de Infantería, 13 pts)</b>									
Los escuadrones de Mando Vector AI o Hazard SD se pueden actualizar a Comandante Optimate .									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Subcomandante Optimate con carabina de plasma, x-honda con granadas de implosión; armadura de réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	9	Opción de ejército (estoico), Mando, Seguir, Duro	
0 × Oficial táctico con carabina de plasma, x-honda con granadas de implosión; armadura de réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	8	Opciones de ejército (Disparo bien colocado), Seguir	
0 × Comandante de Brigada con carabina de plasma, armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Herir	
0 × SD Comandante <b>Ess Ma Rahq</b> con carabina de plasma, armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando, Seguir, Unico Héroe, Duro 2, Herida, <b>Inspirador</b>	
0 × Consejero General con carabina de plasma; armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando, Seguir, Héroe, Inspirador, Duro 3, Herida 2	
0 × Consejero General <b>Tar Es Janar</b> con carabina de plasma, armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando 15", Seguir, Unico Héroe, Duro 3, Herida 2, <b>Inspirador, Genio Táctico</b>	
2 x guardaespaldas veteranos con carabina de plasma; armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	7	8	-	
1 × Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 guardaespaldas veterano a 2 puntos cada uno</li> <li>• Promover Subcomandante Optimate a Comandante Brigada @ 3pts (base 16 pts)</li> <li>• Reemplazar al Subcomandante de Optimate con Ess Ma Rahq a 3 puntos (=16 puntos de costo unitario base; solo formación de Hazard SD)</li> <li>• Actualizar Subcomandante Optimate a Consejero General @ 6pts</li> <li>• Reemplace el Subcomandante de Optimate con Tar Es Janar a 6 puntos (= 19 puntos de costo unitario base; solo formación de Vector AI)</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>									
Todos: 0-1 por Ejército							Único		

<b>Guardaespaldas Optimate (Infantería, 12 pts)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Optimate Cadete Officer con carabina de plasma, X-honda con granadas de implosión; Armadura réflex	5	5	6	5	6(7)	8	8	Duro	
4 x Optimate Cadetes con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	6	5	6(7)	7	8	-	
1x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Restricciones de unidades/fuerzas: -</b>									
todas: 0-1 por escuadrón de mando de Optimate									

<b>Comandante Hazard SD (Mando de infantería, 14 puntos)</b>									
Un solo escuadrón SD Hazard Command se puede actualizar a Optimate Command con Brigade Commander (16 pts = +2). Todos los Hazard troopers son Transporte Espacio 2.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; armadura Hazard	5	4	6	7	6(9)	7	9	Opción del ejército (estoico), Mando, seguir, Duro 2	
0 × Oficial táctico Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	6	7	6(9)	7	8	Opción de ejército (tirador), Seguir, Duro	
2 x Soldado Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	6	7	6(9)	6	8	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Soldados Hazard a 3 puntos cada uno</li> <li>• 0-1 Dron observador a 1 punto</li> <li>• 0-1 Medi-dron @ 2 puntos</li> <li>• Ascienda a un soldado Hazard a oficial táctico Hazard en una unidad de Mando SD a +2 puntos</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidad/fuerza -</b>									
Vector AI: Ninguno				Hazard SD: 0-FL			Elección limitada		

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Escuadra SD Hazard (Infantería, 11 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	5	7	6(9)	6	8	Duro	
3 x Soldado Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	5	7	6(9)	6	8	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Soldados Hazard a 3 puntos cada uno					• 0-1 Dron observador a 1 punto				
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: Ninguno				Hazard SD: FL+			

Comandante Vector AI (Mando de Infantería, 10 puntos)										
Un solo escuadrón de Comandante Vector AI se puede actualizar a Optimate Command (13 puntos = +3).										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 x Subcomandante Vector AI con Fusil Mag , x-honda con granadas de implosión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	8	9	Seguir, Duro		
0 x Comandante Vector AI con Fusil Mag , x-honda con granadas de implosión; Armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	8	9	Opción de ejército (estoico), Mando, Seguir, Duro 2, Única		
2 x Guardaespaldas Vector AI con Fusil Mag , granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-		
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 x Medi Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico		
Opciones de Actualización:										
• 0-2 guardaespaldas vector a 2 puntos cada uno					• Ascienda de Subcomandante a Comandante en una unidad en una fuerza Vector (unicamente) a 2 puntos					
• Reemplace cualquiera o todos los Fusiles Mag con repetidores mag @ Gratis										
• Dar a todos los miembros de una unidad de carabinas de plasma como aspirantes ascendidos @ 2 puntos en total										
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: 0-FL				Hazard SD: 0-1				Elección limitada

Escuadra Vector AI (Infantería, 10 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Vector con Fusil Mag, x-honda con granadas de implosión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	Duro	
2 x Soldado Vector con Fusil Mag, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
2 x Granaderos Vector con Micro-X con sobrecarga, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-3 Soldados Vector a la unidad a 2 puntos cada uno					• Dale al líder Pistola Mag o Repetidor Mag en lugar de Fusil Mag gratis				
• Equipa uno o ambos Granaderos con Repetidor Mag o Fusil Mag en lugar de Micro-X con sobrecarga gratis									
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: FL+				Hazard SD: 0-FL			

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Comandante de Asalto Reaver (Mando de Infantería, 12 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Comandante Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	8	9	Mando, Seguir, Duro 2	
2 x Soldado de Asalto Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Medi Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Soldados de Asalto Reaver a la unidad a 2 puntos cada uno</li> <li>Dar a todos los miembros de una unidad de carabinas de plasma como aspirantes ascendidos a 2 puntos en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidad/fuerza</b> -									
Vector AI: 0-½×FL					Hazard SD: Ninguno			Opción limitada	

Escuadra de Asalto Reaver (Infantería, 13 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	Duro	
4 x Soldado de Asalto Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 Soldados de Asalto Reaver a la unidad a 2 puntos cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidad/fuerza</b> -									
Vector AI: 0-2×FL					Hazard SD: Ninguno				

Escuadra de Infiltración (Infantería, 12 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder de infiltrado con Repetidor Mag, x-honda con granadas de implosión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	8	8	Duro, infiltrado	
4 x Soldados infiltrados con Repetidor Mag, granadas de implosión; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	8	8	infiltrador	
1 x Dron Camuflaje	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-3 soldados infiltrados a la unidad a 2 puntos cada uno</li> <li>Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales @ 1pt</li> <li>0-1 dron observador a 1 punto</li> <li>Reemplace el Repetidor Mag del líder infiltrado con una pistola mag gratis</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidad/fuerza</b> -									
Vector AI: 0-2×FL					SD: 0-1				

Equipo de Apoyo Vector (Equipo de armas, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 x Tripulación AI con Pistola Mag; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Mag Apoyo Ligero	5	-	-	-	11	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron observador a 1 punto</li> <li>Reemplace el Mag Apoyo Ligero con: <ul style="list-style-type: none"> <li>Cañón Mag @ Gratis</li> <li>Lanzador-X y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 1pt</li> <li>Cañón Fractal @ 1pts</li> </ul> </li> <li>0-1 tripulación IA a 2 puntos</li> <li>Dar a todos los tripulantes Repetidores Mag a 1 punto en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas:</b> -									
Vector AI: 0-2×FL (máx. 1/escuadrón de infantería)					Hazard SD: ninguno				

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Equipo de Apoyo SD (Equipo de Armas, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 x Tripulación SD AI con Pistola Mag; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Cañón de plasma Algoryn	5	-	-	-	11	-	-	Apoyo, Apagón	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 tripulación de IA a 2 puntos</li> <li>0-1 dron observador adicional a 1 punto</li> <li>0-1 dron deflector a 2 puntos</li> <li>Dar a todos los tripulantes Repetidores Mag a 1 punto en total</li> <li>Reemplace el cañón de plasma Algoryn con:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>cañón fractal @ Gratis</li> <li>Lanzador-X y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 1pt</li> <li>Apoyo Ligero de plasma @ 1pt</li> <li>cañón de compresión @ 2pts</li> </ul> </li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas:</b> - <b>Vector AI:</b> ninguna <b>Hazard SD:</b> 0-2xFL (máx. 1/escuadrón de infantería)									

Equipo de Armas Pesadas AI (Equipo de Armas, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 x Tripulación AI con pistola mag; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
0 x Comandante Artillero AI con pistolas mag; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	9	Opción de ejército (disparo bien colocado), Mando, Seguir, Duro, Único	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Cañón Mag Pesado	3	-	-	-	13	-	-	Pesado, Daño masivo, grande	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 dron observador adicional a 1 punto</li> <li>0-2 tripulantes de IA a 2 puntos cada uno</li> <li>0-1 comandante artillero IA @ 4 puntos</li> <li>Dar a todos los tripulantes repetidores mag a 1 punto en total</li> <li>Reemplace el cañón magnético pesado con:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>apoyo pesado mag, perforador pesado frag o Cañón fractal @ Gratis</li> <li>Mortero mag y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 1pt</li> <li>Obús-X y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 2pts</li> <li>bombardeo de compresión a 3 puntos (solo Fuerza SD)</li> </ul> </li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza:</b> - <b>Todos:</b> 0-FL <b>Mínimo FL2+</b>									

Equipo Médico IA (Infantería, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 x Medico Vector AI con Repetidor Mag; Armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	Médico	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 dron observador a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidad/fuerza:</b> - <b>Vector AI:</b> 0-FL <b>Hazard SD:</b> Ninguno									

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

### VEHÍCULOS/SKIMERS

#### Una nota sobre los Intruder skimmers

Las entradas del Intruder skimmer se obstruyeron irremediablemente, por lo que para mejorar la legibilidad hacemos una nota aquí sobre el efecto de las reglas comunes a todos los Intruders:

- Espacio de Transporte 2, con un espacio adicional requerido para que el pasajero sume 3 espacios;
- un módulo Potenciador HL ;
- Repetidores mag gemelos;
- las Reglas Especiales Rápido, Atacar y Retirarse y Suspensor.

#### Escuadrón de Mando de Intruder Skimmer (Mando montado, 15 puntos)

Se desmonta como Comandante Vector o Equipo de Apoyo AI con Comandante Sub-type y estadísticas Co como se muestra.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Subcomandante de Intruder con repetidor mag; Armadura de réflex en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	9	Mando, seguir, duro 2
2 x Soldado Intruder con repetidor mag; Armadura de réflex en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	8	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Compactador.	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar a la unidad Apoyo Ligero Mag compactado O Cañón Mag compactado @ 1 punto</li> <li>• Cambiar los Repetidores Mag por Carabinas de Plasma como aspirantes ascendidos @ 1 punto</li> </ul>								
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>			<b>Todos: 0- 1</b>				<b>Elección limitada</b>	

#### Escuadra Intruder Skimmer (Montado, 13 puntos)

Se desmonta como escuadra Vector AI o equipo de apoyo AI con estadísticas Co como se muestra.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Líder Intruders con Repetidor Mag; Armadura de réflex en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	8	Duro
2 x Soldado Intruder con Repetidor Mag; armadura réflex, en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	8	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Compactador.	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar a la unidad Apoyo Ligero Mag compactado O Cañón Mag compacto @ 1 punto</li> </ul>								
<b>Restricciones de unidad/fuerza -</b>			<b>Vector AI: 0-FL+1</b>				<b>Hazard SD: 0-½×FL</b>	

#### Avenger Attack Skimmer (Vehículo, 15 pts)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Avenger con Apoyo Ligero Mag	7	5	5	-	11	7	8	MOD2, grande, endurecido, suspensor
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 dron observador a 1 punto</li> <li>• Cambie el Apoyo Ligero Mag por: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Cañón mag @ Gratis</li> <li>◦ Apoyo Pesado Mag a 2 puntos (solo FL2+)</li> </ul> </li> <li>• 0-1 dron deflector a 2 puntos</li> </ul>								
<b>Restricciones de unidades/fuerzas: -</b>			<b>todas: 0-FL</b>				<b>Apoyo Pesado Mag mínimo FL 2+</b>	

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

<b>Skimmer de Transporte Defiant (Vehículo, 17 pts)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x transporte ligero Defiant con Apoyo Ligero Mag	5	5	5	-	11	7	8	MOD2, grande, endurecido, suspensor, Transporte 10	
0 x Vehículo de apoyo de IA Defiant (ASV) con Armadura HL de emisión fija, Cañón Mag	5	5	5	-	12	7	8	MOD2, grande, endurecida, suspensor, Transporte 10	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 dron deflector a 2 puntos</li> <li>• Mejorar el transporte de Defiant a Vehículo de Apoyo de IA (ASV de Defiant) a 1 punto (solo FL2+)</li> <li>• Intercambia el cañón mag del ASV desafiante por:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Apoyo Ligero Mag @ Gratis</li> <li>◦ Apoyo Pesado Mag @ 2pts</li> </ul> </li> <li>• 0-1 dron observador adicional a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas:</b> -									
<b>todas: 0-1 por unidad de infantería</b>									
<b>Defiant ASV Mínimo FL2+</b>									

<b>Skimmer de Combate Liberator (Vehículo, 21 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Skimmer de Combate Liberator X01 con Apoyo Ligero Mag, Cañón Mag	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, grande, endurecido, suspensor	
0 x Liberator X06-SD Skimmer de Combate de Plasma con Apoyo Ligero de Plasma, Cañón de Plasma Algoryn	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, grande, endurecido, suspensor	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> <li>• Cambia el Cañón Mag por:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Apoyo Ligero Mag @ Gratis</li> <li>◦ Apoyo Pesado Mag en la variante X03 Hi-Mag @ 2pts</li> <li>◦ Cañón Fractal en la variante Ingeniería X10E @ Gratis</li> <li>◦ Cañón de Compresión en la variante X10C-SD a 2 puntos (solo SD)</li> </ul> </li> <li>• Actualice Liberator X01 a Liberator X06-SD a 2 puntos (solo SD)</li> <li>• Intercambiar el Cañón de Plasma Algoryn de X06-SD por Apoyo Ligero de Plasma a 1 punto (solo SD)</li> <li>• 0-1 Dron observador adicional a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza</b> -									
<b>Todos: 0-FL</b>									
<b>Mínimo FL2+</b>									

<b>Skimmer de Combate Pesado Bastión (vehículo, 26 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Skimmer de Combate Pesado Bastión con Apoyo Ligero Mag, Cañón Pesado Mag	4	5	5	-	15	7	8	MOD 2, extra grande, endurecido, suspensor	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambie el Apoyo Ligero Mag por:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Apoyo Pesado Mag @ 2pts</li> <li>◦ Apoyo Ligero de Plasma a 1 punto (solo SD)</li> </ul> </li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza</b> -									
<b>Todas: 0-½×FL</b>									
<b>Mínimo FL3+</b>									

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

### SONDAS

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Exploradoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Exploradoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

Fragmento de Sonda Detectora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Detectoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Detectoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

Fragmento de Sonda Cazadora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Cazadoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

### REFERENCIA DE ALGORYN AI Y SD

Se puede construir una fuerza aliada parcialmente cooperativa que contenga elementos de IA y SD usando el 'Amigos y enemigos' o 'Tiempo'.  
Las reglas de Alliance en el suplemento *Como Jugar*.

### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES DE ALGORYN

- En una **Formación Vector AI**, debe haber al menos una **Escuadra Vector AI** por Nivel de Fuerza más dos más de: **Vector AI**, **Mando Vector**, **Asalto Reaver** o **Apoyo Vector** (indicado por *VA*).
- En una **Formación de Hazard SD**, debe haber al menos una **Escuadra de Hazard SD** por Nivel de Fuerza más dos más de: **Hazard SD**, **Mando de Hazard SD** o **Apoyo SD** (indicado por *SDH*).

Unidad/Escuadrón	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Vector AI Formación	SD Hazard Formación
Comandante Optimate	13	N	1	- 0-1 por ejército -	
Guardespaldas Optimate	12	N	1	- 0-1 por Optimate Command -	
Mando Hazard SD	14	S	1	Ninguno	0-FL <i>SDH</i>
Escuadra SD Hazard	11	S	1	Ninguno	FL+ <i>SDH</i>
Mando Vector	10	N	1	0-FL <i>VA</i>	0-1
Escuadra IA Vector	10	N	1	FL+ <i>VA</i>	0-FL
Mando Asalto Reaver	12	S	1	0-½×FL	Ninguno
Escuadra Asalto Reaver	13	N	1	0-2×FL <i>VA</i>	Ninguno
Escuadra Infiltradores	12	N	1	0-2×FL	0-1
Mando Intruder Skimmer	15	S	1	0-1	0-1
Escuadra Intruder Skimmer	13	N	1	0-FL+1	0-½×FL
Equipo de Apoyo Vector	6	N	1	0-2×FL; Máx. 1/ Escuadra de infantería <i>VA</i>	Ninguno
Equipo de Apoyo SD	7	N	1	Ninguno	0-2×FL; Máx. 1/ Escuadra de infantería <i>SDH</i>
Equipo de Armas Pesadas de IA	8	N	2	0-FL	0-FL
Avenger Attack Skimmer	Base Con MHS	N N	1 2	0-FL*	0-FL*
Transporte Defiant	Transporte Ligero ASV	N N	1 2	0-1/Escuadra de infantería*	0-1/Escuadra de infantería*
Liberator	21	N	2	0-FL <i>SD</i>	0-FL <i>SD</i>
Skimmer de Combate Pesado Bastión	26	N	3	0-½×FL	0-½×FL
Equipo Médico AI	6	N	1	0-FL	Ninguno
Fragmento Sonda Cazadora	5	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Sonda Exploradora	5	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Sonda Detectora	5	N, único	1	0-1	0-1
<b>Notas:</b>					
* Los máximos en las entradas fusionadas muestran el total máximo de todas esas entradas fusionadas (por ejemplo, 0-FL de cualquier tipo de Avenger Attack Skimmer)					
<i>SD</i> Las variantes Liberator X10C-SD y X06-SD solo se pueden llevar en una Fuerza SD. Consulte otras entradas para conocer restricciones similares sobre plasma y armas de compresión.					

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

OPCIONES DEL EJÉRCITO DE ALGORYN			
Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +2</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>Coraje Bajo Fuego</b>	1 <i>ao</i>	FL	Agregue +2 al Co final modificado de una unidad en un test de recuperación: si tiene éxito, retire 2 pines como si fuera un '1'.
<b>Estabilidad de Distorsión</b>	1 (Primera Gratis)	FL	Devuelve los dados de orden propios a la bolsa si se sacan inmediatamente después de los dados de Distorsión. No se puede usar junto con o después de Bloqueo!!.
<b>¡En Piel!</b>	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
<b>Tirador</b>	2	1	Vuelve a tirar todos los dados de un turno de disparo.
<b>Estoico</b>	1 <i>ao</i>	FL (1/turno)	La unidad de mando activada puede eliminar 1 pin de una unidad amiga dentro del radio de Mando. Solo uno por turno.
<b>Disparo Bien Colocado</b>	1 <i>ao</i>	FL (1/turno)	Vuelve a tirar un solo disparo de un Arma Pesada o de Apoyo, incluso si es un impacto o un '10'.
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

*ao* Solo se puede escoger si se escoge un modelo con la Opción de Ejército () correspondiente. El primero, y único, es gratis con ese modelo.

## ARMAS DE ALGORYN EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Centrifugador de Distorsión	Distorsión	Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV0	+2 Res, estándar
	Lanzador de Plasma	Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV2	SV Combinado, Sin Cobertura
Fusil Mag		20	30	60	1×SV1	-	-
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	-
Repetidor Mag		20	30	-	2×SV0	-	RF
Lanzador Micro-X	Directo	20	30	-	1×SV1	-	Como disparos o Honda
	Indirecto	(10)20	30	50	1×SV0	-	OH, Explosión D4, Sin cobertura o Honda
	Sobrecarga	20	30	-	1×SV3	-	Inexacta
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	-	-
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	-
Honda-X	Directo	10	20	-	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	-	Espe	-	OH; Espe: como granada

Armas de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, Res 11, M5 a menos que se indique)	
Cañón de Plasma Algoryn	30	40	80	1×SV7	-	Apagón	
Cañón de Compresión	20	40	80	1×SV8/5/3	-	Apagón, Sin Cobertura	
Cañón Fractal	20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4, Espacio de Transporte 2	
Cañón Mag	30	50	100	1×SV5	-	Daño masivo	
Apoyo Ligero Mag (MLS)	30	50	100	3×SV2	-	RF, PBS	
Apoyo Ligero de Plasma	30	40	80	3×SV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía	
Repetidores Gemelos Mag	RF	20	30	-	4×SV0	-	RF, PBS
	Simple	20	30	-	2×SV0	-	PBS, no RF
Lanzador-X	(10)30	60	120	1×SV1	-	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales	

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Bombardero de Compresión	30	80	150	1×SV10/7/5	-	Apagón, Grande, Mueve 4, Sin Cobertura
Desintegrador Fractal Pesado	50	100	200	1×SV5+3	-	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande
Cañón Pesado Mag (HMC)	50	100	250	1×SV7	-	Grande, Daño masivo,
Apoyo Pesado Mag (MHS)	30	50	100	5×SV3	-	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Mortero Mag	(10)30	40	60	1×SV2	-	Explosión D10, Mueve 3, Grande, OH, Munición especial, Brecha, Incomodo
Obús-X	(20)50	100	250	1×SV2	-	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura, OH, Munición especial, Incomodo

Granadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Carga Fractal	5	-	-	1×SV3	1×SV3	Brecha, SV combinado, Peligroso en CaC
Granada de Implosión	5	-	-	1×SV2	1×SV2	Brecha, SV combinado.
Granada de Plasma	5	-	-	1×SV1	1×SV1	SV Combinado

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
Inhibidora	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
Aturdidora	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibición que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
Red	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas), divididos equitativamente entre las unidades impactadas; divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
Sobrecarga	SV3; Inexacta(-1 de penalización en Acc)
Minired	Instantaneo; El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efectos si el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.

## Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE ALGORYN	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Apagón Crítico	Igual que para el <b>Apagón</b> , pero el modelo también recibe un pin <b>por cada</b> fallo de 10 en el test Acc.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Apagón	Con tirada de test Acc de 10, el arma falla: cambia la orden <b>actual</b> de la unidad a Down; de lo contrario, gire/saque MOD hacia Down.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Endurecido	Pierde solo 1 punto de Res cuando es atacado por Inhibidora.
Armadura Hazard	+3 Res (a 9), Str 7, -1 Init, -1 Ag; +1 pin en la unidad si es impactada por un arma de SV5+.
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Capa/Red de Alto Impacto	+1 Res en cuerpo a cuerpo.
Arma Imprecisa	Sufre -1 en los tests de Acc cuando se dispara en el modo especificado.
Infiltradores	Si se despliega en la mesa, puede: hacer una carrera gratuita antes del juego; colocar un campo de minas en la mitad de la mesa.
Inspirador	Cualquier unidad amiga al mando que no tenga un pin puede usar la estadística de Int de este modelo.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Medico/Medi-	Gana una repetición de Res por cada fuente separada de Medico o medi- repite en 5".
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a Apagón <b>Crítico</b> (arriba).
Armadura Réflex	+1 res
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Genio táctico	Si Tar Es Janar ya está sobre la mesa, las tropas que lleguen a la mesa a 15" o menos de su posición pueden usar su estadística Co en lugar de la suya propia.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.



## LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

### NUEVO IMPERIO GHAR

#### V2.011H

Asesores especiales del Comandante Supremo Supremo: Rik 'RKBK' Baker, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, Tim 'ShLTK-01 12-41-9' Bancroft, Jon 'HNTN' Harrington, David Horobin, Zac Belado, Rick 'FRTK-01 12-40-13' Priestley y muchos otros que han comentado sobre muchas de las fuerzas del Sr. Ghar

#### REGLAS ESPECÍFICAS DE GHAR

Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas del Nuevo Imperio Ghar después de la derrota de Karg por parte de Fartok en Duret IV, la consolidación de Fartok de las fuerzas del Imperio, Rebelde y Exilio, y el restablecimiento del gobierno Ghar tradicional. Fartok reemplazó a los médicos del Emperador previamente designados por Karg, perdonó a los leales Ghar exiliados por Karg y ha incorporado a sus viejos y leales soldados y Parias del Grupo de batalla 9 en regimientos de infantería Ghar. Sus habilidades de organización han llevado a un nuevo resurgimiento de las políticas expansionistas o devastadoras de los Ghar, para gran consternación de los Algoryn y los otros imperios panhumanos del Determinado.

El Emperador todavía no se encuentra bien, pero se siente mucho mejor, ahora, gracias por preguntar. Fartok ascenderá a la primacía si muere.

Dada su tecnología contaminante, no sorprende que los Ghar tengan algunos atributos muy específicos en sus armas y equipos, incluida la regla Ghar Dado de Distorsión que podría afectar a casi cualquier unidad en el campo de batalla. Su tecnología arcaica, su estructura social impuesta genéticamente y su uso de la vergüenza también dan lugar a algunos problemas organizativos únicos y Reglas especiales.

#### Batalla Grupo 9 Veteranos

Fartok está ocupado tratando de reconstruir la infraestructura del Imperio después de las ineficiencias provocadas por Karg. A pocos de los veteranos de su leal Grupo de Batalla 9 aún no se les han entregado Trajes de Batalla, así que conservan las armas capturadas que usaron como Rebeldes y todavía usan generadores de réflex. Su lealtad también se muestra en su voluntad de luchar.

#### Exiliados perdonados

Fartok también perdonó a todos los exiliados. Los escuadrones de 'Exiliados perdonados' son la élite de los exiliados anteriormente, como las ovejas de Shaltok, aunque Fartok los está devolviendo gradualmente a sus roles originales. Aunque pocos en número, los Trajes de Batalla para tales exiliados tienen una garra de plasma en lugar de una garra de batalla.

#### DADOS DE DISTORSIÓN GHAR

Si algún Ghar está involucrado en una batalla, se debe colocar un dado de evento en la bolsa al comienzo de cada turno junto con los dados de orden para los bandos opuestos. Este es el **Dado de Distorsión** y refleja la naturaleza contaminante del armamento Ghar y las plantas de energía en el espacio local. Cualquier dado de color servirá siempre que se sienta igual que los dados de otro orden y sea de un color diferente a los de las fuerzas involucradas en la batalla.

- Cuando se saque el dado de distorsión, inmediatamente saque otro. Si se extraen otros dados de evento o dados de orden especial, el dado de distorsión no tiene efecto.
- Tan pronto como se robe un dado de orden normal, asignalo a una unidad que pertenezca al bando con el dado de orden robado: la distorsión afecta a las unidades de cualquier bando. La unidad debe hacer Down: todas las reglas que se aplican a las unidades derribadas y recibir órdenes se aplican a la unidad afectada exactamente de la misma manera que si el jugador hubiera dado deliberadamente una orden de Down a la unidad.
- Los dados de distorsión se pueden ignorar si la fuerza cuyos dados de orden se extraen solo tiene unidades a las que no se les puede dar una orden de down, como sondas, transportes o unidades fuera de la mesa, o solo le quedan dados especiales, como para reprogramar.
- El dado de orden extraído puede declararse como un dado IMTel y desecharse con tácticas evasivas: en cuyo caso no sucede nada.
- Los dados de orden extraídos se pueden bloquear, como de costumbre.

#### Consideraciones Especiales

Un escenario narrativo podría especificar la cantidad de dados de distorsión o incluir condiciones sobre cómo y cuándo se agregan a la mezcla. De lo contrario:

- Si el dado de distorsión es el último en salir de la bolsa de dados en un turno, afectará al primero en sacarlo en el turno siguiente.
- Si se extraen dados de distorsión de forma consecutiva, como al final de un turno y al comienzo del siguiente, el dado de distorsión inicial se ignora y la distorsión afecta al siguiente orden de dados extraídos como lo haría normalmente.
- Cuando dos ejércitos Ghar estén luchando entre sí, usa un dado de distorsión si las fuerzas son FL2 o más pequeñas, pero para fuerzas más grandes, los jugadores pueden acordar agregar un segundo dado de distorsión.

# Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

## REGLAS ESPECIALES DE GHAR

Ágil, Ágil (maglash), Ágil (granadas de plasma) se usa para mostrar que el soldado Ghar puede usar su Ag en la fase de asalto cuerpo a cuerpo cuando usa el arma indicada.

## Disruptor

Las principales armas terroristas de los Ghar son bombas que provocan lo que ellos llaman una explosión de "gravidad cuántica" y se lanzan desde sus cañones, bombarderos y bombarderos pesados. Todas las armas disruptivas tienen las siguientes reglas:

- Las unidades alcanzadas por una o más armas disruptivas en un solo turno de disparo reciben **dos pines** en lugar de uno. Estos se aplican independientemente del modelo al que se asigne el impacto, las salvaciones de Res exitosas, si el objetivo estaba fuertemente blindado o la cantidad de impactos disruptores. Los combates posteriores de disparo pueden agregar más pines. Las unidades Ghar y las unidades A Prueba de Inhibición ignoran este efecto y toman pines como de costumbre.
- El tirador puede asignar un **impacto** de un Disparo disruptor o Explosión en cualquier unidad contra un **dron** como si fuera un Impacto afortunado, y se suma a cualquier impacto de un Impacto afortunado.
- Las sondas que no son Ghar impactadas por armas disruptivas solo tienen éxito en un test de Res exitoso con una tirada de 1.
- Cualquier impacto de un arma disruptiva tiene los atributos **Brecha SV3** y **Sin Cobertura**.

## Errática n/Errática n (<función>)

En la regla especial errática, 'n' es el número objetivo para determinar si un elemento funciona o no. Cuando un arma, equipo o vehículo con la regla Errática está a punto de ser usado, el jugador debe tirar un D10 y lograr el número mostrado o menor; si el resultado D10 está por encima del número que se muestra, no funciona para el ámbito requerido.

El atributo Errática también puede tener una función entre paréntesis después del número de éxito que establece las circunstancias en las que se aplica la regla Errática.

Los elementos erráticos se tiran test a nivel de unidad o sonda cada vez que se intenta la función aplicable y se hace antes de su uso.

*Por ejemplo, un Revoloteadores 'Errático 7 (Deteccion)', por lo que debe sacar un 7 o menos para funcionar cuando se usa para detectar un intento de agregar +1 al disparo de una unidad, pero no en otras ocasiones, como para moverse. En otro ejemplo, se testean los amplificadores de plasma de una unidad (ver más abajo) cuando el jugador propietario saca el dado del amplificador de la bolsa y lo asigna a una unidad con Traje de Batalla que ya tiene un dado de orden, es decir, cuando su amplificador Los trinquetes están a punto de encenderse.*

- Un elemento Errático que **falla su tirada** es inoperante para el ámbito de cuando se hizo la tirada (por ejemplo, un turno para amplificadores de plasma, una acción o reacción de disparo para los instaladores) y se puede verificar su funcionalidad en una subsiguiente. turno, acción o reacción.
- Un objeto errático que **falla su tirada con un 10** está dañado e inoperativo: una sonda, equipo o modelo de dron amigo separado se retira del juego cuando se derrumba en el suelo; las actualizaciones integrales o el equipo no se pueden volver a usar hasta que se reparen (ver Agarrador).

*Los jugadores de Ghar a veces utilizan marcadores de amplificador de plasma marrones, "quemados", para marcar elementos defectuosos del equipo, como armas y amplificadores de plasma.*

## Munición Extra

Los pilotos desmontados y los Exiliados Indultados están mejor blindados que sus compañeros criminales, y tienen una mayor influencia sobre el suministro de municiones para sus Fusiles Ejecutores.

La infantería Ghar armada con Fusiles Ejecutores con la regla de munición adicional no está sujeta a munición limitada.

## Alto Comandante

Los Ghar se crían para responder a los generales supremos, sus Altos Comandantes. Cualquier Ghar dentro de 20" de una miniatura con Alto Comandante puede usar el Co e Int del Alto Comandante como los atributos de Mando y Héroe.

Solo puede haber un Alto Comandante en un ejército, independientemente de su tipo (infantería o vehículo).

## Sin Tripulación

Cuando un Ghar lleva traje de batalla, un arma de apoyo con "Sin tripulación" cuenta como si tuviera una tripulación completa. No se aplica penalización por falta de un segundo modelo de tripulación.

## Munición Limitada x

Esto se le da a un arma o sistema de armas. La 'x' establece el número objetivo para el éxito. A menos que un arma de este tipo tenga un cargador de bombas dentro de 5", corre el riesgo de quedarse sin munición cada vez que dispara, de la siguiente manera:

- Después de disparar, el jugador cuya unidad está usando las armas de munición limitada tira un D10 y lo compara con el número objetivo: si tiene éxito (tn o menos), las armas continúan funcionando; en caso de fallo, las armas se quedan sin municiones y no se pueden usar por el resto del juego o hasta que se recarguen.
- Los bombarderos disruptores pesados y los bombarderos disruptores tienen Munición Limitada 9 (así que falla con un 10).
- Las armas de Ejecutores Desterrados son munición limitada 8.

Consulte Cargadores de bombas para conocer las reglas de recarga de municiones.

## Paria

La regla Paria refleja el estatus miserable de los verdaderos Ghar criminales, especialmente bajo el gobierno de Fartok.

- Los líderes con el atributo Paria aplican sus atributos Seguid, Héroe o Mando solo a aquellos que también tienen el rasgo Paria.
- Los Parias no pueden usar Co (de Mando) o Init (de Héroe) que no sean de Parias, excepto para Alto Comandante.

## Andadores

Las armas de apoyo de infantería Ghar están montadas en andadores con un conductor de la tripulación dirigiendo el andador.

- Los Andadores tienen M5, Ag6 y Res 11.
- Si el arma es destruida, también lo es el andador. El conductor también debe hacer inmediatamente una salvación Res contra SV0 y, si tiene éxito, desmonta inmediatamente como infantería (reemplace el andador con un modelo de tripulación).
- Los conductores de andadores luchan cuerpo a cuerpo con cualquier arma que tengan, como de costumbre.

*Vale la pena tener en cuenta que 'rastreadores' es un término genérico utilizado a lo largo de Antares 2 para referirse a vehículos o monturas que tienen patas y se arrastran. Un Andador es un tipo de rastreador, al igual que los Correteadores y, bueno, ¡los Escorpiones!*

# Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

## ARMAS

Los vehículos Ghar tienen cabinas muy abiertas y están diseñados para permitir a los pilotos de Ghar un acceso rápido para defender su vehículo. Como resultado, los vehículos Ghar reciben la Regla Especial de Ataques en SV1: la Str que se muestra es la de los pilotos. Como es normal para los 'Ataques', esto todavía no permite que el vehículo inicie asaltos.

## Extirpadores, Exterminadores y Ejecutores

Los soldados de asalto están equipados con un arma rudimentaria tipo garfio eléctrico, el Cañón Extirpador que dispara una carga rudimentaria con forma de garfio que gira hacia su objetivo y genera una fuerte serie de pulsos electromagnéticos cuando impacta. Su uso es para inutilizar unidades enemigas antes de enfrentarse de cerca con descargadores disruptores y garras de plasma.

Los Parias Ghar están equipados con Rifle Ejecutor, rifles primitivos con munición que utiliza propulsores químicos crudos. Los cargadores de munición casi siempre escasean, principalmente porque se da prioridad a las bombas de combustible y disruptivas, así como a las municiones para los Exterminadores.

El cañón Exterminador es el arma principal multipropósito utilizada por las armaduras, monturas y vehículos de Ghar. Además de una ráfaga de fuego pesado, puede lanzar un solo proyectil más sólido o incluso disparar una bomba

disruptiva ligera.

## Armas Recuperadas

Los detalles de las armas recuperadas se encuentran en la Guía de armas y equipo.

Si no están montadas en un correteador o un escorpión, las armas magnéticas recuperadas se montan en andadores de armas de apoyo. Los intentos de acoplar varios repetidores mag y enviar más energía a los rieles resultaron infructuosos: trate a los modelos con cuatro repetidores mag atados juntos como andadores de la MLS.

En una campaña, todas las armas recuperadas de Ghar pueden considerarse como Errática 5, testeándose después de cada batalla: si fallan, se reemplazan en la batalla posterior por Fusiles Ejecutores para infantería o cañones disruptores para armas de apoyo.

## Garras

Los trajes de batalla Ghar están equipados con enormes garras poderosas que pueden ser devastadoras en el combate cuerpo a cuerpo; estas son las devastadoras garras de batalla y plasma. Fartok también experimentó dando a sus soldados del Grupo de Batalla 9 versiones del enorme Agarrador de demolición que se utiliza para reparar vehículos y trajes Ghar. ¡La ventaja es que la fuerza estaba en el Agarrador, no en el Ghar que usaba la herramienta!

Armas Especiales Ghar							
Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Garra de Batalla		- Solo CaC -			-	1×SV3	-
Cargador de Bombas		5	-	-	1×SV1	1×SV1	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura), Str 5
Cañón Extirpador		(5)10	20	30	1×SV2	-	Down
Rifle Ejecutor		10	20	30	2×SV0	-	RF, munición limitada 8
Garra de Plasma		- Solo CaC -			-	1×SV5	Brecha
Agarrador Rebelde		- Solo CaC -			-	1×SV2	SV Combinado (infantería transportada, aumenta Str a 5)
Fusil Mag Recuperado		20	30	40	1×SV1	-	-
Carabina de Plasma Recuperada		20	30	40	1×SV2	-	-
Lanza de Plasma Recuperada		20	30	-	1×SV4	-	Brecha, inexacta
Micro-X Recuperado (OH)		(10)20	30	40	1×SV0	-	Explosión D4, OH, sin cobertura
Cañón Exterminador	Disperso	10	20	30	2×SV2	-	RF
	Enfocado	20	30	40	1×SV4	-	-
	Disruptor Ligero	10	20	30	1×SV1	-	Explosión D4, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura)
Agarrador Destructor		- Solo CaC -			-	1×SV5	(Montado, Str 8)
Down: Una unidad alcanzada por un Cañón Extirpador hace down si es capaz de hacerlo después de que se haya resuelto el disparo, independientemente de las bajas. Si el objetivo tiene un dado en la mano, sácale de la bolsa y colócalo down junto a la unidad; de lo contrario, cambia la orden actual de la unidad a Down.							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cañón Disruptor/ Andador		20	30	40	1×SV1	-	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin Cobertura)
Bombardero Disruptor		(10)40	60	120	1×SV2	-	Explosión D6, OH, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Bombardero Disruptor Pesado		(20)40	60	120	1×SV2	-	Explosión D10, OH, Disruptor (+BrechaSV3 +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cargas Disruptivas		-	solo PBS	-	1×SV2	-	ExplosionD3, Disruptor (+Brecha SV3 + Sin cobertura), SV Combinado

## ARMADURA Y EQUIPO

### Trajes de Batalla Ghar

**Tipo:** Usado, cuerpo completo, sellado

Los trajes de Batalla trípodes Ghar son infames, consisten en una armadura compuesta excepcionalmente resistente sobre la cual se proyecta un campo de armadura magnética rudimentaria. Los trajes tienen el tamaño de sus ocupantes

Ghar y solo pueden ser controlados por Ghar con conectores espinales.

Los Trajes de batalla Ghar tienen Res 12, que no se considera una bonificación de armadura, M4, Ag 3, Espacio de transporte 3 (incluido el piloto), Amplificadores de plasma y son A Prueba de Inhibición. Están armados con una variedad de equipos según el rol principal de cada escuadra de Trajes de Batalla.

# Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

## Amplificador de Plasma

**Tipo:** Módulo de traje de batalla

Al comienzo de cada turno, el jugador de Ghar indica qué escuadrones de trajes de batalla intentarán activar sus amplificadores de plasma; la elección depende del jugador. El jugador agrega un dado adicional a la bolsa para las unidades que (con suerte) se amplificarán.

- El dado de la primera orden para una unidad amplificada se saca, se coloca y se usa normalmente. El segundo dado asignado a la unidad es el dado de amplificador.
- Los amplificadores son erráticos 5: tan pronto como se asignan los dados de amplificador, haz el test de erráticos. Si tiene **éxito**, la escuadra se convierte en una unidad MOD2 para ese turno y usa los dados de amplificador como dados de orden normal; en caso de **fallo**, el amplificador no funciona y los dados se dejan de lado; con un **10**, el amplificador falla y no se puede volver a utilizar durante todo el juego; retira los dados del amplificador del juego.
- Si se activa, al final del turno se debe intentar recuperar al menos un dado de orden de la unidad.
- Los dados se recuperan normalmente para las unidades MOD excepto que el primer dado que se recupera de la unidad es el dado amp y se deja a un lado para reutilizarlo en un turno posterior.
- Si la unidad se ve obligada a retener ambos dados, normalmente porque ambos están down y no se recuperaron, ambos dados permanecen al lado de la unidad y se debe intentar recuperar los dados de amp, al menos, al final del siguiente turno. El amplificador está inactivo, apenas funcionando.
- Si el dado de amplificador se asigna inmediatamente después de un dado de distorsión, la unidad hace Down sin testear el amplificador.
- Si es impactado por un disparo afortunado o Golpe afortunado y el modelo falla su test de Res, no solo es destruido sino que también es impactado el amplificador, provocando una explosión devastadora. Todas las demás miniaturas (equipadas o no) de cualquier bando cuyo centro de base esté a 5" o menos de la miniatura que explota deben hacer una tirada de Res como si recibieran un impacto de explosión SV0. Las unidades toman pines de los modelos perdidos de esta manera como si estuvieran en un combate cuerpo a cuerpo (por lo que perder un modelo = 1 pin, 2 modelos = 2 pines, etc., y los modelos de equipo perdidos no generan un pin). Los drones y las sondas de cualquier fuerza atrapada en la explosión se destruyen de inmediato, sin test de Res.

## Armadura Cinética

**Tipo:** Usado, de cuerpo completo, mascarilla

Esto cubre la armadura improvisada ensamblada por los exiliados indultados, especialmente aquellos que eran las ovejas de Shaltok, y los pilotos desmontados.

La armadura Cinética otorga una bonificación Res de armadura de +1 hasta un máximo de Res 5. Esto no se anula con Inhibidores o municiones similares. Las penalizaciones por baja presión también se pueden ignorar durante la duración de un juego, ya que los exiliados que regresaban requerían máscaras faciales en sus naves y los pilotos necesitaban algo en caso de que tuvieran que rescatar en entornos peligrosos.

## Dron Bomba

**Tipo:** dron de apoyo

Los Drones Bomba son Drones de Apoyo y se aplican todas las reglas de Drones de Apoyo. Además, los drones bomba:

- Solo se utilizan en PBS;
- ¿La tecnología híbrida de Ghar está en su peor momento, también el atributo Errático 7, testea cuando se lanzó;
- Armas disruptoras, que infligen impactos explosivos D3xSV2 y un pin adicional en la unidad objetivo usando las reglas Disruptor; dado que no se hace una tirada de Acc o Str para anotar un impacto, las defensas o bonificaciones contra los ataques Acc o Str son ineficaces, aunque las salvaciones de Re se realizan de forma normal;

¡Los drones bomba se eliminan después de que se hayan destruido a sí mismos!

## Revoloteador

**Tipo:** Sonda

Los Revoloteadores Ghar se tratan exactamente como sondas, incluido un movimiento (M) de 10 (Correr 20"). Sus capacidades son las siguientes:

- Los disparos de Ghar a una unidad enemiga a menos de 5 pulgadas de uno o más revoloteadores amigos pueden agregar +1 Acc de los datos de orientación del revoloteador, si el programa de detección del revoloteador funciona.
- Los Revoloteadores tienen el atributo Errático **7 (Detección)**. Testea por cada revoloteador dentro del rango del objetivo hasta que uno tenga éxito o todos fallen:
  - En caso de éxito, los tiradores obtienen la bonificación de +1 Acc;
  - Un fallo en un 10 significa que el revoloteador se ha averiado irremediablemente, por lo que se elimina de la mesa (ver Errático, arriba).
- Los Revoloteadores son tan primitivos que son a prueba de inhibición.

## Tectorista con Vara Tectora

**Tipo:** Sonda

Los Tectoristas son tratados exactamente como sondas, incluyendo tener un movimiento (M) de 10 (Correr 20") pero están clasificados como de tamaño Pequeño (-1 Acc para impactar) y tienen las reglas especiales Duro. Los tectoristas son considerados extraños incluso para los estándares Ghar, pero tienen un fuerte sentido de autoprotección.

- Si algún tectorista está a 15" o menos de una unidad enemiga, cualquier unidad Ghar que dispare a esa unidad enemiga puede volver a tirar un fallo.

## Recargador de Bombas

**Tipo:** Equipo Integral

Los recargadores de bombas reponen las unidades que se han quedado sin munición, de la siguiente manera:

- Cuando una unidad Ghar amiga recibe un dado de orden a 5" o menos de un recargador de bombas, su munición se repone automáticamente.
- Si un Recargador de Bombas termina su turno a 5" o menos de una unidad Ghar amiga, la munición de esa unidad se repone.
- Los brazos del recargador de Bombas se pueden usar en cuerpo a cuerpo y a corta distancia para lanzar bombas disruptivas en Str 5.

## Agarrador

**Tipo:** Equipo Integral

Un modelo equipado con un Agarrador puede ayudar a cualquier unidad de soldados Ghar en traje de batalla, modelos montados en correteadores, incluidos Ghar Demoledores, y cualquier vehículo Ghar. No puede ayudar a otros tipos de unidades, incluidos los equipos de armas o los revoloteadores. Las unidades que pueden ser asistidas obtienen las siguientes bonificaciones mientras estén a 5" o menos de uno o más Agarradores;

- Puede repetir un Test Ag fallido.
- Opcionalmente, obtiene As +1 para los resultados de la Tabla de daños: las unidades sin As obtienen As 1; las unidades con As 1 ganan As 2, y así sucesivamente.
- Si está Down en la fase de Fin de Turno, puede repetir un Test de Recuperación fallido.
- Puede intentar reparar como si fuera con la regla de Autorreparación de daños por movimiento, armadura y armas.
- Tiene +2 añadido a cualquier calificación Errática. Un elemento de equipamiento cuyo valor Errático modificado sea 10 o más debido a esta bonificación no se quemará con una tirada de 10, pero seguirá sin funcionar (¡después de todo, es tecnología Ghar!).

Los Agarradores se pueden usar en el combate cuerpo a cuerpo con Str mejorado y SV alto. Si está montado en una máquina, el Agarrador tiene Str 8, SV5; las versiones más pequeñas que lleva Ghar tienen Str 5, SV2.

# Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

## ATRIBUTOS ESPECIALES DE GHAR

### Inmunidad Ambiental

Los Ghar están diseñados para hacer frente a entornos hostiles. La bonificación exacta es específica para entornos y escenarios particulares. Sin embargo, en general, cuando se exponen a la radiación o a atmósferas adversas, los Ghar obtienen una bonificación de +2 en cualquier test de Res que se vean obligados a realizar para sobrevivir y +1 en cualquier test de Co que se vean obligados a realizar directamente debido al entorno.

Esto no se aplica al vacío: ¡Ghar todavía necesita respirar!

### OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Ghar puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloquear! - 2 puntos.
- Contra Impulso +1 - 2 de por 1pt.
- En Pie!! - 1pt.
- Recomponeos!! - 1 pt.
- Bien Preparado - 1pt.

Ghar también puede usar las siguientes opciones de ejército que son únicas para ellos.

### Resistencia a la Distorsión

**Costo:** 1pt cada uno, el primero gratis

**Número máximo:** 2 × Nivel de fuerza

Los Ghar están acostumbrados a los efectos de su propia tecnología contaminante y sus efectos de distorsión espacial. Cuando los dados de orden de un jugador de Ghar se sacan de la bolsa inmediatamente después de Distorsionar dados (incluso si es al final de un turno), el jugador de Ghar puede usar esto para reemplazar sus propios dados en la bolsa y volver a sacar los dados.

Esta opción no se puede usar si Bloquear!!, Resistencia a la Distorsión o cualquier otra mecánica que afecte el sorteo ya se ha usado en los dados de orden distorsionados.

Usar una vez y desechar.

## Interferencia QG

**Costo:** 1 punto

**Número máximo:** Nivel de fuerza

Si bien tienen pocas formas de interferir con las capacidades de mando de un enemigo, los Ghar a veces pueden redirigir sus campos de gravedad cuántica (QG) para incomodar a los oponentes.

Al comienzo de un turno, antes de que se tiren los dados o se realicen movimientos previos al turno, el jugador Ghar puede intentar obligar a una unidad enemiga a hacer Down. El jugador Ghar designa la unidad enemiga. Coge los dados del oponente de la bolsa y asígnelos a la unidad designada; esto no es un sorteo, por lo que otros efectos no pueden alterar este dado. El jugador contrario da una orden a la unidad como si hubiera sacado los dados de la bolsa pero, tenga o no pines, debe realizar un chequeo de orden con una penalización adicional de -2 a Co.

Resultados del test de orden de interferencia QG:

- En caso de éxito, la unidad lleva a cabo cualquier acción resultante normalmente (cualquiera que sea la orden dada);
- Si falla, cambia su orden actual a Down.

Si una unidad ya tiene todos sus dados asignados debido a órdenes retenidas, aún debe pasar un test de orden, pero si tiene éxito, la unidad continúa normalmente con su Emboscada o movimiento previo al juego.

Usar una vez y desechar.

*Si se usa Interferencia QG cuando el Dado de Distorsión fue el último dado de la bolsa al final del turno anterior, entonces el Dado de Distorsión no tiene efecto.*

## SELECTOR DEL NÚCLEO DEL IMPERIO DE GHAR

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre las selecciones básicas.

'traje de batalla' se utiliza como una clasificación genérica con fines de selección. Los escuadras de exterminadores, escuadras de asalto y escuadras de bombarderos blindados son todos tipos de escuadras de trajes de batalla, incluso cuando se actualizan a escuadras de mando. Estos están todos en su propia sección en las definiciones de unidad.

Debe haber al menos tantos escuadras de **Infantería con traje de batalla** como Nivel de Fuerza más uno (FL+1, para hacer un total de 2 escuadras de traje de batalla en FL1, 3 escuadras de traje de batalla en FL2, y así sucesivamente). También se deben observar otros límites de selección de unidades.

## Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

### DEFINICIONES DE LA UNIDAD GHAR

#### INFANTERÍA CON TRAJE DE BATALLA

Escuadra de Exterminadores (infantería con traje de batalla/Mando de infantería con traje de batalla, 13 puntos)									
Solo puede existir un Alto Comandante por ejército.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 x Soldados Exterminadores en Traje de Batalla con Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5 (Amp)	
0 x Comandante de la Fuerza en Traje de Batalla con Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	8	9	Mando, Seguir, Duro 2, Herida, Errático 5 (Amp)	
0 x Alto Comandante en traje de Batalla con Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	8	9	Alto comandante, Seguir, Duro 3, Herida, Errático 5 (Amp), único	
0 x <b>Alto Comandante Fartok 12-40-13</b> Cañón Exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	8	9	Alto comandante, Seguir, Duro 3, Herida, Errático 5 (Amp), único, Chusma Rebelde.	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 soldados de Exterminadores a 4 puntos cada uno</li> <li>Ascienda a un Soldado en un escuadrón a CUALQUIERA:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Comandante de la Fuerza que forma la escuadra de Mando de Infantería en Traje de Batalla a +4 puntos; O</li> <li>Alto Comandante haciendo Mando de Infantería en Traje de Batalla de escuadrón @ +5pts</li> <li><b>Alto Comandante Fartok 12-40-13</b> haciendo la escuadra Comando de Infantería en Traje de Batalla @ +6pts</li> </ul> </li> <li>Dales garras de plasma a Comandante de la Fuerza o Alto Comandante en lugar de garras de batalla gratis</li> <li>Da a todos los miembros de la escuadra garras de plasma en lugar de garras de batalla como Exiliados Retornados @ 1 punto en total</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0-2×FL; debe haber al menos tantos escuadrones de Infantería en Traje de Batalla en total como FL+1									

Escuadra de Asalto (infantería de trajes de batalla, 15 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 x soldados de Asalto en Traje de Batalla con Extirpador, Descargador disruptor, Garra de plasma	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5(Amp), Ataque Salvaje	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 soldados de asalto a 5 puntos cada uno</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0-2×FL; debe haber al menos tantos escuadrones de Infantería en Traje de Batalla en total como FL+1									

Escuadra de Bombarderos (infantería de trajes de batalla, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Soldados Exterminadores en Traje de Batalla con Cañón exterminador, Garra de batalla	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5 (Amp)	
1 x Bombardero en Traje de Batalla con Bomba disruptiva, Garra de batalla	4	3	5	10	12	7	8	Errático 5 (Amp)	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Agregar 0-2 Soldados exterminadores a 4 puntos cada uno</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0-FL; debe haber al menos tantos escuadrones de Infantería en Traje de Batalla en total como FL+1									

#### OTROS EQUIPOS DE INFANTERÍA/ARMAMENTO

Mando de Parias (Mando de infantería, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Maestro Paria con Rifle Ejecutor y maglash	5	6	5	3	4	7	8	Paria, ágil (maglash), Mando, Seguir, Héroe, Duro,	
2 x Controladores Paria con Rifle Ejecutor y maglash	5	6	5	3	4	6	7	Paria, Ágil (Maglash)	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Controladores Paria a 2 puntos cada uno</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0- ½×FL									

## Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Escuadra de Parias (Infantería, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder Paria con Rifle Ejecutor, maglash, granadas de plasma	5	6	5	3	4	6	7	Paria, Ágil (maglash), Duro	
6 x Parias con Rifle Ejecutor, granadas de plasma	5	6	5	3	4	6	6	Paria	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-4 Parias a 1 punto cada uno</li> <li>Agregue el equipo de armas Parias a la unidad @ 3pts, lo que convierte a la unidad en una unidad de equipo de infantería y armas; consulte a continuación.</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: Cualquiera</b>									

Escuadrón de Pilotos Desmontados/Exiliados Indultados (Infantería, 9 pts)									
Esto representa a los pilotos desmontados, así como a las unidades exiliadas indultadas por Fartok que aún no han sido asignadas a Arañas. Los pilotos Araña que desmontan lo hacen como pilotos desmontados.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder con Rifle Ejecutor, granadas de plasma; armadura cinética,	5	6	5	3	4(5)	7	8	Duro, ágil, munición adicional	
6 x Soldados con Rifle Ejecutor, granadas de plasma; armadura cinética	5	6	5	3	4(5)	7	7	Ágil, munición adicional	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-4 soldados a 1 punto cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas – Imperio: 0-2</b>									

Grupo de Batalla 9 (BG9) Mando de Veteranos (Mando de Infantería, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Comandante Veterano BG9 con Fusil Mag recuperado, maglash; Armadura réflex	5	6	5	3	4(5)	7	8	Duro 2, Mando, Héroe, Seguir, Ágil (Maglash)	
2 x Guardia Veterano BG9 con Fusil Mag recuperado, maglash; Armadura réflex	5	6	5	3	4(5)	7	7	Duro, ágil (Maglash)	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Guardia Veterano BG9 a 2 puntos cada uno</li> <li>Agregue 0-2 Drones Bomba a 1 punto en total</li> <li>Entrega la carabina de plasma recuperada Comandante Veterano BG9 a 1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0- ½×FL</b>									

Escuadra de Veteranos del Grupo de Batalla 9 (Infantería, 10 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder Veterano BG9 con carabina de plasma recuperada, maglash, granadas de plasma; Armadura réflex	5	6	5	3	4(5)	7	8	Duro, ágil (maglash)	
3 x Veteranos BG9 con Fusil Mag recuperado, granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
1 x Granadero BG9 con micro-x rescatado, granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
1x Lancero BG9 con lanza de plasma recuperada, granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
0 x Profeta o Purgador (p. ej., NRRK-27)	5	6	-	3	4	6	9	Duro, herida, ágil	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-4 Veteranos BG9 a 1 punto cada uno</li> <li>Dar a todos o a cualquier miembro del escuadrón un Fusil Mag recuperado en lugar de su otra arma recuperada @ Gratis</li> <li>0-1 Profeta o Purgador a 1 punto (el número máximo de unidades con dicha mejora es igual al FL)</li> <li>Agregue el equipo de armas a la unidad a 4 puntos, lo que convierte a la unidad en una unidad de equipo de infantería y armas; consulte a continuación.</li> <li>Agregue 0-2 Drones Bomba a 1 punto en total</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza – Imperio: 0-2×FL</b>									

## Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

<b>Equipo de Armas Parias (Equipo de Armas, 5 puntos de independiente, 3 puntos si se adjunta)</b>									
Esto brinda la definición básica para los equipos de armas que se pueden agregar a una escuadra de Parias, o actualizarse a Veteranos BG9 y unirse a una escuadra de veteranos, o que pueden ser independientes como Parias o Veteranos BG9.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder de Tripulación Paria con granadas de plasma y maglash	5	6	5	3	4	6	7	Paria, duro, ágil (maglash)	
2 x Tripulación de armas Parias con granadas de plasma	5	6	5	3	4	6	6	Paria (uno está conduciendo andador)	
1 x Cañón Andador Disruptor	5	6	5	-	11	-	-	Disruptor, Explosión D5, Sin cobertura	
0 x Tripulación Veterana BG9 con granadas de plasma; armadura de réflex	5	6	5	3	4(5)	6	7	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
• 0-2 Tripulación de armas Parias a 1 punto									
<b>Actualizaciones obligatorias si se adjunta a un equipo de veteranos BG9 o se actualiza a un equipo de armas de veteranos BG9:</b>									
• Reemplace al Líder de la tripulación y a toda la tripulación de armas con la tripulación veterana BG9 en un equipo de armas veterano BG9 gratis									
• Reemplace el Cañón Andador Disruptor con un Andador MLS rescatado O un Cañón Andador Mag rescatado @ +1pt									
Restricciones de Unidad/Fuerza -	Imperio: 0-FL como un equipo de armas independiente y separado								

<b>Equipo de Demolición del Grupo de Batalla 9 (Infantería, 10 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder de Demolición BG9 con Agarrador Rebelde, Fusil Mag Recuperado; Armadura de Réflex	5	6	5	5	4(5)	7	7	Paria, duro	
3 x Tripulación de Demolición BG9 con Agarrador Rebelde, Fusil Mag Recuperado; Armadura de Réflex	5	6	5	5	4(5)	6	7	Paria	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
• 0-4 tripulantes de Demolición Rebelde a 2 puntos cada uno									
• Agregue 0-4 Drones Bomba a 1 punto por cada dos Drones Bomba									
Restricciones de Unidad/Fuerza -	Imperio: 0-½×FL								

## VEHÍCULOS/MONTURAS

<b>Escuadra Araña de Ataque (Montado, 10 puntos)</b>									
Para todas las arañas, si se abandona alguno, se pierde y la tripulación desmonta como pilotos desmontados. Todas las arañas son Espacio de Transporte 4, incluida la tripulación (3 para el araña + 1).									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Araña, piloto con Rifle Ejecutor, granadas de plasma en Araña con Cañón Exterminador	6	5	5	3	9	7	8	Duro2, Montura, A Prueba de Inhibición, Incómodo	
2 x Arañas, piloto con Rifle Ejecutor, granadas de plasma en Araña con Cañón Exterminador	6	5	5	3	9	7	7	Montura, A Prueba de Inhibición, Incómodo	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
• 0-1 Araña @ 3 puntos									
Restricciones de Unidad/Fuerza -	Imperio: 0-FL+1								

<b>Municiones de Araña (montura, 6 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Municiones Araña con Cañón Exterminador, cargador de bombas; piloto con Rifle Ejecutor, granadas de plasma	6	5	5	3	9	7	7	Cargador de bombas, Duro 2, Montura, A Prueba de Inhibición, Incómodo	
Restricciones de Unidad/Fuerza -	Imperio: 0-FL								

## Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Araña Auxiliar (montura, 5 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Araña Auxiliar con Agarrador; piloto con Rifle Ejecutor , granadas de plasma	6	5	-	8	10	7	7	Auxiliar, Duro 2, Montura, A Prueba de Inhibicion, Incómodo	
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>	<b>Imperio: 0-½×FL</b>								

Ghar Correteador Y Escorpión Pesado (Vehículo, 14+ pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Grupo de Batalla 9 Correteador con Apoyo Ligero Mag Recuperado	6	5	5	3	11	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion, 2 ataques SV1	
0 x Escorpión Pesado Exterminador con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion, 3 ataques SV1	
0 x Grupo de Batalla 9 Escorpión de Ataque con dos Apoyo Ligero Mag Recuperado	5	3	5	3	13	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion, 4 ataques SV1	
0 x Escorpión Bombardero con bombardero disruptor pesado, dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	7	8	Incomodo, grande, MOD2, A Prueba de Inhibicion, 2 ataques SV1	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplace el BG9 Correteador con un Escorpión Pesado Exterminador a 2 puntos (total 16 puntos)</li> <li>Reemplazar BG9 Correteador con un Grupo de Batalla 9 Escorpión de Ataque @ 5 puntos (total 19 puntos)</li> <li>Reemplace el BG9 Correteador con un Escorpión Bombardero a 6 puntos (20 puntos en total)</li> <li>Reemplace cualquier Apoyo Ligero Mag Recuperado con Cañón Mag Recuperado @ Gratis</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>	<b>Imperio: 0-1+FL</b>			<b>Correteador Mínimo FL 1+; Escorpiones Mínimo FL 2+</b>					

Comandante Escorpión (Vehículo, 19 pts)									
Solo puede existir un Alto Comandante por ejército. Si bien la tripulación puede defenderse, los escorpiones Ghar no atacan cuerpo a cuerpo.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Comandante Escorpión con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	8	9	Mando, Seguir, 3 Ataques SV1, MOD2, Incomodo, grande, A Prueba de Inhibicion,	
0 x Comandante Escorpión de Fuerza con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	8	9	As, Mando, Seguir, 3 Ataques SV1, MOD2, Incomodo, grande, A Prueba de Inhibicion,	
0 x Alto Comandante Escorpión con dos Cañones Exterminadores	5	3	5	3	13	9	10	As 2, Mando, Seguir, 3 Ataques SV1, MOD2, Incomodo, grande, A Prueba de Inhibicion,	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualizar Comandante Escorpión a Comandante Escorpión de Fuerza @ +1 puntos (total 20 puntos)</li> <li>Actualizar Comandante Escorpión a Alto Comandante Escorpión @ +5 puntos (total 24 puntos, Único)</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>	<b>Imperio: 0-1</b>			<b>Mínimo FL 2+</b>					

## SONDAS

Fragmento Tectorista (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 x Tectoristas	10	-	-	-	4	-	-	Duro, sonda, Vara de tectora	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Tectoristas por Nivel de Fuerza a 1 punto cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>	<b>Imperio: 0-1</b>			<b>Único</b>					

Fragmento Revoloteador (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 x Revoloteadores	10	-	-	-	5	-	-	Sonda, errática 7 (detección)	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Revoloteadores por nivel de fuerza a 1 punto cada uno</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b>	<b>Imperio: 0-1</b>			<b>Único</b>					

## Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

### NUEVA REFERENCIA DEL IMPERIO GHAR

#### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES GHAR

- Solo se puede llevar un **Alto Comandante**, ya sea con traje de batalla o Comandante Escorpión.
- En una fuerza del Imperio Ghar, debe haber al menos tantas escuadras de **Infantería con traje de batalla** como el FL+1 (mostrado como *Básico*). También se deben observar otros límites de selección de unidades.

Infantería con Traje de Batalla (FL+1)	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Imperio
Escuadra de Exterminadores	13	N	1	0-2×FL <i>Base</i>
Escuadra de Asalto	15	N	1	0-2×FL <i>Base</i>
Escuadra de Bombardeos	10	N	1	0-FL <i>Base</i>

Otro equipo de infantería/armas				
Mando Parias	7	N	1	0-½×FL
Grupo de Batalla 9 Mando de Veteranos	9	N	1	0-½×FL
Parias	8	N	1	Ninguno
Exiliados Indultados	9	N	1	0-2
Batalla Grupo 9 Veteranos	10	N	1	0-2×FL
Equipo de Armas Parias	5	N	1	0-FL <i>Sta</i>
Grupo de Batalla 9 Equipo de Demolición	10	N	1	0-½×FL

*Sta* Este es el número de equipos de armas independientes permitidos: se puede adjuntar uno a cada paria (@3pts) o escuadra de veteranos BG9 (@4pts).

Vehículos/Monturas				
Ghar Correteadores y Escorpiones Pesados	-	-	-	0-1+FL*
Correteador Grupo de Batalla 9	14	N	1	...
Escorpión Pesado Exterminador	16	N	2	...
Grupo de Batalla 9 Escorpión de Ataque	19	N	2	...
Escorpión Bombardeador	20	N	2	...
Comandante Escorpión Ghar	-	N	2	0-1*
Comandante Escorpión	19	N	2	...
Comandante Escorpión de Fuerza	20	N	2	...
Alto Comandante Escorpión	24	N, Único	2	...
Escuadra de Arañas de Ataque	10	N	1	0-FL+1
Municiones Araña	6	N	1	0-FL
Araña Auxiliar	5	N	1	0-½×FL

\* Las máximas en entradas fusionadas muestran el total máximo de todas esas entradas fusionadas.

Sondas				
Fragmento de Tectoristas	5	N, Único	1	0-1
Fragmento de Sonda Revoloteador	5	N, Único	1	0-1

OPCIONES DEL EJÉRCITO DE GHAR			
Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +2</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>Resistencia a la distorsión</b>	1 (Primera vez gratis)	2 × FL	Devuelve los dados de orden propios a la bolsa si se sacan inmediatamente después de los dados de Distorsión.
<b>¡En Piel!</b>	1	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9
<b>¡Recomponeos!</b>	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
<b>QG Interferencia</b>	1	FL	Al comienzo del turno, obliga a una unidad enemiga a realizar un Test de Orden a -2 Co
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

# Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

## ARMAS DE GHAR EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Garra de Batalla		- Solo CaC -			-	1×SV3	-
Cargador de Bombas		5	-	-	1×SV1	1×SV1	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura), Str 5
Cañón Extirpador		(5)10	20	30	1×SV2	-	Down
Rifle Ejecutor		10	20	30	2×SV0	-	RF, munición limitada 8
Garra de Plasma		- Solo CaC -			-	1×SV5	Brecha
Agarrador Rebelde		- Solo CaC -			-	1×SV2	SV Combinado (infantería transportada, aumenta Str a 5)
Fusil Mag Recuperado		20	30	40	1×SV1	-	-
Carabina de Plasma Recuperada		20	30	40	1×SV2	-	-
Lanza de Plasma Recuperada		20	30	-	1×SV4	-	Brecha, inexacta
Micro-X Recuperado (OH)		(10)20	30	40	1×SV0	-	Explosión D4, OH, sin cobertura
Cañón Exterminador	Disperso	10	20	30	2×SV2	-	RF
	Enfocado	20	30	40	1×SV4	-	-
	Disruptor Ligero	10	20	30	1×SV1	-	Explosión D4, Disruptor (+Brecha SV3 +Sin cobertura)
Agarrador Destructor		- Solo CaC -			-	1×SV5	(Montado, Str 8)
<p><i>Down:</i> Una unidad alcanzada por un Cañón Extirpador hace down si es capaz de hacerlo después de que se haya resuelto el disparo, independientemente de las bajas. Si el objetivo tiene un dado en la mano, sácale de la bolsa y colócalo down junto a la unidad; de lo contrario, cambia la orden actual de la unidad a Down.</p>							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cañón Disruptor/ Andador		20	30	40	1×SV1	-	Explosión D5, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin Cobertura)
Bombardero Disruptor		(10)40	60	120	1×SV2	-	Explosión D6, OH, Disruptor (+Brecha SV3, +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Cañón Mag Recuperado		20	30	60	1×SV5	-	Daño masivo (vehículo / andador montado)
Apoyo Ligero Mag Recuperado		20	30	60	3×SV2	-	RF, PBS (montado en vehículo/andador)
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Bombardero Disruptor Pesado		(20)40	60	120	1×SV2	-	Explosión D10, OH, Disruptor (+BrechaSV3 +Sin cobertura), Sin tripulación, Munición limitada 9
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cargas Disruptivas		-	solo PBS	-	1×SV2	-	ExplosionD3, Disruptor (+Brecha SV3 + Sin cobertura), SV Combinado
Granada de Plasma		5	-	-	1×SV1	1×SV1	SV Combinado
Especial		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Drones Bomba		- Solo PBS -			1×SV2	-	Explosión D3, SV Combinado, Disruptor (+Brecha SV3 +sinCobertura), errático 7

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES	
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [ (<arma>)]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Opción de ejército (<opción>)	Reciba la opción de ejército indicada <opción> y tenga acceso a más de esa opción.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
n Ataque(s) [<arma>/SVx]	El modelo tiene n golpes en CaC con valor de golpe x o usando el arma indicada.
Traje de Batalla	Ver reglas en Listas de ejército
Explosión [Dn]	Un impacto inflige daño por explosión. Si se indica Dn, indica el tipo de dado a tirar para los impactos reales después de un disparo o golpe exitoso.
Cargador de Bombas	Ghar amigo recibe una orden dentro de 5" de que se repongan las municiones; El cargador que finaliza su turno a 5" del Ghar amigo repone sus municiones; los brazos de carga se pueden usar en cuerpo a cuerpo (ver estadísticas).
Brecha [SVx +y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras.
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [ n" ]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basadas en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.

## Lista de ejército de Antares 2 - Nuevo imperio Ghar

Disruptor	2 pines en impacto, independientemente de Res; Ghar inmune; Brecha de SV3; Sin Cobertura; puede asignar un impacto a un amigo.
Errático n [ (<función> ) ]	El elemento debe testear contra n para operar o, si se establece la función, para realizar la función especificada. Con un 10, la función o la maquinaria está dañada/no funciona: la sonda, el equipo o el dron se retiran del juego.
Munición Adicional	los modelos no están sujetos a munición limitada donde de otro modo lo estarían.
Revoloteador	errático 7; Si se encuentra dentro de 5" del objetivo y operar, los tiradores pueden agregar +1 a Acc; fallar en un 10 significa que el Revoloteador se destruye.
Seguir [ n" ]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito, ambas unidades actúan, primero la unidad de orden, luego el Seguidor; en caso de falla, ambas unidades caen. Pines retirados como para las Pruebas de Orden normales.
Agarrador	Afecta a trajes de batalla, Correteadores, Escorpiones y vehículos en 5". Los afectados pueden: repetir un test Ag fallida; gana As+1 (opcionalmente); si está Down al Final del Turno, puede repetir el Test de Recuperación fallido; puede auto-repararse M, daño de armadura o arma; gana +2 en la clasificación de errático de cualquier equipo: aquellos en errático 10+ no se quemarán pero fallarán.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Alto Comandante	Solo 1/ejército. Da Mando 20"; Héroe 20".
Arma Imprecisa	Sufre -1 en los tests de Acc cuando se dispara en el modo especificado.
Armadura cinética	+1 Res a Res máxima 5; ignora inhibición; ignorar las penalizaciones por baja presión para el juego.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Munición limitada n	El arma sin un cargador de bombas a 5" debe tirar D10 contra n después de disparar: si falla, no puede disparar hasta que se recargue.
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Tripulación	El arma de apoyo montada en el traje de batalla no necesita tripulación
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
Paria	Las figuras de Mando solo aplican Seguir, Héroe y Mando a otros Parias; solo puede usar Co o Init de Parias o del Alto Comandante.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Amplificador de Plasma	Errático 5 da dado de orden extra; ver reglas en cuerpo de listas.
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas)
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Varia tectora	El fuego amigo contra objetivos en 15" de Vara Tectora puede repetir una tirada fallida.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Andador	Arma de patas con conductor; M5; Ag6; Res. 11; si el arma se destruye, también lo es el andador y el conductor deben hacer tirada de salvación por Res vs SVO: si tiene éxito, desmonta como infantería con cualquier arma que tenga normalmente.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.
Chusma Rebelde	Fartok puede "actualizar" una escuadra de infantería de trajes de batalla a una escuadra de veteranos del Grupo de batalla 9. La escuadra mejorada cuenta como una escuadra de trajes de batalla a los efectos de las restricciones de selección de fuerza.



## LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

### Virai Dronescourage

#### V2.011 J

**Asesores del Consejo Superior;** David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

#### REGLAS ESPECÍFICAS DE VIRAI

Las siguientes reglas, tecnología y equipos son comunes o exclusivos de las fuerzas de drones inteligentes de Virai Dronescourage.

#### ESTRUCTURA DE LA COLMENA

Cada dron Virai es miembro, o componente, de una Colmena Virai, un conjunto de Virai encabezado por una Primera Instancia, un tipo de dron de Mando llamado Arquitectos. Sólo puede haber un Virai al mando de una colmena, y todos los Virai subsidiarios reciben órdenes de esa Primera Instancia. Ocasionalmente, una Colmena puede decidir separarse de otra Primera Instancia (un NuFirst) para propagar o administrar un continente o sistema estelar.

Los Arquitectos de Primera Instancia son asistidos por Arquitectos de Segunda Instancia, cada uno de los cuales supervisa un aspecto específico de la existencia de la Colmena, como la minería, la seguridad, la recolección, el combustible o la fabricación. Debajo de estos están los Supervisores de Instancia Terciaria que se ocupan de una sección, máquina o pozo de mina en particular. Debajo de los terciarios están los drones trabajadores y guerreros que realizan el trabajo de diario.

Solo hay un número fijo de tipos de drones Virai, como se muestra en la siguiente tabla. Los Virai en la tienda Skytrex se conciben como la plantilla Virai predeterminada de criaturas metálicas parecidas a insectos. Si bien la estructura de Colmena Virai nunca varía, pueden tomar casi cualquier forma según su entorno y los materiales disponibles: los jugadores deben sentirse libres de personalizar la suya.

#### REGLAS ESPECIALES VIRAI

##### Arquitecto

Los arquitectos son las mentes de la Colmena, construidas para controlar a los otros Virai. Cada fuerza Virai debe tener al menos un Arquitecto (un modelo con esta regla especial). Un Arquitecto también recibe automáticamente las reglas especiales: Opción de Ejército (Convocatoria de Colmena), Reprogramación, Reparación de Enjambre y Auto-Reparación.

##### Reprogramar

Los arquitectos utilizan la reprogramación para recuperar rápidamente la funcionalidad en otras unidades Virai o para dar un impulso temporal a una unidad. Un Arquitecto con Reprogramación gana un dado de orden adicional, el dado de Reprogramación, para afectar a Virai bajo su mando.

Estadísticas Virai									
Comando de Infantería Virai*	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
Arquitecto Primera Instancia	6	5	6	7	12	7	10	Arquitecto, Mando 10", Descargar, Seguir 5", Héroe, Duro 3, Espacio de Transporte 3, Único, Herida 2	
Arquitecto NuFirst	6	5	6	7	11	7	9	Arquitecto, Mando 10", Descargar, Seguir 5", Héroe, Duro 2, Espacio de Transporte 3, Único, Herida	
Arquitecto Segunda Instancia	6	7	5	7	10	6	9	Arquitecto, Comando, Seguir, Héroe, Espacio Transporte 2	
Supervisor Tercera Instancia	5	6	5	5	9	4	8	Arquitecto, comando, Espacio de Transporte 2	
Infantería Virai	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial (todo el espacio de transporte 1)	
Guerrero/Defensor de la Colmena	6	5	5	7	7	4	6	-	
Guerrero de Asalto	6	5	5	8	8	4	6	Golpe Salvaje	
Constructor	5	6	5	5	6	4	6	-	
Vehículos Virai	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial (todos los vehículos, grandes, suspendidos)	
Antiguo Primera Instancia Arquitecto*	6	5	6	5	13	8	10	Mando 15", Arquitecto, Seguir 10", Héroe, As 2, Descargar, MOD 2, Jinetes 6, Único, Asalto	
Dron de Transporte Ligero Virai	6	6	5	-	12	4	6	MOD 2, Transporte 10, Suspendido	
Dron Armado Virai	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
Dron Armado Virai	6	6	5	(5)	11	4	6	Espacio Transporte 3, Suspensión, Dron	

\* La regla especial Arquitecto incluye las reglas especiales: Opción de ejército (Invocación de colmena), Reprogramación, Enjambre de reparación, Reparación automática.

## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

Un Arquitecto también puede convertir **uno** de sus propios dados de orden en un dado de Reprogramación a costa de renunciar a una acción.

Después de robar un dado, asignarlo al Arquitecto y estar disponible para su uso, se puede declarar que es un dado de Reprogramación. No importa si el dado de Reprogramación es el dado de primera o segunda orden que sale de la bolsa, siempre y cuando uno, al menos, sea declarado dado de Reprogramación. Cualquier dado extraído después de que se active un evento debe seguir las restricciones del evento si es posible, tal vez asignando el dado y las instrucciones del evento a otra unidad. Si esto es imposible, se ignora el disparador del evento y se puede usar el dado de Reprogramación normalmente.

Una vez que se asigna el dado de reprogramación, el arquitecto receptor debe **realizar** un test Co, modificado por cualquier pin como de costumbre (la reprogramación no es automática y este test **no** es un test de orden):

- Si **falla**, el dado de Reprogramación se deja a un lado para usarlo en el próximo turno.
- Si **tiene éxito**, el dado de Reprogramación se coloca junto al Arquitecto que muestra 'Rally'. No se realizan acciones normalmente asociadas con un Rally (como quitar pines o realizar un efecto de escenario): el Rally solo se usa para indicar que se ha llevado a cabo una **Reprogramación**. El Arquitecto ahora **reprograma** una o más unidades Virai que tengan un modelo a 5" del Arquitecto. La reprogramación toma una de dos formas, ya sea **Aumentar Frecuencia** o **Reinicio**, de la siguiente manera.

### Aumentar Frecuencia

El Arquitecto le da a una unidad dentro del alcance una segunda activación este turno.

- La unidad afectada ya debe tener un dado de orden.
- Los propios dados de la unidad afectada se devuelven a la bolsa. Si la unidad afectada está actualmente Down, debe superar un test de recuperación para que los dados vuelvan a la bolsa y, si falla, el aumento de frecuencia falla.
- Ninguna unidad puede aumentar frecuencia más de una vez por turno.

### Reiniciar

Un Arquitecto borra las colas de proceso sobrecargadas de una o más unidades dentro del rango.

- Designa las unidades que se van a reiniciar y tira 1D6. Este es el número total de pines que se pueden quitar.
- Distribuya el resultado lo más uniformemente posible entre las unidades que se reinician y retire los pines como en un Reagrupar.
- Si la distribución da como resultado un total de pines recuperados mayor que el que tiene actualmente una unidad, entonces el extra puede asignarse a las otras unidades elegidas. Cualquier exceso después de la redistribución se ignora.

*Por ejemplo: Dos unidades dentro de 10" de un Arquitecto tienen pines, uno con un pin y otro con cuatro. El Arquitecto emite un Reinicio y tira un '4' en 1D6. Esto normalmente resulta en una distribución de 2 y 2, pero como uno de esas unidades tiene solo un pin, el extra se puede aplicar a la otra unidad, en su lugar. Como resultado, se quita un pin de la unidad con solo un pin, y tres se quitan de la unidad con cuatro (dejándolo con una).*

### Jinetes

Una Primigenio Antiguo puede llevar hasta 6 Guerreros en su casco, que se muestran sin una estadística M. Estos no se pueden dañar disparando contra la Primera Instancia y se destruyen cuando se retira de la mesa. Los Guerreros son miniaturas separadas en un Asalto y deben colocarse sobre la mesa tan pronto como comience el PBS. Los Guerreros toman parte en PBS y cuerpo a cuerpo y son destrozados como cualquier otro modelo. Los golpes y las bajas entre los Guerreros no infligen un pin al Primigenio Antiguo. Después de un Asalto, los Guerreros sobrevivientes regresan a la Primera Instancia y son retirados de la mesa, quizás para ser usados nuevamente.

### Descarga

Si una Primera Instancia con Descarga se elimina como baja, puede transferir instantáneamente su estado mental a cualquier otro modelo de Segunda Instancia en la mesa. La Segunda Instancia se convierte en Primera Instancia y hereda las estadísticas Init y Co de la Primera Instancia junto con su habilidad especial Descarga. El resto de las estadísticas y el armamento del modelo objetivo siguen siendo los mismos hasta que la primera instancia recién ascendida pueda tomarse un tiempo fuera del campo de batalla para mejorarse.

### ARMAS

#### Cortador de Fusión

Esta es la herramienta manual básica alimentada por las fuentes de energía internas de un dron Virai. Lo llevan los arquitectos y algunos constructores, ya que es principalmente una herramienta de corte de uso general que puede ajustar su enfoque para usar en combate. Como muchas armas de fusión Virai, es mucho más eficaz de cerca, antes de que su poder destructivo se disperse demasiado.

#### Generador de Fusión

Esta es la arma-herramienta de uso general más común que llevan los drones guerreros Virai. Tan pragmático como todas las armas y herramientas de Virai, los guerreros que acompañan a las escuadra de carroñeros lo utilizan normalmente como una poderosa herramienta de corte y minería. La cámara proyecta un campo en el que se fuerza una reacción de fusión.

Si bien el cortador de fusión a menudo está integrado en apéndices, el control adicional y los circuitos de enfoque del generador de fusión lo hacen bastante voluminoso, por lo que es muy visible en los drones Guerreros.

#### Matriz de Lanzallamas

Esta es el principal arma de apoyo que llevan los drones de armas Virai y parece ser poco más que una serie de lanzallamas de fusión combinadas en una sola unidad de varios cañones. El conjunto de cámaras tiene dos modos de funcionamiento: modo intermitente, en el que cada cámara individual se dispara por separado, y modo enfocado en el que las cámaras individuales se combinan en un solo pulso con un rango ligeramente mayor.

#### Armas/Herramientas de Minería

Los Virai tienen una gama de herramientas de minería para extraer menas y minerales. Hace mucho tiempo, incorporaron tecnología de compresión limitada en sus diseños y los constructores especializados en minería ahora llevan varios brazos de herramientas especializados para la minería. Los accesorios comprimen y arrastran los escombros como mazos compactadores de boromita y, aunque son menos eficientes, ¡todavía pueden ser mortales en combate!

#### Garras Desgarradoras

Las Garras Desgarradoras son apéndices de herramientas de usos múltiples que se les dan a los drones guerreros de Virai y son una combinación de poder con cuchillas para excavar y cortar, útiles tanto para demoliciones como para minería. En el campo de batalla, se utilizan tanto en el combate cuerpo a cuerpo como para derribar paredes y obstáculos, abrir puertas o incluso destruir edificios.

El peligro real de las Garras Desgarradoras está en la cooperación que es un componente integral de la programación de Virai. Al demoler edificios, por ejemplo, donde ataca un Virai, otro seguirá inmediatamente el ataque en el mismo lugar exacto para causar el máximo daño a la estructura de la construcción. En el campo de batalla, esto significa que es probable que un golpe de una Garra Desgarradora sea seguido inmediatamente por otro, en el mismo punto debilitado.

# Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

## ARMADURA Y EQUIPO

Al igual que los boromitas, los Virai tienden a usar cualquier herramienta con la que estén equipados, pero buscarán armas de grado militar donde estén disponibles.

## Enjambre de Reparación

**Tipo:** Módulo Integral; clasificado como un arma a efectos de la tabla de daños

El Arquitecto Virai exuda una masa de microdrones de inteligencia limitada que realizan reparaciones en cualquier Virai cercano. En cierto modo, esto es similar a un medi-dron, aunque los enjambres de reparación no vienen con sus propios modelos de drones separados, por lo que se clasifican como equipo misceláneo.

Reparación de enjambres:

- Tener un alcance de 5" del Arquitecto;
- Afecta a cualquier **Virai:** unidades de vehículos, drones con armas, infantería y equipos de armas de cualquier bando (amigo o enemigo), incluida la propia unidad del Arquitecto y el Arquitecto.

Las unidades afectadas obtienen lo siguiente:

- Un modelo en una unidad de infantería o equipo de armas puede repetir un test Res fallido;
- Los drones con armas y los vehículos obtienen Auto-reparación y As 1 si aún no tienen As.

## Sondas STAA

**Tipo:** Sonda

Los pequeños drones Virai están ocasionalmente equipados con sensores mejorados y algoritmos de orientación adicionales para que puedan actuar de manera similar a las sondas de orientación utilizadas por las facciones antareanas más avanzadas. Usando sus sensores de orientación, las sondas Virai STAA recopilan una amplia gama de datos de adquisición de objetivos, que luego se alimentan a los algoritmos de adquisición de objetivos compartidos (STAA) del enjambre. Sin embargo, tal éxito puede ser de corta duración, ya que las condiciones del campo de batalla cambian.

Las siguientes reglas se aplican a las sondas STAA:

- Los modelos en un fragmento de sonda STAA son **sondas** (consulte la Guía de armas y equipo para obtener detalles de la sonda).
- Etiquetado:** cuando un explorador STAA recibe una orden, puede intentar 'etiquetar' una unidad enemiga visible como parte integral de su movimiento de Correr. Para hacerlo, dispara a una unidad enemiga en un radio de 15" como si usara una orden de Avance con una Acc de 6, sufriendo penalizaciones de Acc del terreno como de costumbre y volviendo a tirar si el estado de la unidad objetivo requiere repeticiones para disparar. No es necesario que las sondas disparen a la misma unidad, pero puede hacerlo para aplicar múltiples etiquetas STAA.
- Simultáneo:** todos los modelos de la unidad fragmentada disparan simultáneamente, por lo que solo pueden beneficiarse de las etiquetas ya aplicadas antes de su acción.
- Sin pin:** un impacto de sonda STAA no causa pines ni daños.
- Etiqueta STAA:** por cada tirada exitosa para 'acertar', agregue un marcador, una etiqueta STAA, a la unidad objetivo para reflejar datos de orientación cada vez más precisos que se transmiten alrededor de la colmena.
  - Las etiquetas STAA permanecen incluso si la sonda que aplica la etiqueta se destruye: ¡los detalles de adquisición del objetivo ya se han transmitido a la colmena!
  - Todas las etiquetas STAA de una unidad se eliminan tan pronto como todas las miniaturas de la unidad objetivo se mueven al menos una distancia de cohesión de la unidad (1") desde el punto ocupado previamente, ya sea como resultado de una orden, una reacción o un movimiento de consolidación. Una unidad puede alejarse y luego regresar a la posición que ocupaba en la misma acción si tiene suficiente movimiento para hacerlo: los datos del objetivo aún se han perdido.
  - Bonificación STAA:** las unidades Virai que disparan a un objetivo etiquetado con STAA obtienen +1 en su Acc por cada etiqueta STAA contra el objetivo hasta un máximo de +3, sin importar cuántas etiquetas STAA haya en el objetivo.

*Las etiquetas STAA se pueden acumular en turnos sucesivos. Una sonda podría etiquetar una unidad en un turno y luego volver a etiquetarla en el siguiente. En ese momento, la sonda recibiría la bonificación Acc de cualquier etiqueta existente en la unidad (+1, +2 o +3) y también aplicaría su propia etiqueta nueva.*

## Armadura de proyectiles Virai

**Tipo:** Integral

La armadura Virai tiende a construirse con una aleación de cerámica compleja intercalada y en forma de panal, y la aleación específica se optimiza a partir de los materiales disponibles. Sobre esto a veces se coloca un blindaje magnético básico similar a la tecnología Ghar. De lo contrario, se contentan con usar los escudos cinéticos y de rélfex incorporados que vienen con cualquier equipo saqueado que encuentran, aunque parece que son incapaces (todavía) de aplicar ingeniería inversa a dicha tecnología de escudo blindado.

Armas Especiales Virai							
Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Cortador de Fusión		10	20	30	1×SV2/1/0	1×SV2	Brecha
Generador de fusión		10	20	50	1×SV3/2/1	-	Brecha
Armas/Herramientas de Minería		10	20	30	2×SV2/1/0	2×SV2	Inexacto (A distancia), Incumplimiento, Sin cobertura, SV Combinado
Garras Desgarradoras		- Solo cuerpo a cuerpo -				2 × SV2	Brecha,SV Combinado
<b>SV Combinado.</b> Un golpe de unas Garras Desgarradoras o un brazo minero puede combinarse con los de las Garras Desgarradoras, granadas o apéndices de herramientas Virai.							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Matriz de Lanzallamas	Intermitente	10	20	50	3×SV3/2/1	-	RF, Brecha, PBS
	Enfocado	20	30	60	1×SV5/4/3	-	Brecha

## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

### ATRIBUTOS ESPECIALES DE VIRAI

#### Inmunidad Ambiental

Los proyectiles Virai están diseñados para hacer frente a entornos hostiles. La bonificación exacta es específica para entornos y escenarios particulares. Sin embargo, en general, cuando se exponen a la radiación o a entornos particularmente hostiles, los Virai obtienen una bonificación de +3 en cualquier test de Res que se vean obligados a realizar para sobrevivir y en cualquier test de Co que se vean obligados a realizar directamente debido al entorno.

Virai prospera en el vacío e ignora tanto los problemas atmosféricos como los del vacío a menos que los efectos de la corrosión afecten a los vehículos o drones con armas. En tales casos, todos dirigidos por escenarios, deberían obtener una bonificación de +2 en cualquier test para resistir la atmósfera.

#### Prueba de Inhibición y Inmunidad Aturdidora

Virai no se ven afectados por las municiones Inhibidora, ni por las Matrices Subversoras. Además, al ser drones, no están sujetos a los efectos de las municiones Aturdidora.

### OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Virai puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costos establecidos y tiene una opción adicional: Invocación de Colmena.

- ¡Bloqueo! – 2 puntos.
- Contra Impulso +3 – 2 de por 1pt.
- ¡En Pie! - 1pt.
- Bien Preparado – 1 pt, siendo el primero Gratis y automáticamente incluido en la lista.

#### Invocación de Colmena

**Costo:** 1pt cada uno, uno Gratis con cada arquitecto

**Número Máximo:** Nivel de fuerza × 2

Los arquitectos dependen tanto de sus drones para sobrevivir como sus drones dependen de ellos para el mando. Si una unidad Virai que no sea arquitecto falla un test de Llegada (ver Cómo jugar), esta opción de ejército se puede usar para que vuelva a realizar el test de Llegada de inmediato. El nuevo resultado del test de Llegada se mantiene y no puede estar sujeto a otra invocación de colmena (en otras palabras, no puede repetir una tirada).

Usar una vez y desechar. Esto no se puede usar si el ejército pierde todos sus arquitectos o si un arquitecto no está presente en la mesa.

### SELECTOR DE NÚCLEO VIRAI

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre las selecciones principales.

Hay un selector central para Virai, el selector **Colmena**. Para reflejar su naturaleza jerárquica (y, francamente, porque juegan mejor), debe contener al menos un **Arquitecto** por Nivel de Fuerza (es decir, 1 en FL1, 2 en FL2). Una colmena también debe contener al menos 1 **Escuadra de Constructores** + FL (es decir, 2 en FL1, 3 en FL2, etc.).

Los Virai reciben automáticamente una opción de ejército **Bien Preparado** gratis.

Para todos, si bien se deben tomar las unidades centrales para cada selector, también se deben cumplir otras limitaciones del selector.

#### Adaptabilidad de Virai

Los Virai son excelentes para reconstruir o re-configurar unidades y recursos para sus necesidades inmediatas. En cualquier escenario dado, si una unidad es incompatible con el entorno general, como un vehículo dentro de los corredores de naves estelares o una mina, entonces puede ser reemplazada por otra unidad única siempre que se mantengan las restricciones de otras unidades.

## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

### DEFINICIONES DE UNIDADES DE VIRAI

#### ARQUITECTOS

- La regla especial Arquitecto incluye las reglas y capacidades especiales: Opción de ejército (Invocación de colmena), Reprogramación, Enjambre de reparación, Reparación automática.
- Solo se puede tomar una primera instancia de cualquier tipo.
- Se debe tomar al menos un Arquitecto por FL

Arquitecto Primera Instancia (Mando de Infantería Arquitecto, 17pts)									
Las instancias NuFirst son primeras instancias recién creadas, que normalmente intentan establecer una nueva colmena.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Arquitecto NuFirst con , Apéndices de Herramientas, 2 x Cortadores de Fusión	6	5	6	7	11	7	9	Mando 10", Seguir 5", Héroe,Duro 2, Espacio de Transporte 3, Herida	
0 x Arquitecto Primera Instancia Veterano con, Apéndices de Herramientas, 2 Cortadores de Fusión	6	5	6	7	12	7	10	Mando 10", Descargar, Seguir 5",Héroe, Duro 2, Espacio Transporte 3, Herida 2	
2x Guardaespaldas Guerreros con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	6	7	7	4	6	Guardaespaldas Leal	
Opciones de Actualización:									
• Agregue 0-2 Guardaespaldas Guerreros a la unidad a 2 puntos cada uno					• Actualice NuFirst a Arquitecto de Primera Instancia Veterano @ +3 puntos				
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
Todos: 0-1							Único		

Primera instancia Antiguo (Mando de Vehículos del Arquitecto, 30 puntos)									
Hasta el momento, no existe un modelo para un Primera Antigua, y se anima a los jugadores a personalizar el suyo propio!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Arquitecto de Primera Instancia Antiguo con Lanzallamas de Fusión, Apéndices de Herramientas, Brazos Mineros Virai y Cañón Mag Saqueado	6	5	6	5	13	8	10	As 2, Arquitecto, Asalto,Mando 15",Descargar, Seguir 10", Héroe, MOD2, Jinetes 6, Suspensor	
2 x Jinetes: Guerrero Virai con Generador de Fusión, garras desgarradoras	-	5	5	7	7	4	6	Guardaespaldas Leal (solo cuando está desmontado)	
Opciones de Actualización:									
• 0-4 Jinetes adicionales: Guerreros Virai a 2 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
Todos: 0-1							Mínimo FL 3+;Único		

Arquitecto de Instancia Secundaria (Mando de Infantería Arquitecto, 13pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Arquitecto de Instancia Secundaria con Apéndices de Herramientas, Cortador de Fusión	6	7	5	7	10	6	9	Arquitecto, Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Espacio Transporte 2	
2x Guardaespaldas Guerreros con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	6	7	7	4	6	Guardaespaldas Leal	
Opciones de Actualización:									
• Agregue 0-2 Guardaespaldas Guerreros a la unidad a 2 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
Todos: 0-2xFL; máximo 0-1/Escuadra de constructores junto con supervisores terciarios									

Supervisor de Instancia Terciaria (Mando de Infantería Arquitecto, 9pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Supervisor Terciario con Apéndices de Herramientas, Cortador de Fusión	5	6	5	5	9	4	8	Arquitecto, Mando, Espacio Transporte 2, Duro 2	
0 x Trabajador Constructores con Apéndices de Herramienta, Cortador de Fusión	5	6	5	5	6	4	6	Guardaespaldas Leal	
0 x Mineros Constructores con Apéndices de Herramienta, Armas Mineras, Cargas Fractales	5	6	5	5	6	4	6	Guardaespaldas Leal	
Opciones de Actualización:									
• 0-4 Trabajadores Constructores a la unidad a 1 punto cada uno									
• Reemplazar todos los Trabajadores Constructores con Mineros Constructores en hasta una Escuadra de Terciarios @ +1 punto en total									
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
Todos: 0-2xFL; máximo 0-1/Escuadra de constructores junto con arquitectos secundarios									

## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

### ESCUADRAS DE CONSTRUCTORES

Los Constructores Trabajadores, los Constructores Mineros y los Carroñeros siguen siendo tipos de escuadras de Constructores en lo que respecta a las restricciones de unidades/fuerzas. Se deben coger al menos **FL+1 Escuadras de Constructores**.

Escuadra de Constructores Trabajadores (Infantería de Constructores, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 x Constructores Trabajadores con Apéndices de Herramienta, Cortador de Fusión	5	6	5	5	6	4	6	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
• 0-4 Constructores @ 2pts cada uno									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b> Todos: 1+FL+ junto con todos los Constructores									

Escuadra de Constructores Mineros (Infantería de Constructores, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 x Constructores Mineros con Apéndices de Herramienta, Brazos Mineros, Cargas Fractales	5	6	5	5	6	4	6	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
• 0-4 Constructores @ 2pts cada uno									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b> Todos: 1+FL+ junto con todos los Constructores									

Escuadra Carroñeros (Infantería de Constructores, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 x Constructores Carroñeros con Cortador de Fusión, Apéndices de Herramientas, Cargas Fractales	5	6	5	5	6	4	6	Kit de Demolición	
1 x Auto-Taller	-	-	-	-	5	-	-	Auto-Taller, Equipo	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
• 0-4 Constructores Carroñeros @ 2pts cada uno									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b> Todos: 1+FL+ junto con todos los Constructores <b>Opción limitada</b>									
<i>Por ejemplo, se pueden comprar un Terciario y tres Escuadras de Trabajadores Constructores por 36 puntos. Uno de los Escuadras de Constructores podría reemplazar a todos sus Constructores con Carroñeros y un Auto-Taller para formar una Escuadra de Carroñeros (todavía 36 en total). Como el ejército tiene cuatro Escuadras, la mejora Carroñeros está permitida ya que cumple con la restricción de 1 en 4 para Opción limitada.</i>									

### OTROS DRONES

'Drones Virai' es un término genérico que se refiere a los miembros menos sofisticados de una Colmena DronesPlaga y puede ser infantería, vehículos, equipos de armas, drones con armas reales o unidades de sonda.

Escuadra Defensores de la Colmena (Infantería, 11 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
5 x Guerreros Defensores de la Colmena con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	5	7	7	4	6	-	
0 x Guerreros de Asalto con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	5	8	8	4	6	Ataque Salvaje	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
• 0-3 Defensores de la Colmena a 2 puntos      • Mejora todos los Guerreros Defensores de la Colmena a Guerreros de Asalto con +1 punto en total									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza -</b> Colmena: 0-1 por Escuadra de Constructores									

## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

Equipo Minero de Apoyo (Equipo de Armas, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 × Tripulación Virai con Cortador de Fusión, Apéndices de Herramientas	5	6	5	5	6	4	6	-	
1 × Perforador Frag	5	-	-	-	11	-	-	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Tripulantes de Virai a 1 punto cada uno</li> <li>Reemplace el Perforador Frag con un:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Cañón Mag Saqueado @ Gratis</li> <li>Perforador Pesado Frag /Desintegrador Fractal a +1 puntos (solo FL2+)</li> <li>Apoyo Pesado Mag Saqueado a +2 puntos (solo FL2+)</li> <li>Apoyo Ligero Mag Saqueado @ +1pt</li> <li>Cañón Pesado Mag Saqueado a +1 punto (solo FL2+)</li> </ul> </li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
<b>Colmena:</b> 0-2×FL; Máximo 0-1/Escuadra de Constructores <b>Perforador Pesado Frag , Cañón Pesado Mag, Apoyo Pesado Mag Saqueado Mínimo FL 2+</b>									

Dron Armado (Dron Armado, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron Armado Virai con Cortador de Fusión y Matriz Lanzallamas	6	6	5	(5)	11	4	6	Suspensión, Dron, Espacio de transporte 3, 1 Ataque (Cortador de fusión)	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualice la Matriz Lanzallamas a Apoyo Ligero Mag Saqueado o Cañón Mag Saqueado a 1 punto</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
<b>Colmena:</b> 0-2×FL; máximo 0-1/Escuadrón de defensores de la colmena									

Transporte Virai (Vehículo, 14pts)									
El Perforador Frag integrado en el transportador de chatarra tiene un arco de fuego de solo 45° a ambos lados de la línea recta. No hay modelos para el transporte ligero, así que siéntete libre de crear el tuyo propio o representarlo con un transporte saqueado!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Transporte ligero Virai con Matriz Lanzallamas	6	6	5	-	12	4	6	Grande, MOD2, Transporte 6, Suspenseo	
0 × Transportador Boromita Saqueado con Perforador Frag incorporado (solo arco frontal de 90 °), Apoyo Ligero Mag Saqueado	5	5	5	-	13	4	6	Extra Grande, Autoreparable, MOD2, Suspendido, Transporte 10	
0 × Dron de transporte pesado Virai con 2×Matrices de lanzallamas	6	6	5	-	13	4	6	Extra grande, MOD2, Transporte 10, Suspendido	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualice Transporte Ligero Virai a Transporte Pesado Virai a +2 puntos (solo FL2+)</li> <li>Actualice el Transporte Ligero a Camión Saqueado haciendo de la unidad un Vehículo Saqueado a +3 puntos (solo FL2+)</li> <li>Reemplace el Apoyo Ligero Mag de Camion Saqueado con un Cañón Mag Saqueado @ Gratis</li> <li>Reemplazar el perforador de frag interno del Camion con un segundo MLS saqueado externo o un cañón mag saqueado a +2 puntos</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
<b>Colmena:</b> 0-1 por Escuadra de Constructores <b>Transporte/Camion Pesado Mínimo Mínimo FL 2+</b>									

Fragmento de Sonda STAA (Sonda, 5 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas STAA	10	-	(6)	-	5	-	-	Sonda, Etiqueta STAA	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-FL Sondas STAA a 1 punto cada una</li> </ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza -									
<b>Colmena:</b> 0-1 <b>Único</b>									

## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

### REFERENCIA VIRAI DRONESCOURGE

#### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES VIRAI

- Deben escogerse al menos **FL×Arquitectos** y al menos **1+FL Escuadras Constructores**.

Arquitectos (FL+)		Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Colmena
Arquitecto de Primera Instancia	NuFirst	15	N, Único	1	...
	Veterano	18	N, Único	1	Solo se puede tomar una única Primera Instancia
	Antiguo	30	N, Único	3	...
Arquitecto Secundario		13	N	1	0-2×FL SA
Arquitecto Supervisor Terciario		9	N	1	0-2 × FL SA
Constructores (1+FL)		Puntos	Limite	FL Min.	Colmena
Constructor Trabajador		9	N	1	...
Constructor Minero		10	N	1	1+FL o más (en todas las Escuadras de Constructores)
Carroñero		9	S	1	...
Otros Drones		Puntos	Limite	FL Min.	Colmena
Defensores de Colmena		11	N	1	0-1 / Escuadra de Constructores
Dron Armado		8	N	1	0-2×FL; Máx. 0-1/Escuadra Defensores de Colmena
Equipo Minero de Apoyo		8	N	1	0-2×FL; Máx. 0-1/Escuadra de Constructores
Dron de Transporte Ligero Virai		14	N	1	0-1/Escuadra de Constructores...
Transportador Saqueado		18	N	2	... (en todos los transportes)
Fragmento de Sonda STAA		5	N, Único	1	0-1
SA No debe haber más Arquitectos Secundarios y Terciarios que Escuadras de Constructores					

#### OPCIONES DEL EJÉRCITO VIRAI

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
BloqueoIII	1	2×FL	Devuelve los datos de Orden extraídos a la bolsa.
Contra Impulso +3	2 por 1	2×FL	Contrarresta los datos IMTel del oponente con una bonificación de +2.
¡En Pie!	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
Invocaciones de Colmena	1	2×FL	Vuelve a tirar un Test de llegada fallido para una unidad que no sea Arquitecto; uno es gratis con cada Arquitecto
Bien Preparado	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

#### ARMAS DE VIRAI EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Cortador de Fusión		10	20	30	1×SV2/1/0	1×SV2	Brecha
Generador de fusión		10	20	50	1×SV3/2/1	-	Brecha
Armas/Herramientas de Minería		10	20	30	2×SV2/1/0	2×SV2	Inexacto (A distancia), Incumplimiento, Sin cobertura, SV Combinado
Garras Desgarradoras		- Solo cuerpo a cuerpo -				2 × SV2	Brecha,SV Combinado
Apéndices de herramientas		- Solo cuerpo a cuerpo -				2×SV1	SV Combinado
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todas las armas de apoyo, tripulación 2, movimiento 5)
Matriz de Lanzallamas	Intermitente	10	20	50	3×SV3/2/1	-	RF, Brecha, PBS
	Enfocado	20	30	60	1×SV5/4/3	-	Brecha
Perforador Fractal		20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4
Cañón Mag Saqueado		30	50	100	1×SV5	-	Daño masivo

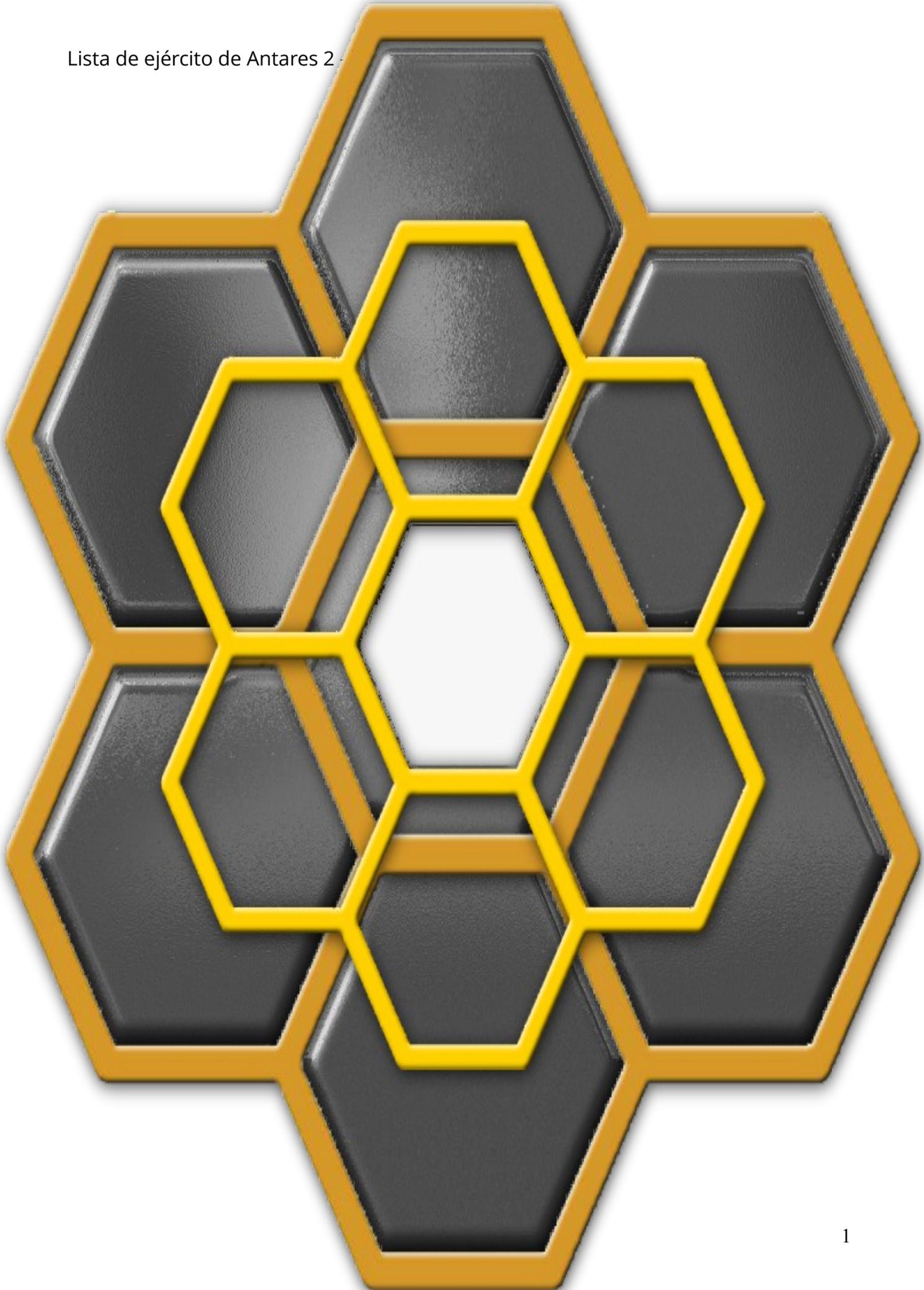
## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourage

Apoyo Ligero Mag (MLS) Saqueado	30	50	100	3xSV2	-	RF, PBS
<b>Armas Pesadas</b>	<b>Effv</b>	<b>Long</b>	<b>Extr</b>	<b>Disparos</b>	<b>Ataques</b>	<b>Especial (todas las armas pesadas, tripulación 3)</b>
Perforador Fractal Pesado	50	100	200	1xSV5+3	-	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande, Mueve 3, Incomodo
Apoyo Pesado Mag (MHS) Saqueado	30	50	100	5xSV3	-	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Cañón Pesado Mag (HMC) Saqueado	50	100	250	1xSV7	-	Grande, Daño masivo,
<b>Granadas</b>	<b>Effv</b>	<b>Long</b>	<b>Extr</b>	<b>Disparos</b>	<b>Ataques</b>	<b>Especial</b>
Carga Fractal	5	-	-	1xSV3	1xSV3	Brecha, SV combinado, Peligroso en CaC
<b>Otros</b>	<b>Effv</b>	<b>Long</b>	<b>Extr</b>	<b>Disparos</b>	<b>Ataques</b>	<b>Especial</b>
Sensor STAA	15	-	-	Especial	-	Etiqueta STAA (Acc 6)

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE VIRAI	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [ (<arma> ) ]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Guardaespalda Leal	El modelo con comando o seguimiento en la misma unidad puede reasignar aciertos o guardados Ag antes de que se asignen los aciertos afortunados.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Enjambre de Reparación	Afecta a Virai: vehículos, drones con armas, infantería de drones y unidades de equipos de armas con drones a menos de 5" de cualquier lado (incluidos los arquitectos). Las unidades de equipos de armas y de infantería afectadas pueden repetir una tirada de Res fallida; Los drones con armas y los vehículos obtienen Self-Repair y Ace 1.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Ataque salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Auto-Taller	Cuando la unidad se activa, el vehículo amigo, el dron, el equipo de armas y la unidad montada en la máquina dentro de 5" recuperan un marcador con una tirada de 1 a 5 en D10.
Reprogramar	Un dado de pedido extra por arquitecto; debe declararse cuando se asigna. Al recibirlo, realice la prueba Co: si tiene éxito, <b>reinicie o haga Aumento de Frecuencia</b> en la unidad Virai de 5" (no MOD, barrido ni sondeos). Las unidades <b>Aumentadas recuperan</b> los dados de orden en la bolsa para que se reutilicen este turno (no Arquitecto). <b>Al reiniciar</b> , designe las unidades que se reiniciarán, tire 1d6 y recupere esos pines de las unidades cercanas como para el orden de reunión.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Jinetes	Puede llevar n jinetes (Guerreros Virai) en caparazón exterior que solo toman parte en Asaltos.
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.

## Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.
Arquitecto	Modelo es un Arquitecto para propósitos de selección, mando y control; también tiene opción de ejército (invocación de colmena), Reprogramar y Enjambre de reparación.



## LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

### EL ORDO DE VORL

#### V2.010F (solo selector de Garra Líder)

**Asesores de PanHuman para Aan Shard IMTel:** Tim Bancroft, Rick Priestley, Joey Pruitt, David Horobin.  
**Pruebas de juego adicionales** Martyn James Fellender, Rik Baker.

**Agradecimientos especiales:** Joey Pruitt por los diseños de Vorl

#### Nota de diseño:

*El enfoque en las excelentes habilidades de diseño de .stl y de Joey ha significado que hemos podido volver al concepto inicial de Vorl. Esto es realmente emocionante para nosotros, pero significa que los Vorl no están tan probados como otras facciones. La forma de vida y el marco conceptual de los Vorl son muy diferentes a los nuestros, por lo que, como era de esperar, sus fuerzas armadas requieren que los humanos piensen de maneras muy diferentes. Si encuentra anomalías en el texto, plantéelas, pero reprodúzcalas unas cuantas veces antes de sacar conclusiones.*

#### REGLAS ESPECÍFICAS DE VORL

Las reglas y unidades aquí son para aquellos que Concord ha encontrado en Aan Shard y otros panhumanos en su primer contacto con Vorl. Como resultado, solo contiene unidades y opciones para las fuerzas más pequeñas de la Garra Líder (una que podría considerarse como una fuerza de reconocimiento).

#### Un Estado de Animo

Los Vorl son una especie fuertemente orientada a la comunidad, así que concéntrese en el apoyo y la fuerza del grupo en lugar de la capacidad individual. Si bien tienen su propio equivalente de una nanoesfera IMTel liviana, no tienen morfos o especies relacionadas correspondientes a NuHu. Como resultado, las capacidades se distribuyen a lo largo de una unidad. Esto proporciona una inmensa flexibilidad pero, a medida que se sufren bajas, las capacidades de una unidad disminuyen notablemente.

Cuando lea las siguientes reglas, tenga en cuenta que, como cualquier otra unidad, todos los Vorl que disparen en una Escuadra deben usar el mismo modo y al mismo objetivo si disparan con la misma arma (y no todos los modelos necesitan o pueden disparar). . Esto significa que un Vorl podría disparar con una Honda-S mientras que los otros tres podrían usar sus proyectores de plasma, al igual que una escuadra de Choque Concord. La clave del éxito de Vorl es el uso cuidadoso de sus modos de síntesis en los que combinan disparos de dos a cuatro miembros de una Escuadra usando armas idénticas en un solo disparo más poderoso.

*Por ejemplo, una Madre del Hogar podría disparar con su Honda-S, mientras que otros dos podrían disparar con sus proyectores de plasma en modo Fusión, ganando 1 disparo en SV4 mientras que otros tres podrían formar otro Equipo de Fuego(ver más abajo) y combinarse en modo Fusión para ganar 1 disparo en SV6.*

#### Terminología

Un **Zugon** es el término que se le da a una síntesis de Vorl en el individuo, una fusión de tres especies aparentemente en una simbiosis física: un cefalito (inteligencia y manipulación), un torsite (reproducción y armas, una vez una especie de braquiador) y un ambulita. (piernas, alimentación). Los cefalitos a veces operan en el interior de sus vehículos o áreas protegidas similares como "Técnicos", una casta muy respetada dentro de la sociedad Vorl.

El término **Hogar** se usa para referirse a un grupo de Vorl que viven u operan juntos, por lo que también es una estructura que puede variar ampliamente en tamaño. El Vorl más antiguo o más capaz en el hogar recibe un término que puede traducirse vagamente como Cuidador del Hogar o Protector del Hogar, aunque por conveniencia los panhumanos a menudo se refieren a él como "Madre del Hogar".

En sus términos más amplios, un **Nido** es una comunidad de Vorl. Se usa con mayor frecuencia de la misma manera que podríamos decir 'Clan', donde la más capaz de todas las madres del hogar o protectores del hogar en el nido, una 'Madre del Nido', gobierna sobre un gran grupo de Vorl relacionados.

Un **Ordo** es una gran comunidad de nidos de Vorl dirigidos por las más capaces de todas las madres de nidos del ordo, cuya traducción literal es "Protector de Muchos Nidos Asociados Contra la Adversidad". Los panhumanos traducen esto como **Jefe de Guerra**, aunque la Matriarca del Nido o la Abuela del Nido también podrían reflejar el papel.

Un Ordo puede abarcar muchos sistemas y crecer hasta alcanzar un poder inmenso, pero en algún momento de su vida, los miembros Vorl se separan o se alejan demasiado entre sí y comienzan a 'oler' mal, comparable a los fragmentos del IMTel de Concord que se separan. En ese momento, el ordo se fragmentará en un gran número de nidos o grupos de nidos en guerra. Estos fragmentos luego se consolidan con frecuencia a lo largo de las líneas de compatibilidad en menos ordo competidores.

#### Atributos Físicos de los Vorl

Los ambulites vorl (la parte inferior) tienen ocho patas y un bulto bastante voluminoso dado su tamaño en comparación con los bípedos. Como resultado, los Vorl reciben Ag 4 para reflejar el impacto del terreno irregular u ondulado (incluso el terreno supuestamente "llano" o abierto se puede llenar con baches, piedras y detritos menores). Su destreza manual es tan buena, y quizás mejor, que la de otras especies, aunque esto rara vez tiene un impacto en el juego.

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Un Vorl Zugon tiene dos pares de extremidades manipuladoras utilizables, un par del torsite y el otro, más delicado, perteneciente al cefalite. Mientras que el conjunto inferior es poderoso, el par superior es mucho más débil, por lo que se utiliza un Str de 6 para reflejar esta combinación de capacidades. Se aplica una penalización por Abultado (Str-1) si se usan los brazos de torsite y cefalite en el cuerpo a cuerpo, aunque se generan dos ataques; si solo se usan los brazos cefalitas, no existe tal penalización y el Vorl tiene solo un ataque cuerpo a cuerpo.

Al igual que otras especies, los Vorl pueden optar por no usar ningún arma en el cuerpo a cuerpo, lo que les otorga SV0, o pueden usar elementos portátiles como granadas o proyectiles nebulizadores: ambos ataques de un solo Vorl deben usar la misma arma y modo. y como cualquier otra arma y modo, los modos no se pueden mezclar en una Escuadra.

*Por ejemplo, la Madre de Hogar de una Escuadra de Guerreros de Fuego podría usar su Honda-S con Minired en cuerpo a cuerpo en Str 5 (Str 6 pero menos uno debido a que es difícil de manejar La Honda-S), mientras que los otros tres guerreros en la Escuadra podrían usar sus proyectiles nebulizadores en dos ataques cada uno en Str 5, SV1 (Str 6-1 por Abultado), SV Combinado, Explosión.*

*Alternativamente, los guerreros podrían usar sus brazos torsite y tener un ataque cada uno en Str 6. Contra las tropas de Concord, podrían optar por usar lo que tengan a mano (2 x SV0 / Abultado o 1 x SV0) ya que la armadura de Concord es altamente efectiva contra los efectos de explosión de la carcasa del nebulizador.*

### Regla Especial: Equipo de Fuego

Normalmente, todos los miembros de una escuadra que disparan la misma arma deben disparar en el mismo modo y al mismo objetivo, como de costumbre. Sin embargo, el atributo **Equipo de Fuego** significa que cualquier miembro de la Escuadra que use ese modo de arma puede optar por dividirse en grupos más pequeños llamados Equipos de Fuego. Cada equipo de fuego de la Escuadra debe disparar al mismo blanco, pero los impactos y SV de cada equipo de fuego se calculan por separado.

Las pruebas de daño y resistencia de los disparos de los equipos de fuego se evalúan y realizan al final del disparo como si recibieran disparos de un solo equipo o vehículo, de nuevo, como de costumbre.

Se debe asignar un mínimo de dos tiradores a un equipo de fuego; el número máximo de tiradores que se pueden asignar a un equipo de fuego es de cuatro. Cualquier miembro de la Escuadra que no esté asignado a un equipo de fuego no debe disparar o debe usar un **arma** diferente.

*Por ejemplo, una Escuadra de cinco Vorl disparando un proyector de plasma en modo fusión puede dividirse en dos equipos de fuego, uno de tres tiradores y otro de dos. Las pruebas de Acc y las penalizaciones para cada equipo se realizan por separado, lo que tal vez resulte en dos impactos en diferentes SV, pero las salvaciones y el daño se evalúan al final del turno, lo cual es importante para los resultados de la tabla de daños o para los efectos de SV combinado de la munición Vorl.*

### Notación

La efectividad de las armas y armaduras Vorl depende de los miembros de la Escuadra que usen ese modo o capacidad en un momento dado. En lugar de complicar las entradas de estadísticas, proporcionamos muchas estadísticas de armas y equipos de Vorl usando la Escuadra o el equipo de fuego como base y usando '@' para separar un SV de una cantidad de disparos y '/Vo' o 'per Vo' para decir 'por Vorl'.

### Modos y Disparos

Para una explicación de los modos de síntesis, podemos usar la entrada para el modo Difuso en los proyectores de plasma. El componente "Disparos" de la línea de estadísticas del proyector es el siguiente:

Arma Estándar	Modo	[...]	Disparos
Proyector Plasma	Difuso	[...]	1/Vo@SV2

Aquí, podemos ver que la Escuadra recibe un impacto por disparo Vorl en modo Difuso a un SV de 2; en otras palabras, disparar es similar a usar una carabina de plasma en modo enfocado. Cada disparo Vorl individual debe tener LoS al objetivo como cualquier otro disparo.

*Por ejemplo, si tres Vorl disparan sus proyectores de plasma en modo Difuso, el efecto neto sería de tres disparos en SV2, uno de cada uno de los Vorl que disparan, y cada uno trazando LoS como de costumbre.*

Por el contrario, una entrada de 'Disparos' para el modo Fusión del proyector de plasma es la siguiente:

Proyector de Plasma	Modo	[...]	Disparos Especiales
	Fusión	[...]	1@SV2/Vo Equipo de Fuego

Esto indica que un equipo de fuego recibe un disparo en total del arma, pero a un SV igual a dos por disparo de Vorl en ese equipo. Al combinar tiradores en un solo disparo, se debe designar un Vorl como el tirador real a partir del cual se determina la LoS y el alcance; el resto apoya el disparo, por lo que puede estar a cubierto y no necesita LoS.

*Por ejemplo, si un equipo de tres Guerreros Fuego Vorl dispara sus proyectores de plasma en modo Fusión, el efecto neto sería un disparo en SV6 (2x3 Vorl) que extrae LoS de uno de esos Vorl.*

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

### ARMAS DE VORL

Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial (Fusión/tormenta: un disparo por Equipo de Fuego)
		Efv	Long	Extr			
Cuerpo a Cuerpo	Torsite	-	-	-	-	<a href="#">1/Vo@Spec</a>	Spec: SV0 o proyectiles de nebulizador o arma Abultado(-1 Str); Especificaciones: SV0 o proyectiles de nebulizador
	Torsite y Cefalita	-	-	-	-	<a href="#">2/Vo@Spec</a>	
Proyector de Plasma	Difuso	20	30	50	1/Vo@SV2	-	(Un impacto por disparo Vorl)
	Fusión	30	50	80	1@SV2/Vo	-	Elegir objetivo, Equipo de Fuego
Pulsor	Torrente	20	30	-	2/Vo@SV1	-	Inexacta, Explosión, Sin cobertura, SV Combinado, RF OH, Equipo de Fuego
	Tormenta (todas)	(10)30	50	80	-	-	
	Tormenta 2	(10)30	50	80	Espec	-	<b>Como Tormenta (todas);</b> Especial: YA SEA Explosión D4+1 como proyectil nebulizador O municiones especiales
	Tormenta 3	(10)30	50	80	1@SV1	-	<b>Como Tormenta(todas);</b> Explosión D5+2 como proyectil nebulizador
	Tormenta 4	(10)30	50	80	<a href="#">1@SV1</a>	-	<b>Como Tormenta(todas);</b> Explosión D6+3 como proyectil nebulizador
Vorl Honda-S	Directo	10	20	-	Espec.	Espec.	1/Vo; Inexacto, Difícil de manejar; Especial: como proyectil nebulizador O Minired
	Sobrecarga	(5)10	20	30	Espec.	-	1/Vo; OH; Especial: Como proyectil nebulizador O Minired
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Proyectil Nebulizador		5	-	-	1/Vo@SV1	<a href="#">1/Vo@SV1</a>	Granada (SV Combinado), explosión, Brecha SV3, Peligroso en CaC, sin cobertura

### Modos y Explosión

Los modos de síntesis para disparos indirectos también generan un solo disparo por equipo de fuego, pero con mayor daño. Para explosiones (y el cambio en los dados de daño), cada grupo posible en el equipo de fuego se enumera por separado, como en 'Tormenta 2' para un equipo de dos fuegos fuertes o 'Tormenta 3' para un equipo de 3 fuertes, y así sucesivamente.

Por ejemplo, la entrada del Pulsor Vorl se parece a lo siguiente:

Arma	Modo	[...]	Disparos	[...]	Especial
Pulsor	Tormenta 2	[...]	<a href="#">1@SV1</a>	[...]	Explosión D4+1
	Tormenta 3	[...]	<a href="#">1@SV1</a>	[...]	Explosión D5+2

Esto indica que el equipo de fuego recibe un disparo en total en SV1 pero con un efecto de explosión que depende del número de Vorl en ese equipo de fuego. Cuando se combinan tiradores en un solo disparo, se debe designar un Vorl como el tirador real a partir del cual se determina la LoS y el alcance; el resto apoya el disparo, por lo que puede estar a cubierto y no necesita LoS. Dichos disparos OH pueden usar la vista de parche desde una matriz de combate, como de costumbre.

### Armas Panhumanas y Askar

Las armas desarrolladas por los panhumanos utilizadas por Askar usan la misma notación que cualquier otra arma panhumana (de lo contrario, tendríamos que poner '/Vorl o /Askar' en cada arma, lo que descubrimos que se volvió tedioso). El servicio Askar en Vorl está completamente integrado con los fragmentos de combate de Vorl, por lo que puede usar objetivos de Vorl y puede parchear la vista de sus Drones de Observación a las matrices de combate de Vorl, al igual que las matrices de combate de Vorl pueden parchear la vista a los Drones de Observación de Askar.

### ARMAS

Los Vorl usan una gama limitada de armas que han desarrollado específicamente para confiar en sus síntesis. Sus Askar usan armamento panhumano avanzado, ya que se ajusta más a su estructura corporal bípeda y un solo par de brazos.

Los modos y efectos para el Vorl se resumen en las "Armas Vorl" a continuación; la tabla "Armas en uso" en la referencia rápida contiene algunas de las combinaciones más utilizadas.

### Proyector de Plasma

Esto utiliza la energía combinada de la unidad para crear una bola de plasma ardiente en un punto específico. El alcance y la potencia del plasma pueden aumentar si otros miembros de la Escuadra enfocan sus armas en el mismo objetivo.

### Modo: Difuso

Vorl individual puede disparar su proyector de plasma a un objetivo con SV2. Entonces, una Escuadra de cinco podría tener cinco disparos en SV2. Todos los disparos deben ser al mismo blanco, como es normal en disparo en Escuadra, y todos los tiros Vorl deben tener LoS y LoF.

### Modo: Fusión

Los Vorl asignados a fusionarse enfocan su fuego en un **solo** disparo de uno de ellos con un SV igual al doble del número de tiradores (SV2/Vo). El tirador designado debe tener LoS y LoF a su objetivo, como es normal. El disparo también hereda las reglas especiales "Elegir objetivo" y "Equipo de Fuego". Se pueden asignar hasta cuatro Vorl en un equipo de fuego al modo de fusión.

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

*Por ejemplo, una Escuadra de Fuego normal podría crear un disparo en '1 @ SV3, elegir objetivo' o dividirse en dos equipos de fuego y tener dos disparos, cada uno en SV4 y elegir objetivo.*

Tenga en cuenta que Elegir objetivo significa que el Vorl que dispara en modo fusión podría disparar a un objetivo diferente a aquellos (quizás) que usan sus Vorl Honda-S pero todos los que disparan en modo fusión deben disparar al **mismo** objetivo, como de costumbre.

*Por ejemplo, una Escuadra de seis Vorl Guerreros de Fuego enfrentados a un dron de combate y una Escuadra de ataque podrían hacer que su madre de hogar dispare su Honda-S contra la infantería, que tres disparan al dron de combate en modo Fusión 3 (SV6) y los otros dos disparan al dron de combate con Fusión 2 (SV4) o usar sus Hondas-S contra la infantería junto a la madre del hogar.*

### Pulsor

Esta omnipresente arma Vorl es un lanzador de microgranadas que utiliza tecnología de suspensor para impulsar proyectiles nebulizadores hacia un objetivo. Puede usarse a distancias cortas en modo de fuego directo, pero generalmente se usa OH. La munición se puede colocar como minas o usarse para abrir Brecha como con cualquier otra granada.

Consulte a continuación las estadísticas de los proyectiles nebulizadores.

### Modo: Torrente

*Torrente* es el modo de fuego directo y difícil de manejar para un generador de impulsos que se utiliza para dirigir una serie de proyectiles nebulizadores hacia un objetivo. Esto se considera más una actividad defensiva que ofensiva, pero puede ser muy eficaz.

Cada Vorl disparando en modo torrente tiene dos disparos con los proyectiles nebulizadores, disparando con RF y reglas especiales inexactas.

*Como un ejemplo muy complejo, una Escuadra de cinco Vorl Guerreros de Tormenta podría asignar tres al modo Torrente y dos a disparar sus Hondas-S, la madre del hogar con una honda (quizás) y otro con un proyectil nebulizador. Esto permitiría disparar directamente desde tres Vorl con dos disparos cada uno (2/Vo) a distancias de 20/30/-, lo que daría seis disparos en total más uno más a 10/20/-, y la honda a una distancia de 10/20 /-. Todo sería inexacto ya que las armas son inexactas en el modo de fuego directo.*

### Modo: Tormenta

Un grupo de Vorl combina los proyectores de suspensor de sus pulsos para lanzar múltiples proyectiles a la vez en un **solo** disparo indirecto (OH). Cada tiro debe medirse, tener LoS y tener LoF de uno de los tiradores, determinado como para otros disparos OH. Cada disparo de un equipo de fuego puede ser un parche de avistamiento de una matriz de combate en la Escuadra.

El modo Tormenta tiene el atributo Equipo de fuego, por lo que se pueden combinar de dos a cuatro Vorl para disparar en modo tormenta al mismo tiempo. Esto significa que una Escuadra de cinco Vorl necesitaría dividirse en dos equipos de fuego o hacer que un miembro dispare un arma diferente (o no dispare).

Tormenta 2 (dos disparos Vorl en modo tormenta) se puede usar para lanzar municiones especiales. Si no se usan municiones especiales, el modo tormenta es un disparo OH con proyectiles nebulizadores que tienen un número de impactos dependiendo del número de disparos, de la siguiente manera:

- con Tormenta 2 (dos Vorl), el daño es Explosión 1D4+1;
- con Tormenta 3 (tres Vorl), el daño es Explosión 1D5+2; y
- con Tormenta 4 (cuatro Vorl), el daño es Explosión 1D6+3.

*Por ejemplo, una Escuadra de cinco Vorl podría asignar dos al modo Tormenta 2 y tres al modo Tormenta 3. El primer equipo de fuego podría disparar municiones especiales y el segundo una Explosión D5+2. Sin embargo, ambos disparos tendrían que ser al mismo blanco*

### Honda-S

La Honda-S Vorl es un arma de mano del mismo modo que los soldados panhumanos usarían una pistola de plasma o una pistola mag. Es similar en uso y efecto a la honda-x de un panhumano, pero usa campos de suspensión para lanzar sus microgranadas en lugar de campos x.

Los Vorl provistos de tales municiones pueden usar Honda-S para lanzar Minired, pero normalmente se usan para lanzar proyectiles nebulizadores.

## ARMAS DE VEHÍCULOS

Se cree que los skimmers de combate Vorl utilizados por los cefalitas de la clase Técnico tienen hasta tres proyectores de plasma, lo que les permite cambiar entre *Fusión 3* y *Difuso* (con 3 disparos @ SV2). Sin embargo, pocos vehículos Vorl han sido capturados, ya que todos tienen mecanismos de seguridad acoplados al ADN y feromonas que hacen que el vehículo se desintegre si los conductores o manipuladores que no pertenecen a su Ordo de fabricación intentan usar o alterar las capacidades del vehículo. Afortunadamente, se ha descubierto una buena cantidad de plataformas de suspensión acopladas en los sitios de combate, lo que parece sugerir que Vorl usa plataformas de suspensión acopladas con Amplificadores hiperluz adicionales y amortiguadores cinéticos como vehículos de combate.

## ARMADURA

Aunque un poco más grande que un panhumano estándar y cubierto en gran parte por un exoesqueleto, la simbiosis Vorl puede ser algo frágil. Como resultado, Vorl se ha esforzado mucho en el desarrollo del campo de blindaje.

### Armadura de Síntesis

En esencia, la armadura de síntesis es un tipo de escudo réflex que se extiende alrededor del individuo que la lleva. La implementación de Vorl amplía el blindaje de réflex básico de modo que se puede mejorar a través de una fusión con otros cercanos. Utiliza las plantas de energía individuales para fusionar el escudo de cada una para proporcionar una zona de protección superpuesta que no agobia demasiado a ningún soldado.

La armadura de síntesis otorga una bonificación de +1 a la estadística Res a una miniatura que lleva armadura de síntesis por cada miniatura de la unidad que tenga armadura de síntesis, hasta una bonificación máxima de +4 (para cuatro Vorl). Puede ser suprimido por municiones Inhibidoras enemigas.

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Como la bonificación de armadura puede variar, la Res que se indica entre paréntesis en los bloques de estadísticas de la unidad es la Res predeterminada para la unidad dada los números en la unidad base. Por lo tanto, una unidad de cuatro miembros mostrará una Res de 5 (9), mientras que una unidad de dos miembros Res 5 (7): los aumentos en los números de Escuadra cambiarán este último en +1 por cada Vorl agregado (hasta una bonificación de +4), pero no el primero.

### Armadura de Niebla

Esto se otorga a las unidades Vorl en Cazador de niebla para permitirles actuar como especialistas en infiltración o exploradores. Es idéntica a la armadura de síntesis con la adición de un proyector de campo de camuflaje. Actúa igual que un Dron de camuflaje, excepto que se centra en el modelo Vorl que lleva la armadura de niebla y no en un modelo de dron de apoyo separado.

### Amortiguadores Cinéticos

Un amortiguador cinético actúa efectivamente como un campo de reflexión débil. El amortiguador tiene algunos inconvenientes, uno de los cuales es la tendencia a sobrecargarse cuando es impactado por armas de alto poder. Los experimentos para extender los amortiguadores a soldados individuales o para eliminar los riesgos de sobrecarga aparentemente han tenido poco éxito o una gran angustia para la Escuadra que usa el amortiguador.

Una unidad con uno o más amortiguadores cinéticos puede generar un **solo** escudo amortiguador cinético. El escudo está representado por una plantilla de **escudo deflector**, ninguna parte de la cual puede estar a más de 5" del Vorl en la Escuadra que lleva un amortiguador cinético y proyecta el campo amortiguador. El campo se puede desplazar, encender o apagar cuando la unidad recibe una orden o reacciona, incluso cuando se la obliga a Down debido a pruebas de Mando fallidas o dados de efecto. Los disparos de fuego directo a través de cualquier número de campos amortiguadores cinéticos sufren una penalización de Acc total de -1 (de manera similar a los escudos deflectores).

Cuando un modelo equipado con un amortiguador cinético activo es impactado y cae herido, el amortiguador colapsa en una impresionante exhibición de pirotecnia. Si bien esto aumenta la visibilidad de la unidad para escenarios que dependen de poca visibilidad, no hay otro efecto.

Los amortiguadores cinéticos se ven afectados por las municiones Inhibidoras enemigas como si fueran un Dron Deflector.

### MUNICIONES ESPECIALES/ GRANADAS

La tecnología Vorl puede estar basada en artefactos Constructores, pero su enfoque está más en deshabilitar o manipular al enemigo que en otros efectos. Los Vorl tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para sus pulsos, todos los cuales deben dispararse en el modo Tormenta del Pulsor:

- Atrapadora
- Red Vorl (1D4+1 pines)
- Inhibidora
- Aturdidora

Además de disparar proyectiles de nebulizadores anulares, las Vorl Hondas-S y las Hondas-S entregados a Askar pueden usar:

- Minired (+1 pin hasta un máximo de 4, OH o fuego directo)

### Red Vorl

Vorl hace un gran uso de la tecnología de suspensor, por lo que no sorprende que las municiones de red disparadas desde sus pulsos en modo Tormenta inflijan hasta 1D4+1 pines en total en un objetivo. Por lo demás, la red Vorl es idéntica a otras municiones de red.

### Proyectiles Nebulizadores

Se trata de un tipo de granada que también se puede lanzar desde pulsos Vorl o Hondas-S. Los proyectiles combinan una explosión fractal de área amplia con un biocida de liberación retardada que disuelve la vegetación que no es Vorl.

Los proyectiles normalmente tienen un valor de ataque de uno (SV1) pero hacen Brecha SV3, como Cargas Fractales, y también son Peligrosas en CaC. Aquellos atrapados en la explosión son tratados como si fueran atacados con un arma de efecto Explosión. Como granadas, los proyectiles pueden colocarse como minas y heredar la regla especial SV Combinado como es normal para las granadas.

#### *Solo opción avanzada:*

*Como opción, si el objetivo sufre una baja o una Herida, los jugadores pueden desear que se destruya cualquier vegetación dentro de 1.5" de ese objetivo (use la plantilla de explosión). Esto puede generar patrones complejos y las plantillas o marcadores pueden ser útiles.*

*El uso de esta opción debe acordarse entre los jugadores al comienzo de un juego.*

### EQUIPO

Vorl no usa drones, prefiere personas reales (o Vorl) en su lugar. Tienen el equivalente a las sondas cazadoras y detectoras en forma de cefalitas en cunas suspensoras o criaturas vivientes cuyos cerebros han sido parcialmente reemplazados por circuitos de control, al igual que los boromitas y su especie lavan.

Askar en el servicio de Vorl está completamente integrado con el fragmento de combate de Vorl, por lo que puede parchearse o hacer que sus observadores se parcheen desde las matrices de combate de Vorl y también puede usar sondas de búsqueda de vida de Vorl.

### Matriz de Combate

Los Vorl tienen matrices de combate que les dan una conexión con los sistemas de mando, control, inteligencia y predicción del Ordo. Dicha tecnología actúa como un Dron de Observación para la unidad: si uno o más Vorl en la unidad tienen una matriz de combate y tienen LoS al objetivo, un modelo de disparo puede repetir un disparo fallido.

Una matriz de combate Vorl también proporciona toda la funcionalidad de un Dron de Observación, incluido el avistamiento de partes OH hacia / desde otra matriz de combate o buscador de vida dentro de los 20". ¡Al igual que los Drones de Observación, los disparos de parte no se pueden repetir!

Al igual que otras tecnologías, las matrices de combate pueden ser suprimidas por municiones Inhibidoras enemigas.

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

### SONDAS

#### Sondas Buscadoras de Vida

Si bien estos se manifiestan físicamente de varias formas según el Ordo, todos los buscadores de vida operan de la misma manera. Algunos buscadores de vida son técnicos cefalitas en soportes de suspensores equipados con un conjunto de sensores mejorados, mientras que otros buscadores de vida están contruidos a partir de criaturas parecidas a insectos que tienen partes de su cerebro reemplazadas o mejoradas por una red neuronal artificial con sensores adicionales.

Una sonda buscadora de vida puede funcionar como una sonda exploradora con respecto al avistamiento de parches directos o aéreos. El parche puede ser para cualquier Vorl con una matriz de combate o para un dron de observación de Askar.

Si no se usa para el avistamiento de parches, un buscador de vida otorga una bonificación de +1 para todos los disparos de unidades amigas contra una unidad enemiga a 5" que contenga seres vivos. Esto no se puede usar junto con ninguna otra bonificación de sonda, pero se acumula por buscador de vida en cuanto a los objetivos: hasta +3 por fuego directo; +1 para fuego indirecto.

### OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Vorl puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! – 1 punto
- Contra Impulso+2 – 2 de por 1pt.
- En Pie!! – 2pts.
- Recomponeos!! – 1 punto
- Fragmento Superior – 2pts.
- Bien Preparado – 1pt.

Además, Vorl tiene acceso a su propia opción de ejército:

- Fuerza en Números: 1 punto, máx. 2 × FL, primero gratis.

### Fuerza en Números

**Costo:** 1 pt, primero gratis

**Máximo:** 2×FL

Juntos, los Vorl se sienten fuertes y confiados. Al realizar una prueba de **Orden**, una escuadra de infantería Vorl que aún no ha sufrido ninguna baja tiene éxito automáticamente con una tirada de 1 a 9, independientemente del valor con el que se probaría de otro modo. Una tirada de 10 sigue siendo un fracaso, como es normal. Tan pronto como una Escuadra sufre bajas, no puede usar esta opción de ejército.

Usar una vez y desechar.

### SELECTOR BASICO VORL

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre las selecciones básicas.

En la actualidad, solo se proporciona la formación Garra Líder (Garra), que refleja la composición de los grupos de exploración de avance Vorl que se ven en Aan Shard y en otros lugares. Cuando los vehículos y los skimmers de combate estén disponibles, habrá más selectores disponibles.

#### *Una nota rápida sobre los tamaños de las unidades Vorl*

*Los tamaños de las unidades aquí deben verse como el mínimo absoluto que es probable que el Vorl presente. Sin embargo, dado que su capacidad aumenta con más Vorl, debemos señalar que la experiencia demuestra que los Vorl son mucho más efectivos con al menos un Vorl más en cada Escuadra y que una Escuadra de tamaño completo puede ser muy efectivo. Como siempre, dejamos la elección entre flexibilidad táctica (más dados de orden) y mayor capacidad (más Vorl) al jugador.*

### UNIDADES BASICAS DE GARRA LÍDER

Todas las fuerzas Garra deben tener un número de Escuadras igual al Nivel de Fuerza más uno (FL+1) de: **Mando del Hogar, Guerrero de Fuego del Hogar o Guerrero Tormenta del Hogar**. Esto se suma a cualquier otra limitación de selección.

#### *Una nota sobre los costos de Vorl*

*El armamento Vorl rompe el uso normal de las armas en Antares, por lo que se ha vuelto extraordinariamente difícil de costear en términos de puntos. Tuvimos que tomar una decisión, PERO si el juego sugiere una revisión, los comentarios son bienvenidos.*

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

### DEFINICIONES DE UNIDADES VORL

Toda la armadura se muestra con el número de Vorl en la Escuadra base: la armadura de síntesis aún aumenta hasta su máximo si se introducen Vorl adicionales en la Escuadra.

<b>Mando del Hogar (Mando de infantería, 12 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Madre-Nido con proyector de plasma, Projectiles nebulizadores, Honda-S con Minired, Conjunto de combate vorl, amortiguador cinético; armadura de síntesis	5	4	6	6	5(8)	7	9	Mando, Seguir, Héroe, Duro, Herida	
0 × Jefe de Guerra con proyector de plasma, Projectiles nebulizadores, Honda-S con Minired, Matriz de combate vorl; armadura de síntesis	5	4	6	6	5(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Herida, Único	
2 × Guardaespaldas Guerrero de Fuego con proyector de plasma, Honda-S, Projectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	6	6	5(8)	5	8	Guardaespaldas leal	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0–2 guardaespaldas a 3 puntos cada uno</li> <li>• Dale a cualquier guardaespaldas una matriz de combate y un amortiguador cinético a +1 punto cada uno</li> <li>• Actualiza Madre-Nido a Jefe de Guerra en una Escuadra @ +1pts</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Garra:</b> 0–½×FL									
<b>Guerreros Fuego del Hogar ( Infantería, 10 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Madre de Hogar con proyector de plasma, Honda-S con Minired, Projectiles nebulizadores, Conjunto de combate vorl y amortiguador cinético; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(9)	5	8	-	
3 × Guerreros Fuego con proyector de plasma, Honda-S, Projectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(9)	5	8	-	
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0–2 guerreros de fuego a 2 puntos cada uno</li> <li>• Dale a un guerrero de fuego una matriz de combate y un amortiguador cinético a +1 punto</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Garra:</b> Cualquiera									
<b>Guerreros Tormenta del Hogar (Infantería, 10 puntos)</b>									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Madre del Hogar con Pulsor; Honda-S con Minired; Projectiles nebulizadores; Matriz de combate Vorl y amortiguador cinético, armadura de síntesis	5	4	5	6	5(8)	5	8	-	
2 × Guerreros Tormenta con Pulsor; Honda-S; Projectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(8)	5	8	-	
Municiones especiales para escuadra: Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red.									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0–3 Guerreros Tormenta a 2 puntos cada uno</li> <li>• Dale a cualquier Guerrero Tormenta una matriz de combate y un amortiguador cinético @ +1pt</li> </ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>									
<b>Garra:</b> Cualquiera									

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Cazadores de Niebla del Hogar (Infantería, 7 puntos)								
Los Cazadores de Niebla son los guerreros de élite de la sociedad Vorl y reciben entrenamiento de campo adicional en exploración y ocultación, pero también reciben proyectores de campo de camuflaje en su armadura de niebla.								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Cazador de la Niebla con proyector de plasma, Honda-S, Proyectiles nebulizadores, Conjunto de combate vorl y amortiguador cinético; armadura de niebla	5	4	5	6	5(7)	6	8	Infiltrador
1 × Guerrero de la Niebla con proyector de plasma; Honda-S, Proyectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(7)	6	8	Infiltrado
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 Guerreros de la Niebla a 2 puntos</li> <li>Mejora cualquier Guerrero de la Niebla a Cazador de la Niebla a 1 punto cada uno</li> </ul>								
Restricciones de Unidad/Fuerza –								
Garra: 0-FL+1								

### DRONES/SONDAS VORL

Los Vorl consideran que las filas de sondas artificiales y drones de apoyo en los ejércitos panhumanos son ofensivas para su sensibilidad, y solo toleran a los drones de apoyo entre sus Askar. Sus propias sondas son criaturas con sistemas neuronales implantados o cuidadosamente adaptados.

Fragmento de Sonda Buscadoras de Vida (Sonda, 5 puntos)								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
4 × Sondas Buscadoras de Vida	10	-	-	-	5	-	-	Sonda, Pequeña
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2×FL Sondas Buscadoras de Vida a 1 punto cada una</li> </ul>								
Restricciones de unidad/fuerza: –								
Garra: 0-1								
Único								

Fragmento de Sonda Cazadoras (Sonda, 4 puntos)								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda, Pequeña
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2×FL Sondas Cazadoras a 1 punto cada una</li> </ul>								
Restricciones de unidad/fuerza: –								
Garra: 0-1								
Único								

### UNIDADES ASKAR

Mando Guerrero-Protector Askar (Mando de Infantería, 13 puntos)								
A pesar de lo fantásticos que son los luchadores, a los Askar a veces les cuesta imaginar y responder a situaciones que no pueden prever. Si bien sus guerreros más experimentados han superado esta reticencia hasta cierto punto, aún son mejores en la acción de posición en lugar de reaccionar a los eventos en el campo de batalla.								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Mando-Protector Askar con carabina de compresión, Honda-S con Minired, pistola mag, Proyectiles nebulizadores, maglash; Armadura de réflex	6	7	5	6	6(7)	7	9	Mando, seguir, duro 3
2 × Askar Guerrero-Protector con carabina de compresión, pistola mag, proyectiles nebulizadores, maglash; armadura réflex	6	7	5	6	6(7)	5	7	-
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 × Medí-Dron	-	-	-	-	-	-	-	(Solo especies Askar)
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-2 guerreros protectores a 2 puntos cada uno</li> <li>Reemplace todas las pistolas mag con pistolas de plasma a 1 punto</li> </ul>								
Restricciones de Unidad/Fuerza –								
Garra: 0-FL								
Se debe tomar una unidad de Mando Guerrero-Protector Askar si se toman 3 o más Escuadras de infantería Askar.								

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Escuadra Askar Guerreros-Protector (Infantería, 11pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder-Protector Askar con carabina de compresión, Honda-S con Minired, Projectiles nebulizadores, pistola mag, maglash; Armadura réflex	6	7	5	6	6(7)	5	8	Duro	
3 x Guerreros-Protector Askar con carabina de compresión, pistola mag, proyectiles nebulizadores, maglash; armadura regles	6	7	5	6	6(7)	5	7	-	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-3 Guerreros-Protector @2pts cada uno					• Mejora todas las pistolas mag a pistolas de plasma a 1 punto				
Restricciones de Unidad/Fuerza – Garra: 0-2×FL									
Se debe tomar una unidad de Mando Guerrero-Protector Askar si se toman 3 o más Escuadras de infantería Askar.									

## REFERENCIA DE UNIDADES VORL

- En una fuerza de **Garra Líder**, debe haber al menos de **1+FL** Escuadras de **Mando del Hogar, Guerreros Fuego del Hogar o Guerreros Tormenta del Hogar**, además de cualquier otra limitación de selección (indicada por *Básica*).

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Garra
Mando del Hogar	12	N	1	1-½×FL <i>Básico</i>
Guerrero Fuego Hogar	10	N	1	Cualquier <i>Básico</i>
Guerrero Tormenta Hogar	10	N	1	Cualquier <i>Básico</i>
Cazador de Niebla Hogar	7	N	1	0-FL+1
Fragmento de Sonda Cazadora (4 de)	4	Único,N	1	0-1
Fragmento de Sonda Buscadoras de Vida (4 de)	5	Único,N	1	0-1
Mando Guerrero-Protector Askar*	13	N	1	0-FL
Guerrero-Protector Askar	11	N	1	0-2×FL

\* Se debe tomar una Escuadra de Mando Askar si se toman 3 o más Escuadras Guerrero-Protector Askar.

OPCIONES DEL EJÉRCITO DEL ORDO VORL			
Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +2</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>¡En Piel!</b>	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
<b>Fuerza en Números</b>	1 (primero gratis)	2×FL	Una Escuadra de infantería Vorl sin bajas automáticamente tiene éxito en una Prueba de Orden en una tirada de 1-9. Un 10 sigue siendo un fracaso.
<b>¡Recomponeos!</b>	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
<b>Fragmento Superior</b>	2	1(1/Turno)	Elimina un dado de orden enemigo por turno
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

### ARMAS DE VORL

Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial (Fusión/tormenta: un disparo por Equipo de Fuego)
		Effv	Long	Extr			
Cuerpo a Cuerpo	Torsite	-	-	-	-	1/Vo@Spec	Spec: SV0 o proyectiles de nebulizador o arma Abultado(-1 Str); Especificaciones: SV0 o proyectiles de nebulizador
	Torsite y Cefalita	-	-	-	-	2/Vo@Spec	
Proyector de Plasma	Difuso	20	30	50	1/Vo@SV2	-	(Un impacto por disparo Vorl)
	Fusión	30	50	80	1@SV2/Vo	-	Elegir objetivo, Equipo de Fuego
Pulsor	Torrente	20	30	-	2/Vo@SV1	-	Inexacta, Explosión, Sin cobertura, SV Combinado, RF OH, Equipo de Fuego <b>Como Tormenta (todas);</b> Especial: YA SEA Explosión D4+1 como proyectil nebulizador O municiones especiales <b>Como Tormenta(todas);</b> Explosión D5+2 como proyectil nebulizador <b>Como Tormenta(todas);</b> Explosión D6+3 como proyectil nebulizador
	Tormenta (todas)	(10)30	50	80	-	-	
	Tormenta 2	(10)30	50	80	Espec	-	
	Tormenta 3	(10)30	50	80	1@SV1	-	
	Tormenta 4	(10)30	50	80	1@SV1	-	
Vorl Honda-S	Directo	10	20	-	Espec.	Espec.	1/Vo; Inexacto, Difícil de manejar; Especial: como proyectil nebulizador O Minired
	Sobrecarga	(5)10	20	30	Espec.	-	1/Vo; OH; Especial: Como proyectil nebulizador O Minired
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Proyectil Nebulizador		5	-	-	1/Vo@SV1	1/Vo@SV1	Granada (SV Combinado), explosión, Brecha SV3, Peligroso en CaC, sin cobertura

### ARMAS DE ASKAR

Las armas de Askar son de origen panhumano, así que usa el método de representación normal para sus estadísticas.

Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Carabina de Compresión		10	30	50	1×SV3/2/1	-	Sin Cobertura
Maglash		10	-	-	1×SV1	2×SV1	-
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	-
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	-

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
<b>Inhibidora</b>	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
<b>Aturdidora</b>	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibicion que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
<b>Red</b>	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas), divididos equitativamente entre las unidades impactadas: divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
<b>Minired</b>	Instantáneo; El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efecto si el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.
<b>Atrapadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag; en caso de éxito, el movimiento se reduce a la mitad; en caso de fallo, la unidad no puede moverse

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DEL ORDO VORL	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Buscador de Vida	Avistamiento directo y de parche OH como para los Drones Observadores, de lo contrario, +1/Buscadores de Vida en disparos contra enemigos vivos dentro de 10 "hasta un máximo de +3 (fuego directo) o +1 (Indirecta).
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Guardaespaldas Leal	El modelo con Mando o seguimiento en la misma unidad puede reasignar aciertos o salvaciones Ag antes de que se asignen los aciertos afortunados.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambo dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Armadura Réflex	+1 Res
Armadura de Síntesis	+1 Res/Vorl en Escuadra con armadura de síntesis
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Abultado	El ataque de arma/modo sufre -1 en las pruebas de Fuerza.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Infiltradores	Si se despliega en la mesa, puede: hacer una carrera gratuita antes del juego; colocar un campo de minas en la mitad de la mesa.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.

## Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.