



BEYOND THE GATES OF
ANTARES
SECOND EDITION

Reglas Básicas

ANTARES 2 (MÁS ALLÁ DE LAS PUERTAS DE ANTARES SEGUNDA EDICION)

REGLAS PRINCIPALES

V2.011 N

Los juegos de guerra gobiernan el combate de ciencia ficción en un futuro lejano

Antares 2 Credits

Authors: Rick Priestley, Tim Bancroft

Translators Spanish Version: Fernando Rodriguez Roldan "Raduriel", "Ares" Santiago R. Noguera

Special thanks to: Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin

(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Principal playtesters, playtest organisers & additional contributors: Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loïk Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Proof reading and consistency checking: David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Original miniatures painted by: Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Miniature design: Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, Beyond the Gates of Antares logo, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu and Freeborn are trademarks of Warlord Games Ltd. All rights reserved.

Antares 2 Nota Estructural

Para ayudar con las reglas de descarga e impresión, hemos dividido las reglas, el fondo y las listas en secciones separadas y documentos mas pequeños. Este documento contiene las reglas básicas para el juego usando el sistema de reglas de Antares 2, con la mínima cantidad posible de material específico de Antares. Otros documentos describen los antecedentes de Antares 2: The Universe, los escenarios y las instrucciones de juego de Antares 2: Playing the Game, las armas y el equipo de Antares 2: Arms & Equipment Guide, y listas de ejército independientes y gratuitas para cada facción. Todos están disponibles para descargar en antaresnexus.com.

Somos plenamente conscientes de que esta estructura significa que las reglas básicas aquí pueden usarse en otros universos y fondos: ¡siéntete libre de hacerlo! Cuando es probable que una regla solo sea aplicable al universo de Antares, la hemos etiquetado con (Antares) o comentarios adecuados.

Permiso otorgado para imprimir y fotocopiar estas reglas solo para uso personal.
No debe distribuirse ni revenderse de ninguna forma.

PREFACIO

¡BIENVENIDOS A LOS MUCHOS MUNDOS DE ANTARES!

Cuando Warlord explicó que ya no querían publicar nuestro juego, naturalmente nos sentimos un poco decepcionados, después de haber dedicado tanto tiempo y no poco esfuerzo a preparar esta segunda edición. Sin embargo, cada nube tiene un resquicio de esperanza, en este caso nos da libertad para publicar las reglas en el formato que prefiramos y libre de consideraciones y restricciones comerciales. Es cierto que los autores carecen de la capacidad de ilustrar páginas con obras de arte lujosas o gráficos costosos, pero en lugar de lamentar la pérdida, nos hemos concentrado en presentar las reglas de la manera más clara, compacta y práctica posible.

También decidimos que, dado que este era nuestro juego, lo publicaríamos en un nuevo sitio web para cualquiera que quisiera descargarlo de forma gratuita. Algunos de nuestros colaboradores han preguntado si las reglas estarán disponibles en formato impreso, y eso sigue siendo una posibilidad a través de un servicio de impresión bajo demanda, pero inicialmente al menos haremos que todo esté disponible solo mediante descarga. ¡Cuidado con este espacio, como dicen! Después de deshacernos de los grilletes de la impresión convencional, nos dimos cuenta de que esto abría muchas oportunidades nuevas, además de crear una plataforma que podría expandirse y refinarse fácilmente en el futuro.

Para empezar, decidimos publicar el juego en formato modular, es decir, las reglas del juego son una descarga, la Guía de Armas y Equipo forma una descarga adicional, y así sucesivamente, incluidas las descargas individuales para cada una de nuestras facciones. Esto no solo es útil desde el punto de vista del jugador, ya que solo necesita descargar las partes que desea, sino que también nos ayuda a mantener las cosas actualizadas porque cualquier modificación o adición solo afecta a un único archivo. Con esta decisión tomada, varios de nuestros probadores de juego sugirieron que las Reglas básicas, este archivo que está leyendo ahora mismo, podría formar la base para un juego ambientado en casi cualquier universo futurista y no solo en el Antarean Nexus peculiar del Más Allá de las Puertas de Antares. Aunque las reglas básicas están diseñadas para cubrir las tecnologías sofisticadas y las fuerzas centradas en las máquinas de Antares, todos los elementos están ahí para permitir a los jugadores adaptar el juego a cualquier entorno y gama de modelos que deseen. Donde se han incluido ejemplos de juegos, por supuesto, hemos hecho referencia a las armas o pueblos del Antarean Nexus con fines ilustrativos.

Además del sitio web en sí, donde encontrará mucha información sobre Antares Nexus, su gente, tecnologías e historia, la descarga separada Antares 2: The Universe describe nuestro entorno con cierto detalle, incluida una descripción general de las fuerzas de combate de las facciones importantes. Cada uno de estos tiene su propia descarga de lista de ejército extensa que contiene las descripciones de las unidades y los selectores para esa fuerza, así como las reglas que cubren el equipo y las armas específicas de esa facción. Una vez más, estamos en deuda con los jugadores que se han encargado de probar las nuevas listas de ejército, todas las cuales se han reequilibrado y mejorado hasta cierto punto con respecto a las del juego original sin perder ninguno de sus elementos o cualidades esenciales.

Sin duda, muchos lectores estarán familiarizados con la edición original del juego Beyond the Gates of Antares y se preguntarán qué hay de diferente en esta nueva versión. Es justo decir que el juego sigue siendo básicamente el mismo, pero hemos aprovechado la oportunidad para simplificar considerablemente las reglas que, con la experiencia, funcionaron mejor de esa manera. Nuestros probadores de juego no encontraron ninguna dificultad para cambiar de la versión anterior a la nueva, ¡aunque pocos querían volver a la versión anterior una vez que lo habían hecho! Aparte de eso, no es necesario haber jugado la versión original para comprender las nuevas reglas. El juego no es complicado en esencia, y gran parte de los detalles están ahí para facilitar cosas como batallas dentro de los cascos de naves espaciales, arcológicas gigantescas y entornos alienígenas que no tienen por qué molestar a quienes se acercan al juego por primera vez.

*Cualquiera que sea la forma en que experimentes el juego Beyond the Gates of Antares, esperamos que lo hagas con un espíritu de disfrute y respeto mutuo. Es un universo enorme para explorar y somos meros puntos de vida en un pequeño planeta en un sistema solar apartado a la deriva en un remanso de tiempo.
¡Diviértete!*

Rick Priestley, Tim Bancroft 2022

Contenido

INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS DEL JUEGO.....6

General.....6

Fuerzas	6
Unidades.....	6
Dados de Ordenes.....	6
Bolsa de dados	6
Dados de evento.....	6
Dados.....	6
Medición	6
Marcadores de Pines.....	6
Plantillas y fichas	6

Estadísticas.....7

Test de estadísticas	7
Pruebas de pines y estadísticas	7
La regla de los 1 y los 10	7
La regla de repetición de tiradas	7

Tipos de Unidades

Infantería	7
Bestia.....	7
Equipo de Armas.....	7
Dron	7
Montado	7
Vehículo	7
Bestia Gigantesca	8
Sonda	8
Mando(Subtipo de unidad)	8
Unidades Mixtas de Infantería+ Equipo de Armas ...	8

Tamaño

Bases del Modelo	8
------------------------	---

Formaciones de Unidades

Formaciones Comprometidas	8
Orientación de los modelos	8
Regla de la Brecha	9

EL TURNO..... 10

Secuencia de Turno

1. Fase de Ordenes	10
1.1 Opciones del Ejército	10
1.2 Órdenes Retenidas	10
1.3 Sorteo de Dados de Orden	10
1.4 Asignar dados de orden	10
1.5 Realizar Test de Ordenes	10
1.6 La Acción de la Unidad	10
1.7 Repetir Asignación Acción	10
2. Fase final de Turno	10
2.1 Recuperación Down	10
2.2 Retener/Recuperar Emboscada	10
2.3 Retener/Recuperar otras Ordenes	10

2.4 Segmento de Efectos Especiales	10
Unidades Destruídas y Dados de Orden.....	10
Reacciones	10
Órdenes Retenidas	10
Dados de Orden Múltiple (MOD)	10

ÓRDENES Y ACCIONES

Órdenes

Fuego	11
Avanzar	11
Correr	11
Emboscada.....	11
Reagrupar	11
Down.....	11

Test de Ordenes.....

Resultados Test de Ordenes.....	11
---------------------------------	----

Orden de Reagrupación

Orden Down

Órdenes de Down Retenidas	11
Recuperación de Ordenes Down	11
Test de Recuperación Co)	12
Resultados del Test de Recuperación	12
Recuperación, Orden y Mando	12

Órdenes de Emboscada

Retenidas

Órdenes de Correr

Retenidas

MOVIMIENTO

Como se Mueve.....

Medir el Movimiento

Mantener la Formación

El Movimiento y la Regla de la Brecha	13
Interpenetración.....	13

La regla del sprint

Test de Sprint (Ag)	14
---------------------------	----

Mover Armas Separadas

Movimiento de Equipos Separados

Desmontaje y Eliminación de Tripulación

Terreno y Movimiento

Obstáculos	14
Moverse sobre Obstáculos	14
Resultados del Test de Obstáculos (Ag)	14
Posiciones Defendidas	14
Área de Terreno	14
Categorías de Movimiento para Terreno.....	15
Tests para Terrenos Difíciles	15
Resultados del Test de terreno difícil (Ag).....	15

DISPARO

Secuencia de disparo

Proceso de disparo.....

Armas Pesadas.....	16
Tripulaciones de Armas y Equipos	16
Objetivo	16
¿Quién puede disparar?	16

Línea de Visión (LoS)

LoS Bloqueado.....	17
Indicar el Terreno Oscurecedor.....	17
Excepciones a LoS Bloqueado	18

Rango y Modo

Declarar Armas, Modos y Cargas.....

Número de Disparos	19
--------------------------	----

Tirada para Impactar

(Test de precisión)

Resultados del Test de Fuego Directo (Acc)	19
Modificadores de Tirar para Disparar	19
Repeticiones Forzadas de Aciertos	20
Tabla de Modificadores de Precisión	20

Asignar Impactos.....

Disparo Afortunado	20
Disparo Desastrozo	21

Tirada de Resistencia

(Test de Resistencia)

Resultados del Test de resistencia	21
Baja	21
Tirada Modificada de Resistencia	21

Tabla de Modificadores de Resistencia	21	Unidades en Cuerpo a Tierra	26	Tiroteo.....	31
Tiradas Repetidas de Resistencia	21	Lucha Cuerpo a Cuerpo	26	Correr a Cubrirse.....	31
Bajas del Equipo de Armas	21	Múltiples Ataques.....	26	Correr a Cubrirse de Municiones Especiales	31
Modelos Fuertemente Blindados	21	Test Cuerpo a Cuerpo (Str)	26	Fuego de Emboscada.....	31
Impactos en el Equipo	21	Resultados del Test Cuerpo a Cuerpo (Str)	26	Emboscadas y Asaltos	32
Bonificación de Resistencia a la Cobertura	21	Modificadores de Str Cuerpo a Cuerpo	27	Reacciones Gratis en Emboscada	32
Modelos más Grandes y Cobertura.....	22	Modificadores de Fuerza (Tabla)	27	Retencion de Ordenes de Emboscada	32
Cobertura desde el Terreno	22	Golpes Afortunados y Golpes Desastrosos	27	VEHÍCULOS, DRONES Y ENORMES BESTIAS.....	33
Cobertura desde una Posición Defendida.....	22	Repeticiones de Aciertos y Fallos	27	Reglas Generales.....	33
Regla de Sin Cobertura	22	Golpes Explosivos	27	Módulos de Equipo (opción)	33
Pines por Disparo	22	Asignar Impactos.....	27	Dados de Orden Múltiple	33
Modelos Fuertemente Blindados	22	Tirada para Resistencia (Testde resistencia)	27	MOD n.....	33
Modelos de Equipos y Pines	22	Valores de Ataque	27	Dando una Orden	33
Explosiones.....	22	Armadura	27	Unidades MOD y Pines	33
Repeticionde Tiradas por Impacto.....	22	Sin Bonificacion de Cobertura	27	Test de Recuperación de MOD	33
Explosión y Sin Cobertura	22	Bajas y Pins	27	MOD y Reacciones	33
Disparo Indirecto (OH)	22	Resultados de la Lucha Cuerpo a Cuerpo	27	Múltiples Órdenes de Emboscada	34
OH Rango Mínimo/ Espacio	23	Empates.....	27	Daño	34
Tirada para Impactar OH (Test Acc)	23	Tests de Ruptura Incidental	27	Resultados de la Tabla de Daños	34
Fuego Indirecto (OH, Acc) Resultados del Test.....	23	Consolidar	28	Resultados del Test de Ruptura de la Tabla de Daños.....	34
Asignación de Impactos OH	23	Combate Continuoado	28	Cuadro de Daño Unidades y Asaltos	35
Test de Res de OH	23	TEST DE RUPTURA	29	Tabla de daños Test de Ruptura de la Unidad	35
Fuera del Rango	23	Cuándo Realizar el Test	29	Transportes	35
Orden de Fuego Fuera de Rango	23	Número de Modelos	29	Embarque.....	35
Municiones Especiales.....	23	Unidades Exentas	29	Desembarque	35
Disparo a Ciegas.....	23	Haciendo un Test de Ruptura	29	Unidades Transportadas.....	35
ASALTO	25	Resultados del Test de Ruptura (Co)	29	Unidades Embarcadas y Test de Ordenes Fallido	35
Secuencia de Asalto	25	Rota.....	29	Ocultar Unidades Embarcadas	35
¿Quién puede Asaltar?	25	Forzado a Down.....	29	Destrucción de Transportes	35
Realizar de un Asalto	25	Rupturas Automáticas.....	29	REGLAS ESPECIALES	36
Pasar al Contacto.....	25	Test de Ruptura y Unidades con Tabla de Daños.....	29	As n.....	36
Asaltar a Traves del Terreno	25	REACCIONES.....	30	A Prueba de Inhibicion (Antares)	36
El Asalto.....	25	Hacer una Reacción	30	Ágil	36
Reaccionar a los Asaltos	25	Test de Reacción	30	Asalto	36
Disparo a Quemarropa	26	Resultados del Test de Reacción (Iniciativa)	30	Ataques/VS	36
¿Quién puede Disparar en PBS?	26	Reacciones Gratuitas.....	30	Ataque Salvaje.....	36
Bonificacion de Cobertura y Repeticion de Tiradas de Resistencia	26	Reacciones	30	Atacar y Retirarse	36
		Cuerpo a Tierra.....	30	Brecha.....	36
		Aguantar y disparar	30	Colocar Campos de Minas.....	36
		¡Escapar!.....	31	Dados de Orden Múltiple (MOD n)	37
		Contracarga	31	Dominar.....	37
				Duro	37
				Espacio de Transporte n.....	37

Tabla de Capacidad de Transporte	37	Asaltar un Edificio	42
Francotirador.....	37	Granadas y Cargas de Demolición	42
Frenesí	37	RESUMEN DEL TERRENO	43
Guardaespalda leal	37	Terreno Estándar	43
Grande/Extra Grande	37	Designación del Terreno	43
Héroe	38	La Regla del Oscurecimiento	43
Herida n.....	38	Seleccionar el Terreno	43
Infiltradores	38	Representación del Area de Terreno.....	43
Incomodo	38	Representando Obstáculos	43
Mando	38	Resumen de Clasificación del Terreno	43
Médico	38	Resumen de Movimiento/ Obstáculo	43
Medicos y Bestias Enormes	38	Resumen de Visibilidad y LoS	43
Núcleo (solo NuHu, Antares)	38	Resumen de Cobertura/ Protección	43
Opción de Ejército() o AO()	38	Resumen de Referencia del Terreno	44
Pequeño	39	ÍNDICE	45
Rápido	39	Sitios Web Utiles	
Rápido y Evasivo	39		
Seguir.....	39		
Sacrificio de Dron (Antares)	39		
Suspensor/Anti Grav	39		
Simbionte	39		
Transporte n	39		
Único.....	39		
EDIFICIOS Y ESTRUCTURAS.....	40		
Modelos de Edificios	40		
Accesibilidad.....	40		
Moverse Dentro de un Edificio	40		
Paredes, Entradas Y Ventanas	40		
Múltiples Pisos.....	40		
Disparos Desde/Hacia de Edificios	40		
Disparo a Unidades en Edificios	40		
Disparar a Edificios	40		
Daño de Puntuación: Umbrales	40		
Valores de Daño.....	41		
Abrir Brecha.....	41		
Daños Colaterales	41		
Disparos Indirectos	41		
Municiones Especiales.....	41		
Asaltos a Edificios.....	41		

Registro de cambios

Estos archivos PDF tienen una versión numerada para que los jugadores puedan mantenerse al día con cualquier lanzamiento. La numeración de la versión tiene el siguiente formato:

<Versión>. <Iteración> <Variación>

donde 'Versión' es '2' para Antares 2, 'Iteración' es numérica en todas las reglas y listas en un conjunto dado de alteraciones dentro de esa publicación de reglas, y 'Variación' es una serie alfabética (A►Z, AA►ZZ, etc.) que refleja cualquier cambio menor dentro de esa iteración.

2.11N Agradecimientos modificados en frontispicio común.

2.11M Lanzamiento inicial para Nexus.

INTRODUCCIÓN

REGLAS DEL JUEGO

Las reglas del juego Antares nos permiten explorar conflictos en incontables mundos disputados del futuro lejano. Nuestras fuerzas luchan para controlar los sistemas estelares unidos por los portales interdimensionales que emanan de un eje central: el Nexus Antares. El Nexus fue construido por una especie muerta hace mucho tiempo, los Gatebuilders (Constructores), y su tecnología misteriosa a veces se puede encontrar dentro de los muchos sistemas estelares no descubiertos vinculados al Nexus.

Las federaciones rivales del Nexus están pobladas por descendientes humanos evolucionados o bioingenierados llamados panhumanos, algunos apenas reconocibles como humanos, así como por alienígenas avanzados e incluso inteligencias mecánicas hostiles. Todos son rivales por el poder, todos se esfuerzan por sobrevivir en un universo hostil e implacable, y todos están conectados a través del Nexus Antarean. Estas reglas nos permiten explorar esos conflictos y batallas por la supervivencia.

Para ayudar con la descarga e impresión de las reglas, hemos dividido las reglas, los antecedentes y las listas en documentos separados y más pequeños; consulte la guía en el prólogo. Este documento contiene las reglas básicas del juego y las reglas aquí pueden usarse incluso para juegos que no están ambientados en el universo de Antares.

GENERAL

Nuestro juego se libra entre dos fuerzas rivales, cada una controlada por un jugador (o jugadores) diferente. El juego se desarrolla por turnos y ambos bandos participan en cada turno. Los juegos duran un número determinado de turnos, después de los cuales determinamos qué lado ha ganado, o hasta que un lado logra su objetivo o hace que el enemigo sea incapaz de luchar.

Hay múltiples variantes de juego, incluidos juegos de varios jugadores y de tres lados, así como diferentes formas de configurar una mesa.

Fuerzas

Los jugadores reúnen sus fuerzas usando un selector de fuerza. Cada poder antareano tiene su propia serie de selectores que representan diferentes tipos de formaciones. Estos se proporcionan en listas de ejército separadas (gratuitas) que brindan todos los detalles de los diferentes tipos de unidades y cualquier equipo adicional.

Unidades

Una unidad es un grupo de una o más miniaturas que se comportan de una manera particular, como infantería, equipos de armas o vehículos.

Cada unidad tiene un valor en puntos que indica su eficacia relativa. Los jugadores eligen fuerzas a un total de puntos

predeterminado para garantizar un juego justo y equilibrado. No hay un valor de puntos "estándar" porque Antares te permite jugar todo tipo de conflictos, desde escaramuzas hasta invasiones planetarias a gran escala.

Los selectores de fuerza y unidad están disponibles en línea como parte de nuestro propio sitio web Antares Nexus (antaresnexus.com). El Nexus es el recurso definitivo para los jugadores de Antares e incluye consejos y ejemplos, así como accesorios útiles, como hojas de resumen y de juego, preguntas frecuentes y antecedentes.

Antecedentes de fondo

De vez en cuando tendremos antecedentes de fondo como estos que explican algo importante sobre la información o el fondo que influye en una línea de pensamiento en las reglas. Los primeros de este capítulo proporcionan una breve introducción sobre las nanoesferas de Antarean, aunque esta tecnología no se limita al entorno de Antares .

Nanotecnología y nanoesfera antarianas

Las armas y las reglas aquí hacen amplia referencia a la nanotecnología, aunque algunas implementaciones son similares a las unidades antigraavedad en otros universos y reglas. Como se usan con tanta frecuencia, destacaremos el uso de los términos aquí, y desglosaremos las referencias antareanas o las dejaremos para otros libros. En otros universos, la nanoesfera antariana es reemplazada por otra tecnología. Las nanosporas son máquinas nanométricas, quizás no más grandes que un virus, y forman una parte invisible de la biosfera de un planeta, saturando el aire que respiran los seres vivos y los alimentos que consumen. Todas las nanosporas en un lugar, sobre un mundo o dentro de una nave espacial, por ejemplo, forman una nanoesfera interconectada.

Dados de Ordenes

Necesitará un conjunto de "dados de orden" de distintos colores para cada fuerza. Los dados de orden están marcados con las seis órdenes diferentes que se usan en el juego, como se explica en la página 11.

Al comienzo del juego, cada jugador recibe un dado de orden por cada unidad en su fuerza. Algunas unidades permiten que el jugador tome más de un dado por unidad, pero nos ocuparemos de estas situaciones especiales más adelante.

Bolsa de Dados

Durante el juego, los dados de orden para ambos lados se extraen al azar para determinar la secuencia de acciones. Se requiere una bolsa de dados, o algún otro recipiente adecuado, del cual se puedan sacar los dados a ciegas, uno a la vez.

Dados de Evento

Algunas armas o escenarios requieren que se coloque un dado de orden en la bolsa para desencadenar eventos. El término "dados de Ordenes" se usa para garantizar que se usen dados del mismo tamaño/forma, pero estos deben ser de un color diferente a los usados por cualquiera de los combatientes.

Los dados de evento a veces se denominan "dados de activación".

A menos que se indique lo contrario, los dados de evento no deben tratarse como dados de orden cuando se extraen y no interrumpen nada, como las opciones de ejército, que se refieren a la secuencia de dados de orden.

Dados

Necesitará alrededor de una docena de dados de diez lados numerados del 1 al 10 (D10s). Es útil tener algunos de diferentes colores, aunque no es esencial. Muchos dados de diez caras tienen un 0 en lugar de un 10 y contamos esto como un 10.

También necesitará algunos dados ordinarios de seis caras numerados del 1 al 6 (D6) y otros dados que resultarán útiles son los de tres y cuatro caras (D3 y D4). Si no tienes ninguno de estos dados, improvisa tirando un D10 o D6 hasta que obtengas un número dentro del rango objetivo.

Medición

Una cinta métrica marcada en pulgadas es útil para medir distancias, como rangos de armas y movimientos de unidades. En la mayoría de los casos, las mediciones entre modelos se realizan entre un punto en el borde de su base (25 mm) o desde un modelo de arma separado que está disparando. La mayoría de los vehículos no tienen bases, por lo que cuando medimos hacia o desde un vehículo, medimos hasta el cuerpo del modelo.

Los jugadores son libres de medir a lo largo del juego y, a veces, están obligados a hacerlo para verificar si la acción o reacción prevista está permitida. ¡Los jugadores no necesitan declarar su acción antes de medir!

Marcadores de Pines

Cuando las unidades son alcanzadas por el fuego enemigo, toman "pines", lo que refleja las tensiones y esguinces del combate. Cuantos más pines haya en una unidad, menos eficaz será su lucha. Los marcadores de pines son útiles para rastrear el número de pines en una unidad.

Casi cualquier marcador se puede usar para rastrear pines, como contadores, fichas de "llamas" o marcadores de pines especializados con un dial en su base (disponibles en Skytrex o Warlord Games).

Plantillas y Fichas

Se utiliza una plantilla redonda para calcular los impactos de las explosiones y los disparos indirectos. En Antares, se usa una plantilla en forma de media luna para representar un campo de energía defensivo y otras fichas o marcadores representan municiones especiales y se muestran en la Guía de Armas y Equipo. Estas plantillas están disponibles en Skytrex y otros fabricantes.

ESTADÍSTICAS

Los diferentes modelos tienen diferentes estadísticas de juego. Al pie de la página hay dos líneas de estadísticas, una para un soldado Isorian Tsan Ra (un extraterrestre no humano) y la otra para un Strike Trooper (un humano evolucionado). El valor más común, o de referencia, es '5' para la mayoría de las estadísticas. La estadística establece el valor base contra el cual se debe realizar un Test: obtener un resultado igual o inferior a esta estadística es un éxito (ver más abajo).

Mover (M o Mv). Esto indica el movimiento básico del modelo en pulgadas. La M más común es 5".

Agilidad (Ag). Se utiliza cuando se mueve por terrenos difíciles.

Precisión (Acc). Se usa cuando se dispara para determinar si un disparo impacta.

Fuerza (Str). Se usa cuando se lucha cuerpo a cuerpo para determinar si un golpe impacta.

Resistencia (Res). Una defensa contra los ataques enemigos. Si la estadística Res tiene un segundo número entre paréntesis, muestra la estadística Res, incluida la bonificación predeterminada de cualquier armadura. Las bonificaciones de armadura pueden variar según las circunstancias, por lo que se muestran por separado, como aquí.

Iniciativa (Init). Esto se usa al hacer reacciones, que explicaremos más adelante en la sección Reacciones **p.30**. La mayoría de las miniaturas tienen una iniciativa de 7, mientras que los animales y las tropas desanimadas o mal entrenadas tienen una Iniciativa más baja.

Mando (Co). Una medida de la moral de una unidad utilizada cuando para activar una unidad o para comprobar su disposición a seguir luchando. La mayoría de los modelos tienen un Co de 7, tropas desanimadas tienen un Mando más bajo y aquellos con fuertes lazos de lealtad con quienes los rodean tienen un Co más alto.

Especial. La columna al final de la línea de estadísticas indica reglas especiales que se aplican a esa unidad o individuo. Aquí, el Tsan Ra Trooper tiene la regla especial 'Monitor', explicada en la lista de ejército de Isorian.

Estadísticas de Ejemplo;								
Tropa	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
<i>Tropa Concord Strike</i>	5	5	5	5	5(7)	7	8	-
<i>Tropa Isorian Tsan Ra</i>	6	5	5	7	6(8)	6	8	Monitor

Tests de Estadísticas

Las unidades prueban contra sus valores estadísticos para decidir si tienen éxito en lo que están tratando de hacer. Estos tests se toman siempre de la misma manera.

- En primer lugar, el número objetivo se calcula en función del valor de la estadística relevante, más o menos cualquier bonificación o penalización según la situación (alcance, terreno que se cruza, pines en la unidad, etc.).
- Luego tira un D10 y compara con el número objetivo calculado (nc).
- Si el número obtenido es igual o menor que nc, se pasa la prueba.
- Si el número obtenido es mayor que nc, la prueba falla.

Cuando estás haciendo tests de estadísticas para varias miniaturas al mismo tiempo, como cuando disparas con una unidad de infantería, es conveniente tirar todos los dados a la vez. Cuando sea necesario distinguir entre los puntajes requeridos, tira por separado o usa dados de diferentes colores para diferentes modelos.

Al realizar un solo Test de estadística para toda la unidad, como un test Ag para cruzar un elemento de terreno difícil, use el valor más desventajoso apropiado para el test y la unidad como un todo, generalmente el más bajo.

Pines y Tests de Estadísticas

El número de pines en una unidad siempre actúa como un modificador negativo en los test Acc, Init y Co, a menos que se indique lo contrario.

La Regla de los 1 y los 10

Los Tests de estadísticas siempre tienen éxito con una tirada de 1 y fallan con un 10, independientemente del valor contra el que se pruebe. A esto lo llamamos la regla de los 1 y los 10.

Los 1 y los 10 también pueden desencadenar otros efectos:

- Además de pasar el test, una tirada de 1 puede desencadenar un resultado de bonificación en algunos casos. Por ejemplo, al disparar, un solo 1 se clasifica como Impacto Afortunado.
- Además de fallar el test, una tirada de 10 puede generar una penalización en ocasiones. Por ejemplo, al disparar, un 10 puede hacer que el arma falle, según el arma; consulte la Guía de armas y equipo.

La Regla de Repetición de Tiradas

A veces, se le permite a un jugador repetir un test fallido y, a veces, un jugador está obligado a repetir un test exitoso.

Cuando se permiten o son necesarias las tiradas repetidas, el resultado de la tirada se mantiene y no se puede volver a tirar. Incluso cuando un test tiene razones para repetir la tirada por dos o tres razones diferentes, solo se permite una sola repetición de cualquier resultado: ¡no puede repetir una nueva tirada! A pesar de que las repeticiones siempre se mantienen, las repeticiones de fallos y pasados son dos cosas diferentes, por lo que es posible repetir un fallo y luego tener que repetirlo como un pasado.

TIPOS DE UNIDAD

Todas las unidades se definen como uno de los siguientes tipos, todos los cuales se mencionan a lo largo de las reglas. Algunas unidades, como vehículos, bestias enormes y drones, solo reciben daño como resultado de una tirada en una tabla de daños, por lo que ocasionalmente nos referimos a ellas como Unidades de la tabla de daños.

Infantería

Las unidades de infantería están compuestas por humanos o alienígenas o máquinas de tamaño humano junto con su equipo. El equipo a menudo incluye pequeños drones adjuntos a los que llamamos drones compañeros, o "amigos" para abreviar.

Bestia

Una unidad de bestias generalmente comprende una cantidad de criaturas de tamaño humano, a menudo bajo el control de un panhumano o un controlador equivalente, junto con el equipo. Las bestias son una variante, un subtipo, del tipo infantería y cualquier regla que se aplique a la infantería también se aplica a las bestias.

Equipo de Armas

Una unidad de equipo de armas comprende un modelo de arma pesada o de apoyo separado y varios modelos de tripulación, por ejemplo, un cañón de plasma y sus operadores. Los equipos de armas a menudo también incluyen pequeños drones.

Es posible que un equipo de armas pierda o abandone su arma, dejando que su tripulación siga luchando con cualquier armamento personal que posea. Si esto sucede, la unidad se considera una unidad de infantería a partir de ese momento y el arma se retira del juego.

Dron

Una unidad de drones comprende uno o más drones del tamaño de un subvehículo que transportan armas y/u otros equipos. Los drones suelen estar armados con armas de apoyo, pero en algunos casos pueden estar desarmados. Algunas fuerzas favorecen el uso de drones sobre los equipos de armas humanas, pero ambos desempeñan un papel similar. Las unidades de drones a menudo incluyen compañeros más pequeños, como la infantería y otras unidades.

Montado

Las unidades montadas representan seres humanos o extraterrestres montados en máquinas o criaturas, como deslizadores personales o locomotas antarean, junto con su equipo.

Vehículo

En la mayoría de los casos, las unidades de vehículos comprenden un solo vehículo junto con su tripulación, si la tiene. Las unidades de vehículos a menudo incluyen uno o más drones compañeros. Las reglas específicas del vehículo se tratan en la sección separada sobre vehículos, p.36.

Nanosporas y Conectividad

La nanoesfera es el tejido conectivo que permite que funcionen todas las demás tecnologías. En algunas facciones de Antarean, la nanoesfera actúa como un conducto entre las inteligencias humana y mecánica, creando una vasta red integrada de toma de decisiones: la Inteligencia Artificial Integrada (IMTel). El IMTel facilita todo tipo de toma de decisiones para el beneficio final de su cuerpo de ciudadanos. Si bien todas las sociedades avanzadas de Antares tienen alguna forma de integración de máquinas, la mayoría no llega a la integración total de un IMTel.

Bestia Gigantesca

Una unidad de bestia descomunal es el equivalente viviente de un vehículo: una criatura del tamaño de un vehículo. Estas criaturas suelen tener su propia tripulación para controlarlas. Muchas bestias enormes montan armas y van acompañadas de compañeros de forma similar a los vehículos, véase la página 36.

Sondas

Las sondas son pequeños drones aéreos que deambulan por el campo de batalla para recopilar información, actuar como observadores o destruir otras sondas. Requieren algunas reglas y excepciones adicionales, la mayoría de las cuales están cubiertas en la Guía de Armas y Equipos, pero a menudo tenemos que hacer una nota específica de cómo las reglas afectan las investigaciones.

Mando (Subtipo de Unidad)

Las unidades de mando son cualquiera de los tipos de unidades descritos anteriormente con la adición de un modelo de comandante y/o reglas especiales de comandante. Una unidad de mando puede ser cualquiera de los tipos descritos anteriormente y sigue las mismas reglas.

Unidades Mixtas de Equipos de Infantería + Armas

Algunas unidades de infantería pueden tener equipos de armas adjuntos con armas de apoyo para producir un tipo de unidad mixta de "Equipo de Infantería + Armas" que hereda la mayoría de los factores limitantes de un Equipo de Armas pero tiene la ventaja de poder usar un arma de apoyo al disparar.

La unidad mixta hereda algunas reglas de sus dos unidades principales y las recopilaremos aquí en lugar de distribuirlas en todas las secciones; ¡sugerimos leer las reglas relevantes antes de volver aquí! La unidad combinada tiene las siguientes propiedades:

- se trata como una sola unidad para las ordenes;
- tiene un dado de orden solo a menos que se le dé la regla MOD;
- trata al equipo del arma como un grupo separado dentro de la unidad mixta en lo que se refiere a la tripulación del arma;
- mide el alcance del arma de apoyo por separado del de la infantería (ver p.19);
- asigna impactos a las miniaturas de la unidad como si fuera una sola unidad (ver pág. 21);
- no puede Sprint, como los equipos de armas (ver p.14);
- puede iniciar un Asalto como si fuera una unidad de infantería;
- al cargar o contracargar en un Asalto, no puede disparar el arma de apoyo incluso si tiene el atributo PBS (ver pág. 25);
- puede responder a un asalto disparando a quemarropa y cuando se utiliza la reacción Aguantad y Disparar: todas las armas estándar y aquellas con el atributo PBS pueden disparar (ver pág. 25);
- no se pueden asignar modelos que no sean de tripulación del escuadrón de infantería "principal" al equipo de apoyo para compensar la tripulación perdida.

TAMAÑO

Además de definir unidades por tipo, cada tipo tiene un tamaño asociado que expresamos como pequeño, mediano, grande y extra grande (o enorme). Estos reflejan el volumen físico de lo que sea que se esté representando, por lo que una sonda suele ser pequeña, un combatiente de tamaño humano mediano y los vehículos grandes.

Medio es una categoría amplia para la que no es necesario establecer reglas o consideraciones especiales. Extra grande solo se aplica a los tipos de vehículos o criaturas más grandes. Se supone que todos los modelos son de tamaño mediano a menos que se indique lo contrario como regla especial.

Algunas unidades incluyen modelos de diferentes tamaños. Cuando el tamaño de una unidad se emplea de otro modo a efectos de las reglas, siempre cuenta como la mayor de las miniaturas de la unidad.

El tamaño afecta principalmente algunas reglas de apuntar y línea de visión. Evidentemente, es más fácil disparar y acertar en un objetivo grande que en uno pequeño, por ejemplo.

Bases del Modelo

Los modelos Antares vienen con peanas de un tamaño apropiado para el juego. Esto es generalmente redonda de 25 mm para modelos de tamaño humano a pie, drones y sondas.

Los modelos más grandes a menudo vienen con bases redondas de 40 mm o "bases ovaladas" de 50 mm de largo, según su forma. Por ejemplo, Ghar Troopers y Concord Interceptor Bikes.

Los vehículos y las bestias enormes no siempre incluyen bases o se pueden montar en una base para que encajen.

FORMACIONES DE UNIDADES

Las unidades de dos o más modelos se organizan en una formación. Una formación es un grupo de miniaturas donde ninguna miniatura está separada del grupo por más de 1".

Cuando una unidad incluye modelos de armas o equipos, como un arma de apoyo o un dron compañero, estos modelos también se organizan y forman parte de la formación de la unidad. Los modelos de equipo, como los drones compañeros, también deben estar a 1" de un modelo que no sea equipo en la unidad.

Es posible que una unidad termine con demasiados modelos de equipo o compañeros para mantener una formación adecuada alrededor del modelo principal. Si alguna vez ocurre esta situación, simplemente mantenga el equipo tan cerca de los modelos que no son del equipo como sea razonable.

Nanosporas y Suspensores

Nanospore también proporciona la base para las tecnologías de suspensión estructural que han reemplazado en gran medida a los principios mecánicos en todos los aspectos de la ingeniería y la construcción. Los suspensores estructurales son campos de energía contenidos dentro de una nanocapa que comprende un cuerpo contenido de nanosporas autorreplicantes. Todas las funciones que las tecnologías primitivas lograrían con componentes mecánicos, eléctricos o magnéticos se logran sin esfuerzo por medio de suspensores estructurales. Los suspensores estructurales mantienen unidos los componentes físicos, los mueven y manipulan, desempeñando el papel de impulsores, cojinetes, acoplamientos, transmisiones, sistemas hidráulicos y todas las demás estructuras mecánicas. Los suspensores estructurales son increíblemente eficientes, se controlan a sí mismos y, hasta cierto punto, se reparan a sí mismos. Son fundamentales para la tecnología de una era posmecánica y dependen de una nanoesfera para funcionar correctamente.

Formaciones Comprometidas

A veces, la formación de una unidad se ve comprometida porque las miniaturas caen por bajas y dejan espacio entre los supervivientes. Cuando esto sucede, la unidad debe volver a la formación la próxima vez que se mueva, pero de lo contrario no se ve afectada.

Orientación de Modelos

Suponemos que las miniaturas son libres de girar y mirar en cualquier dirección deseada durante el juego. Las excepciones se especifican cuando son pertinentes y suelen ser específicas de escenarios, como emplazamientos fijos con un campo de tiro limitado.

La Regla de la Brecha

Las unidades deben mantenerse a más de 1" de distancia, excepto cuando se les permita específicamente moverse en contacto, como las unidades que luchan en combate cuerpo a cuerpo. Esto se aplica a todas las miniaturas de la unidad, incluidas las armas y el equipo por separado.

Nanospora de Combate

Un tipo especializado de nanosporas son los nanofagos, nanitos militares altamente agresivos que obstaculizan la actividad de las nanosporas enemigas o incluso destruyen por completo una nanoesfera. Si bien los nanofagos se encuentran en diferentes formas, los más comunes comprometen la capacidad de una nanoesfera opuesta para generar y conducir energía, o interrumpen las comunicaciones entre las nanosporas, lo que hace imposible el intercambio de información y la coordinación.

EL TURNO

Cada turno, todos los jugadores y unidades tienen la oportunidad de realizar acciones. Dependiendo del escenario en el que se esté jugando, el juego dura un número máximo de turnos o hasta que un bando u otro logre su objetivo. Cada turno procede de la siguiente manera.

SECUENCIA DE TURNO

Coge todos los dados de orden de cada Bando (ver pág. 6) y colócalos en una bolsa de dados u otro recipiente opaco del que se puedan sacar los dados al azar.

Cada turno se divide en dos fases: la 'fase de órdenes' durante la cual las unidades toman acciones, y la 'fase de fin de turno' cuando se realizan varias pruebas y declaraciones en preparación para el próximo turno.

1. Fase de Órdenes

Realice las siguientes actividades durante cada fase de Órdenes. A veces nos referimos a cada paso como un "segmento" con una fase.

1.1 Opciones del Ejército

Antes de que comience el turno, un jugador que desee usar una Opción de Ejército que actúa antes de un turno, lo hace ahora. Si hay más de uno (un evento poco común), tira dados para ver quién va primero y luego alterna.

1.2 Órdenes Retenidas

Todas las acciones retenidas deben realizarse (ver p.12).

1.3 Sorteo de Dados de Orden

Saque aleatoriamente un dado de orden de la bolsa de dados y entrégueselo al jugador al que pertenece o actúe en el evento que desencadena (lo que puede significar sacar otro dado y seguir los pasos 1-5 nuevamente). Después de activar un evento, vaya al paso 1.7.

1.4 Asignar Dados de Orden

El jugador elige una de sus unidades que puede recibir el dado extraído y le da una orden. Coloque los dados junto a la unidad para mostrar la orden seleccionada.

1.5 Realizar Test de Orden

Si es necesario, el jugador realiza una prueba de orden para determinar si la unidad sigue la orden.

1.6 La Acción de la Unidad

El jugador calcula la acción resultante de la unidad.

1.7 Repetir Asignación—Acción

Vuelva al paso 1.3 y asigne dados hasta que todas las unidades elegibles hayan recibido sus Órdenes y la bolsa de dados esté vacía. En este punto, finaliza la fase de órdenes: pasa a la fase de fin de turno.

2. Fase final de turno

Los dados de orden se recogen y se devuelven a la bolsa de dados excepto los que se retienen. La secuencia en la que se procesan estos segmentos es la siguiente.

2.1 Recuperación Down

Las unidades con una orden de Down pueden optar por mantener la orden de un turno a otro si el jugador lo desea. De lo contrario, las unidades que tienen una orden de Down deben pasar una prueba de recuperación para eliminar su orden y devolverla a la bolsa de dados (ver más abajo).

2.2 Retener/Recuperar Emboscada

Las unidades con una orden de Emboscada pueden optar por recuperar o mantener la orden de un turno a otro si el jugador lo desea.

2.3 Retener/Recuperar otras Órdenes

Algunas unidades tienen reglas especiales que les permiten mantener otras órdenes de un turno a otro si el jugador quiere, por ejemplo, la regla Rápido permite que las unidades mantengan una orden de Correr (p.12).

2.4 Segmento de Efectos Especiales

Otros efectos de las Reglas Especiales, como las Opciones del Ejército, la verificación de la recuperación de los dados disputados o las pruebas para ver si las municiones especiales continúan, se prueban y se activan en este segmento.

UNIDADES DESTRUIDAS Y DADOS DE ORDEN

Si una unidad es destruida durante el turno, sus dados de orden también se retiran del juego y se entregan al otro jugador. Tome los dados de la unidad si se ha jugado ese turno o tome un dado de orden de la bolsa de dados si no.

REACCIONES

Cuando una unidad realiza una acción, las unidades enemigas pueden intentar reaccionar inmediatamente en algunas situaciones. La reacción de un enemigo se calcula antes, después o al mismo tiempo que la propia acción de la unidad, según el tipo de reacción involucrada. Las reglas para las reacciones están cubiertas en la sección Reacciones p.33.

ÓRDENES RETENIDAS

Las unidades que retienen las órdenes de Emboscada o Down comienzan el siguiente turno con estas órdenes en su lugar. Cualquier unidad puede retener las órdenes de Emboscada o Down de esta manera si el jugador lo desea.

Solo se pueden mantener otros tipos de orden si las unidades tienen reglas especiales que les permitan hacerlo. Potencialmente, esto puede permitir que las unidades se activen al comienzo de la Fase de Órdenes antes de que se extraigan los dados. Las reglas para estos están cubiertas en la entrada correspondiente de la sección de Reglas Especiales, p.37.

ÓRDENES Y ACCIONES

Cuando se extrae un dado de orden, el jugador al que pertenece puede asignarlo a una unidad que aún no tenga una orden. Una unidad puede recibir una de las órdenes indicadas en los dados de órdenes. Coloca los dados al lado de la unidad con el orden seleccionado en la parte superior.

ORDENES

Hay seis órdenes que se pueden dar a una unidad, cada una de las cuales está en cada cara de un dado de órdenes, de la siguiente manera:

Orden	Resumen de Accion	Test de Orden con
Fuego	Dispara sin Moverse	Mando -pin
Avanzar	Mover y Disparar	Mando -pin
Correr	Mueve Rapido sin Disparar	Mando-pin
Emboscada	Espera La oportunidad de reaccionar	Mando-pin
Replegarse	Pierde 6D marcadores de pin	Mando
Down	Cuerpo a Tierra	Automatico

Fuego

La unidad dispara sus armas. La unidad no se mueve. Consulte Disparo, p.16.

Avanzar

La unidad puede moverse y disparar sus armas. Las unidades no tienen que moverse cuando reciben una orden de Avance, pero deben completar cualquier movimiento previsto antes de disparar.

Algunas armas no pueden disparar con una orden de Avance y siempre requieren una orden de Disparo para hacerlo. Las unidades armadas de esta manera aún pueden recibir órdenes de Avance y pueden moverse pero no pueden disparar sus armas restringidas. Ver Movimiento, p.14, y Disparos, p.16.

Correr

La unidad se mueve más rápido pero no puede disparar sus armas. Ver Movimiento, p.14.

DADOS DE ORDEN MÚLTIPLE (MOD)

Algunas unidades, en su mayoría vehículos y bestias enormes, tienen dos o incluso tres dados de orden y pueden realizar dos o tres acciones en cada turno, una acción por dado de orden. Sugerimos que los jugadores que son nuevos en el juego tengan algunos encuentros usando unidades regulares antes de probar estas unidades ultra poderosas. Las reglas para estos se explican en la sección sobre vehículos, drones y bestias enormes, p.33

Emboscada

La unidad no se mueve ni dispara, pero mantiene su posición y espera a que el enemigo actúe para reaccionar cuando tenga la oportunidad. Ver las reglas para Reacciones, p.31.

Replegarse

La unidad no se mueve ni dispara. En su lugar, la unidad recupera su eficacia de combate al deshacerse de los alfileres (ver más abajo). También hacemos uso de la orden de Rally para realizar acciones puntuales o inusuales, como el módulo de autorreparación de un vehículo.

Down

La unidad no se mueve ni dispara, pero activa las defensas que tiene. Los soldados mantienen la cabeza agachada en la medida de lo posible y aprovechan al máximo cualquier cobertura disponible.

TEST DE ORDENES

Una unidad que no tiene pines actúa automáticamente sobre la orden que se le da sin necesidad de realizar una prueba de orden. Las unidades adquieren pines durante el juego como resultado de recibir disparos, pelear cuerpo a cuerpo y en otras situaciones, como se indica en las reglas.

Si una unidad tiene uno o más pines, no puede actuar con su orden automáticamente, a excepción de una orden de Down, que siempre ocurre automáticamente ya sea que una unidad tenga pines o no. Más bien, después de colocar los dados de orden al lado de la unidad fijada, el jugador debe realizar una prueba de orden para ver si se cumple la orden.

Se realiza una prueba de orden para **Disparar, Avanzar, Correr o Emboscar** contra la estadística de Mando de la unidad menos -1 por cada pin en la unidad, por lo que la unidad con estadística Co 9 y 2 pines prueba con un valor modificado de 7.

Se realiza una prueba de orden de **Replegarse** contra la estadística de Mando de la unidad ignorando los modificadores de pines.

Las ordenes de **Down** ocurren automáticamente y no se toma ninguna prueba.

Si una unidad incluye miniaturas con diferentes estadísticas de mando, usa siempre la estadística más alta.

Resultados del Test de Ordenes	
Tirada	Efecto
1	<i>Pasado automático. Retiredos pines y ejecute la orden que se le dio a la unidad</i>
Otro Resultado de Pasado	<i>Quita un pin y ejecuta la orden dada.</i>
Fallido	<i>Retire un pin y luego haga una acción Down en lugar de la orden prevista. Da la vuelta a los dados de orden para que aparezca Down.</i>
10	<i>Es un Fallo, pero no quita un pin.</i>

En este cuadro de resultados de la primera prueba estadística para las Pruebas de orden, hemos indicado deliberadamente fallos y pases automáticos para enfatizar los resultados especiales que se pueden aplicar a un pase automático con un 1 y un fallo automático con un 10. En futuras cajas de resultados de pruebas, Omitiré esto y también usaré un formato abreviado donde 'Pasar' equivale a una prueba exitosa con un puntaje diferente a 1 y 'Fallo' una prueba fallida con un resultado diferente a 10. Como se señaló anteriormente, no todas las pruebas tienen características especiales. resultados de pasado o fallo para un 1 y un 10, ¡pero un 1 sigue siendo un pase y un 10 sigue siendo un fallo!

LA ORDEN DE REPLEGARSE

Una orden de Replegarse exitosa quita 6D pines adicionales encima de los pines que normalmente se quitan por pasar la orden. Es decir. una unidad pierde 1D6+1 pines si se pasa la prueba de orden y 1D6+2 si se pasa con un 1.

LA ORDEN DOWN

La unidad hace Down sin prueba y no pierde un pin, ya que no ha realizado una prueba de orden. Las unidades que terminan su turno Down pueden conservar su orden o hacer un test para recuperar los dados de orden en la bolsa de dados.

Órdenes Retenidas

Si un jugador elige mantener la orden de Down de una unidad, la unidad elimina 1 pin en la fase de finalización del turno. La unidad comienza el siguiente turno ya Down y su dado de orden se deja en su lugar para mostrar esto.

Recuperación de Ordenes Down

Las unidades que terminan su turno con una orden de Down no pueden devolver automáticamente sus dados de orden a la bolsa de dados en la fase de final de turno. Si el jugador desea devolver los dados de Orden a la bolsa de dados en la fase de finalización del turno, primero debe pasar una prueba contra el estado de Co de la unidad en una Prueba de Recuperación.

El Test de Recuperación (Co)

Realice la prueba de recuperación exactamente como para una prueba de orden regular, deduciendo -1 de la estadística de Mando de la unidad por cada pin, si la unidad tiene alguno.

Resultados del Test de Recuperacion	
Tirada	Efecto
1	<i>Retire dos pines y devuelva los dados de orden a la bolsa.</i>
Pasado	<i>Quita un pin y devuelve los dados de orden a la bolsa.</i>
Fallo	<i>Retire un pin pero mantenga la orden Down sin devolver los dados a la bolsa.</i>
10	<i>Es un Fallo, pero no quita ningun pin</i>

Recuperación, Orden y Mando

Si falla una Prueba de Recuperación, la orden de Down permanece en juego durante el siguiente turno. Las pruebas de recuperación y las pruebas de orden son dos cosas diferentes: las reglas que afectan específicamente a las pruebas de orden no afectarán a las pruebas de recuperación, y viceversa, pero las reglas que afectan el estado de Co de una unidad obviamente afectarán a ambas.

ÓRDENES DE EMBOSCADA RETENIDAS

Las unidades que terminan su turno con una orden de Emboscada pueden retener sus dados de orden o devolver los dados a la bolsa de dados. No se requiere ninguna prueba para hacer esto, es enteramente elección del jugador. Si se mantiene la orden, la unidad comienza el siguiente turno ya 'en emboscada' y su orden se deja en su lugar para mostrar esto. Ver Reacciones - Emboscada de Fuego, p.35.

ÓRDENES CORRER RETENIDAS

Algunas unidades tienen la regla especial Rápido y se les permite mantener una orden de Correr al final del turno si el jugador así lo desea. Los dados de orden no se devuelven a la bolsa de dados, sino que se dejan en su lugar y se transfieren al siguiente turno.

MOVIMIENTO

Las unidades pueden moverse en la fase de órdenes cuando se les da una orden de Avance o de Correr. Las unidades también se mueven en algunas otras situaciones como se describe a lo largo de las reglas, por ejemplo después de un combate cuerpo a cuerpo y mediante una reacción en algunos casos.

Algunos modelos tienen reglas de movimiento únicas o excepcionales. Abordaremos esto a su debido tiempo.

COMO SE MUEVE

Aunque las unidades a veces pueden moverse en situaciones distintas a cuando se emiten órdenes, consideraremos los movimientos en términos de órdenes primero porque eso cubre todos los movimientos comunes. En términos generales, las unidades se mueven de la misma manera en todas las situaciones y las reglas descritas aquí se aplican en todo momento.

El movimiento de un modelo en pulgadas se indica en su línea de estadísticas debajo de Mover (M). Por ejemplo, una M de 8 significa que el modelo tiene un movimiento básico de 8", una M de 4 indica un 4", y así sucesivamente. La mayoría de las tropas de tamaño humano tienen un movimiento básico de 5" (M 5).

Cuando a una unidad se le da una orden de **Avance o Correr**, cada modelo puede moverse una distancia máxima, de la siguiente manera:

- **Acción de avance:** si una unidad recibe una orden de avance, las miniaturas pueden moverse hasta su movimiento básico (M). Los modelos con una estadística M de 5, por lo tanto, se mueven hasta 5".
- **Acción de Correr:** Si a una unidad se le da una orden de Correr, las miniaturas pueden mover hasta el doble de su movimiento básico (2M). Los modelos con un movimiento de 5 por lo tanto se mueven hasta 10".

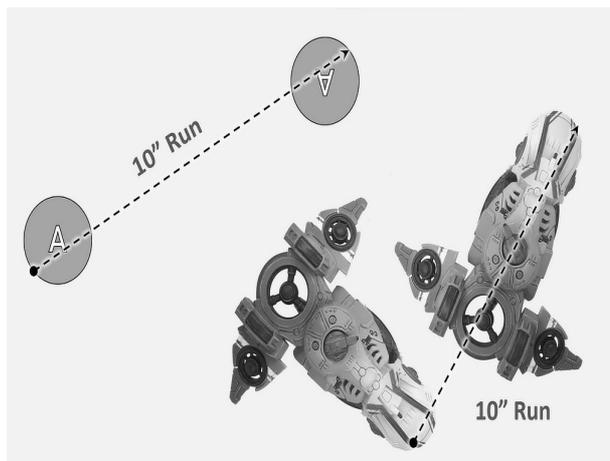
MEDIR EL MOVIMIENTO

Mide el movimiento desde el borde de la base del modelo o desde su cuerpo si es un modelo que carece de base o donde el modelo es más grande que la base.

Aunque los modelos son libres de mirar en cualquier dirección mientras se mueven, ninguna parte del cuerpo de la base/modelo puede moverse más allá de lo permitido para hacerlo. Esto es para evitar situaciones en las que los vehículos largos o los modelos de forma similar obtengan un movimiento adicional al girar de cara.

1: MOVIMIENTO

- *Movimiento del Modelo A (Infantería, Beat o compañero) medido desde el punto más alejado de la base;*
- *Movimiento del vehículo medido desde el punto más alejado del cuerpo*



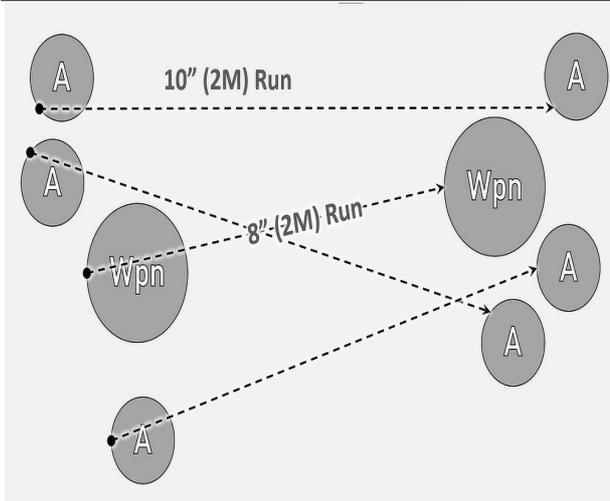
MANTENER LA FORMACIÓN

Una vez que una unidad se ha movido, debe mantener su formación sin miniaturas individuales separadas del cuerpo de la unidad por más de 1".

Una unidad puede incluir modelos que tienen diferentes estadísticas de movimiento, como armas pesadas y su tripulación. Cuando esto sea así, la unidad aún debe mantener su formación, lo que podría significar que los modelos más rápidos no pueden moverse la distancia total permitida.

2: DIFERENTES ESTADÍSTICAS DE MOVIMIENTO EN UN EQUIPO DE ARMAS PESADAS

- *A = La dotación de armas con M5 hace una Carrera de 2M (10") y se reposiciona;*
- *Wpn = El arma con M4 solo puede realizar un movimiento de carrera de 2M (8").*



El Movimiento y la Regla de la Brecha

Las diferentes unidades deben mantenerse a más de 1 pulgada de distancia, ya sean amigos o enemigos, excepto cuando se les permita específicamente acercarse. Sin embargo, cuando las miniaturas se mueven, se les permite moverse a menos de 1" de otras unidades amigas siempre que terminen su movimiento

a más de 1" de distancia.

Las miniaturas no pueden acercarse a menos de 1" de las unidades enemigas mientras se mueven, excepto donde esté específicamente permitido. La excepción más obvia es durante el combate cuerpo a cuerpo cuando las miniaturas se ponen en contacto, pero hay otras excepciones relacionadas con equipo especializado o modelos como sondas: estas excepciones se tratan en el capítulo sobre sondas en la Guía de armas y equipo.

Interpenetración

Los modelos en la **misma** unidad pueden pasar libremente entre sí mientras se mueven, asumimos que los individuos se mueven al mismo tiempo y no se interponen entre sí.

Las miniaturas pertenecientes a unidades de **infantería o bestias** pueden pasar libremente a través de otras unidades de infantería o bestias de su propio bando.

De lo contrario, aparte de unas pocas excepciones como sondas, los modelos no pueden moverse a través de otros modelos, a través de las formaciones de otras unidades o a través de objetos o terrenos que son intransitables.

LA REGLA DEL SPRINT

Una unidad de **infantería, bestia o montada** a la que se le ha dado una orden de **Correr** puede hacer un **sprint** en lugar de un movimiento de carrera normal. El jugador declara que la unidad está esprintando cuando se asigna la orden de Correr. Esto representa una carrera acelerada en la que los combatientes se mueven lo más rápido que pueden, a riesgo de agotarse o desorientarse.

Un sprint es tres veces la M de la unidad, o 3M (hasta 15" para unidades con M5, 21" para esta con M7, y así sucesivamente).

Una unidad que esprinta corre el riesgo de **agotarse al final** de su movimiento. Una vez que la unidad ha terminado su movimiento, debe realizar una prueba de **Agilidad (Ag)**. La prueba debe realizarse incluso si la unidad no logra completar su movimiento, por ejemplo, cuando se detiene debido a que no pudo cruzar un obstáculo o fue forzada a hacer Down.

Test de Sprint (Ag)	
Tirada	Resultado
Pasado	Sin Penalización
Fallado	La unidad está agotada y sufre un pin.

Tenga en cuenta que algunas unidades no pueden realizar movimientos de sprint cuando lo indica una regla especial apropiada.

Un sprint es útil si quieres que una unidad se mueva rápido, pero a riesgo de recibir un pin, lo que dificultará las cosas a la hora de recibir más órdenes. Esprintar también convierte a una unidad en un objetivo más difícil, por ejemplo, durante un asalto o una Emboscada (una reacción) como se describe más adelante.

MOVER ARMAS SEPARADAS

Las miniaturas de apoyo y de armas pesadas en un equipo de armas se mueven de la misma manera, al mismo tiempo y con el mismo multiplicador de movimiento que las miniaturas de tripulación en su unidad. Pueden tener su propia estadística de movimiento que puede restringir la distancia a la que se mueven (ver "Mantener la formación", más arriba). Pueden sufrir restricciones de terreno debido a su tamaño y en algunos casos se pueden aplicar reglas especiales de movimiento. Consulte las Reglas especiales y la Guía de armas y equipo para obtener más detalles.

A menos que se indique lo contrario, las armas de apoyo tienen una estadística M de 5, las armas pesadas una estadística M de 4. Las armas simbiotes se mueven con su modelo principal y se pueden cambiar de posición como equipo.

MOVIMIENTO DE EQUIPOS SEPARADOS

La mayoría de las unidades incluyen drones de apoyo que se deslizan alrededor de la unidad para seguirle el ritmo. Algunas unidades también incluyen otros modelos de equipo que acompañan a la unidad de manera similar, siguiendo a la unidad en su movimiento.

El equipo varía en función y algunos tienen reglas especiales que afectan el movimiento. Aparte de estos casos, mueve primero las miniaturas de la unidad para que formen una formación. Una vez que esto esté completo, mueva el equipo para volver a unirse a la formación: no es necesario medir el movimiento del equipo y no es necesario tener en cuenta los obstáculos, el terreno u otras restricciones cuando se reubica.

El equipo puede moverse potencialmente más lejos que su unidad. Esto es intencional y, a menudo, necesario para permitir que los drones de apoyo u otro equipo tomen una posición para operar de manera efectiva.

DESMONTAJE Y ELIMINACION DE TRIPULACION

Las unidades montadas pueden desmontar y se convierten en unidades de infantería equivalentes cuando lo hacen, armadas y equipadas como los jinetes. Una vez que una unidad se desmonta, no puede volver a montarse a menos que la unidad incluya un dron compactador (Antares) para compactar y transportar los soportes mecánicos de la unidad.

Las unidades de equipos de armas pueden abandonar su arma o equipo equivalente, y la tripulación se convierte en unidades de infantería. Una vez que una unidad abandona su arma, el modelo del arma se retira y la unidad no puede volver a tripularla posteriormente, a menos que la unidad incluya un dron compactador para compactar y transportar el arma de la unidad.

Una unidad puede desmontar o destriplar (o volver a montar o volver a tripular donde esté permitido) cuando realiza una acción o reacción, inmediatamente después de realizar la

acción.

Por ejemplo, una unidad montada que realiza un movimiento se moverá como una unidad montada y desmontará después de que se haya movido.

TERRENO Y MOVIMIENTO

El terreno puede tomar una miríada de formas, desde junglas alienígenas hasta paisajes urbanos altísimos, los interiores de vastas arcológicas y agujeros volcánicos repletos de extrañas formas de vida extremófilas. Aquí nos ocupamos de un enfoque básico de cómo el terreno afecta el movimiento, en particular las reglas para los **obstáculos** y el **terreno del área** (ver el resumen en las páginas 48 y 49).

Antes de que comience un juego, es necesario que los jugadores identifiquen y acuerden la extensión de cualquier terreno y las reglas relevantes que se aplican. Es importante que los jugadores puedan saber fácilmente dónde comienza y termina un área de terreno, qué constituye un obstáculo y los efectos de cada uno en el movimiento (tratado en esta sección) y en la cobertura y la línea de visión (tratado en la Sección de tiro, p.17).

Dejamos que los jugadores decidan cómo delinear obstáculos y áreas de terreno en la mesa. La mayoría de los jugadores tienen su propio método preferido, algunos usan una base para indicar el área completa, otros usan un escenario delimitador dispuesto alrededor del borde del área.

Obstáculos

Un obstáculo representa una característica lineal baja, típicamente una pared, cerca o barricada. Una línea de rocas, el borde de un cráter o una hilera de vegetación también podrían formar un obstáculo de manera similar. Más raramente, un obstáculo puede hundirse en el suelo, como un arroyo o una fisura.

Los obstáculos pueden brindar cobertura a nuestras tropas, oscurecer la línea de visión y potencialmente dificultar el movimiento.

Moverse sobre Obstáculos

Los modelos pueden cruzar obstáculos mientras se mueven siempre que la unidad mantenga su formación una vez que se completa el movimiento. Los modelos no pueden cruzar obstáculos si la formación de su unidad se divide como resultado, incluso si la brecha es inferior a 1".

Las unidades con una orden de **Avance** pueden moverse sobre obstáculos sin penalización. Mida la distancia recorrida como si la unidad se moviera sobre terreno abierto.

Las unidades con una orden de **Correr** solo pueden cruzar un obstáculo si toman y pasan una prueba contra su estadística de Agilidad al alcanzar el obstáculo. como sigue:

Test de Obstáculos

Tirada	Resultado
Pasado	La unidad completa su movimiento sin penalización.
Fallado	La unidad se detiene al llegar al obstáculo.

Posiciones Defendidas

Si algún modelo se coloca directamente detrás de un obstáculo para que lo toque, entonces toda la unidad ocupa una **posición defendida**, incluyendo cualquier modelo que no esté tocando el obstáculo.

Una unidad en una posición defendida al comienzo de su movimiento puede cruzar el obstáculo detrás del cual se encuentra cuando se le da una orden de Avance o de Correr **sin** realizar la Prueba de Obstáculos descrita anteriormente. Esto incluye unidades que realizan un sprint, siendo necesaria una orden de Correr en ese caso. Imaginamos que la unidad ya está preparada para cruzar y se ha posicionado para hacerlo.

Consulta el Diagrama 13 en la página 24 para ver ejemplos de modelos en una Posición defendida y aquellos que obtienen una bonificación por cobertura.

Una unidad no puede ser separada por un obstáculo.

Aunque una unidad en una posición defendida puede cruzar el obstáculo sin test, recuerda que solo puede cruzar si todos los modelos tienen suficiente movimiento para hacerlo: una unidad no puede ser dividida por un obstáculo una vez que se ha movido. Cualquier Equipo en la unidad debe colocarse en formación con su unidad y no dividido por el obstáculo que la unidad ha cruzado.

Posición defendida, Cobertura y Ocultamiento

Estar en una posición defendida también permite a las unidades ocultarse del terreno oscuro de la posición mientras ignoran su presencia para disparar a través de él. Las miniaturas que se encuentren a 1" del obstáculo o que se encuentren a 1" del mismo también obtienen una bonificación de Res de cobertura al disparar a través del obstáculo, mientras que las miniaturas que estén más allá de 1" no se beneficiarán de la bonificación de Res de la cobertura, como se explica con más detalle en la sección de disparos, pág. .16

Area de Terreno

Describimos las características del terreno que se extienden sobre un área como "Área de terreno" y los ejemplos típicos pueden ser un área boscosa o un terreno pantanoso.

Categorías de Movimiento por Terreno

Clasificamos el Área de terreno en tres categorías de movimiento: abierto, difícil e ifranqueable.

- **El terreno abierto** puede atravesarse como si fuera terreno abierto y no se realizan controles ni se aplican penalizaciones.

- **Terreno difícil** significa que se requiere un test de agilidad para entrar o atravesar el terreno, lo que puede resultar en una penalización de algún tipo.
- **Infranqueable** significa precisamente eso: una unidad no puede moverse por el terreno.

*Por ejemplo, el **terreno abierto** abarca la mayor parte de la mesa sin terreno, pero también áreas de matorrales bajos o cultivos de pozos; el **terreno difícil** incluye bosques y terrenos con cráteres que ofrecen algún obstáculo para el movimiento; y el **terreno infranqueable** puede ser un gran pináculo rocoso o un pozo sin fondo.*

Test para Terrenos Difíciles

Se realiza un test de agilidad cuando una unidad intenta entrar en un área de terreno difícil, o antes de realizar su movimiento si ya se encuentra dentro de un terreno difícil.

Se considera que un modelo se está moviendo hacia o a través de terreno difícil si cualquier parte de su peana se encuentra dentro o entra en el área del terreno. Cuando el cuerpo de un modelo se utiliza para medir en lugar de una base, el modelo se encuentra en un terreno difícil si alguna parte de su cuerpo entra en el área del terreno. Tenga en cuenta que algunos modelos, como los drones y el equipo, ignoran los efectos de movimiento del terreno; consulte la Guía de armas y equipo para obtener más detalles.

Test contra la estadística de agilidad de la unidad.

Test de Terreno Difícil	
Tirada	Resultado
<i>Pasado</i>	<i>La unidad completa su movimiento hacia y a través del terreno sin penalización.</i>
<i>Fallado</i>	<i>La unidad puede completar su movimiento, pero la mitad de su M por el terreno. Cualquier movimiento posterior más allá del terreno, como en el claro, se realiza nuevamente a ritmo normal.</i>

Ayuda si los jugadores simplemente tratan el terreno por el que se mueven en un Test fallido como el doble de su distancia normal. Por ejemplo, si un modelo con una estadística M de 6 estaba dentro de un área de terreno difícil cuando falló la prueba, podría moverse 3" a través del terreno (contándolo como 6"), o podría moverse 2" a través del terreno. el terreno (contando como 4") en campo abierto y 2" más allá – la distancia inicial se duplicó a 4" más 2" lo que equivale a 6" en total.

DISPARO

Las miniaturas armadas con armas a distancia pueden disparar cuando reciben una orden de **Avanzar o Disparar**. También se puede disparar durante el turno como parte de un **asalto o como reacción**, en estos casos el procedimiento es el mismo que se describe aquí. Abordaremos estas y otras excepciones como parte de las reglas pertinentes.

Cada miniatura dispara una vez excepto cuando se indique lo contrario, como las miniaturas armadas con armas de fuego rápido que potencialmente pueden disparar dos, tres o más veces. Algunos drones, vehículos y bestias enormes llevan varios sistemas de armas, en cuyo caso cada sistema de armas puede disparar una vez, excepto que se indique lo contrario.

Algunas criaturas escupen o usan alguna otra forma de ataque natural. Aunque sabemos que no son estrictamente “armas”, las reglas los consideran ataques a distancia normales. Si un modelo montado monta una criatura que tiene su(s) propio(s) ataque(s) a distancia, tanto el jinete como la montura pueden disparar.

Nos ocuparemos de excepciones específicas cuando sea necesario en lugar de tratar de cubrir todas las variaciones de armas, equipos y situaciones a la vez.

Secuencia de Disparo	
Tirada	Resultado
1: Declarar disparos	Declarar qué modelos están disparando
2: Asignar objetivo(s)	Medir el alcance y asignar la(s) unidad(es) enemiga(s) para disparar
3: Comprobar la línea de visión (LoS)	Comprobar qué tiradores tienen LoS al objetivo
4: Declarar modos y cargas	Si los tiradores tienen disparo opcional modos, o cargas de munición opcionales para sus armas, declarar estos antes de empezar a disparar
5: Resuelva los disparos	Resuelva los disparos y elimine cualquier modelo que caiga herido
6: Agregar pines	Agregue cualquier pin infligido en el objetivo
7: Hacer Test de ruptura	El objetivo hace cualquier Test de ruptura requerido

PROCESO DE DISPARO

El disparo se resuelve unidad a unidad. Salvo excepciones, todas las miniaturas que estén disparando deben disparar a la **misma** unidad enemiga. Cualquier modelo que no pueda disparar al blanco designado por cualquier motivo no dispara en absoluto. La razón más común por la que no se puede disparar es cuando los modelos no pueden ver el objetivo, es decir, cuando no tienen **línea de visión**, como se describe a continuación.

Un modelo no tiene que disparar si el jugador prefiere no hacerlo incluso cuando tiene línea de visión hacia el objetivo o cuando se ha emitido una orden de **Disparo**.

Orden de Avance: si la unidad de disparo ha recibido una orden de avance, las miniaturas mueven primero y disparan después. Las unidades que avanzan no tienen que moverse en absoluto si el jugador no quiere que lo hagan, pero cualquier movimiento siempre debe completarse antes de disparar.

Orden de fuego: si la unidad que dispara ha recibido una orden de fuego, las miniaturas disparan sin moverse. Las unidades que disparan de esta manera tienen más probabilidades de acertar que las que realizan una acción de Avance.

En otros casos, las unidades disparan como se describe en las reglas, como durante un asalto o como reacción.

Por el bien de la apariencia, los jugadores pueden girar los modelos para mirar a su objetivo cuando disparan. Del mismo modo, los vehículos y otros modelos con sistemas de armas montados en torretas u otros sistemas de armas dirigibles pueden girar las armas para enfrentar al objetivo. Esto no es estrictamente una regla porque los modelos siempre son libres de girar según sea necesario, y lo hacemos simplemente por el aspecto que da. Girar para mirar a un objetivo de esta manera no cuenta como moverse.

Armas Pesadas

Las armas pesadas solo pueden disparar con una orden de **Disparo**. Un equipo de armas, un vehículo u otra unidad armada con un arma pesada aún puede realizar una acción de avance y disparar con cualquier arma no pesada llevada por la tripulación o montada en el vehículo, etc., pero no puede disparar su armamento pesadas.

Tripulaciones de Armas y Equipos

Las unidades del equipo de armas disparan con su arma de apoyo/pesada, o la tripulación puede disparar con cualquier arma personal que lleven, normalmente pistolas o carabinas. La unidad no puede disparar con ambos incluso si tiene un líder de tripulación designado o más tripulación de la necesaria para operar su arma de equipo.

El equipo tripulado que requiere orden de Avanzar o Disparar para activarse se trata de la misma manera que un arma de equipo. La unidad usa su equipo o la tripulación puede disparar con sus armas personales.

Objetivo

Comprueba el alcance y declara el objetivo. Los jugadores pueden medir los alcances antes de decidir a qué enemigo disparar. Consulte Alcance y modo a continuación.

Excepto donde se permita específicamente dividir el tiro entre diferentes objetivos, los tiradores siempre disparan a la misma unidad enemiga. Los vehículos, las bestias enormes y los modelos de drones armados con múltiples sistemas de armas pueden elegir un objetivo diferente para cada sistema de armas cuando se emite una orden de **Disparo**. Todavía deben elegir un solo objetivo cuando se emite una orden **Avance**.

Si un tirador tiene varios sistemas de armas o excepciones de reglas especiales que le permiten disparar a diferentes blancos, todos los blancos deben ser asignados antes de disparar.

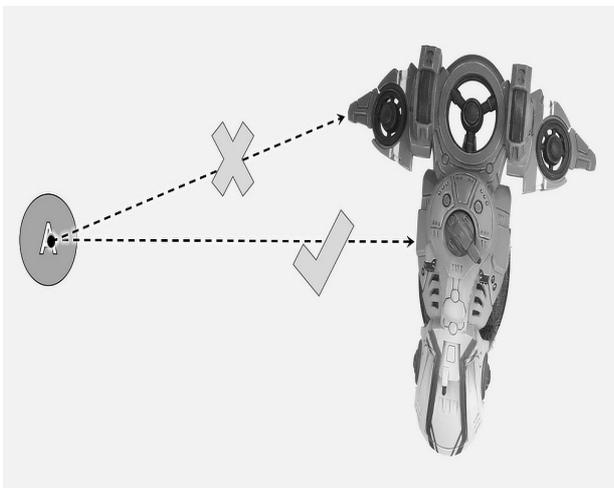
Un objetivo normalmente será una unidad enemiga. En algunos casos, los disparos pueden dirigirse contra otros tipos de objetivos, por ejemplo, un edificio o un lugar en el campo de batalla. En cualquier caso, declara todos los blancos antes de empezar a disparar.

¿Quién Puede Disparar?

En términos generales, los modelos que pueden ver su objetivo pueden dispararle: en otras palabras, los modelos requieren línea de visión (LoS) hacia su objetivo. Esto significa que algunas miniaturas de una unidad pueden disparar a un objetivo y otras no porque no pueden verlo.

Una unidad puede elegir cualquier unidad enemiga como objetivo siempre que al menos un tirador pueda verla, es decir, siempre que al menos una miniatura pueda tener LoS al objetivo para dispararle.

Un modelo de arma tripulado debe poder tener LoS al objetivo además de al menos un miembro de su tripulación. Si el arma no puede trazar LoS, no puede disparar incluso si los miembros de su tripulación pueden trazar LoS.

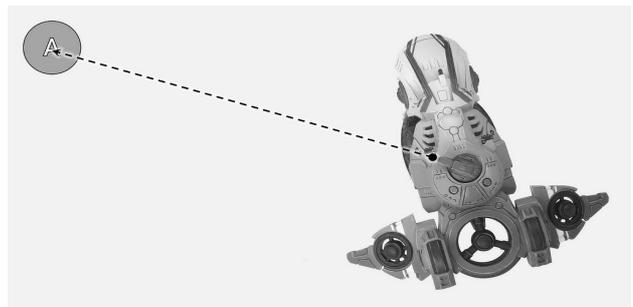


3: DISPARO A LA CARROCERÍA DEL VEHÍCULO

- El tirador A mide el alcance y la LoS hasta la carrocería del vehículo, no las alas.

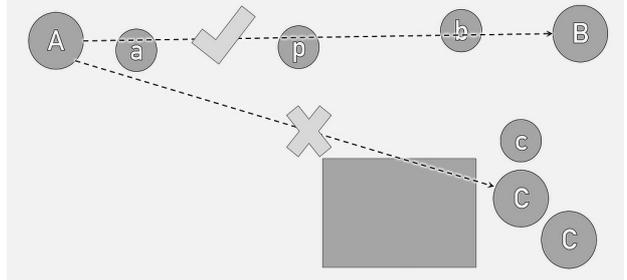
4: DISPARO DE VEHÍCULOS

- Los vehículos, drones y bestias enormes miden el alcance y la LoS desde su sistema de armas hasta su objetivo.



5: ¡UPS, UN DRON EN EL CAMINO!

- El tirador A tiene clara LoS para B ya que ignora a los dos drones (ayb) y la sonda (p).
- A no puede disparar a la unidad C, ya que solo puede trazar LoS a un dron (c) y no a una miniatura significativa en la unidad.



Algunos tipos de armas no siempre requieren LoS para disparar. En su mayor parte, estos son lanzadores de tipo artillería que disparan o lanzan municiones en la dirección general de un enemigo invisible. Nos ocupamos de estas excepciones en las reglas de disparo indirecto en la página 25.

En algunos casos, los modelos de equipo también pueden disparar, por ejemplo, un dron de armas. Cuando este sea el caso, los modelos de equipo deben poder trazar LoS además de al menos un miembro de la unidad de manera comparable a las armas tripuladas.

En la mayoría de los casos, los jugadores naturalmente desearán disparar con todos los combatientes que puedan hacerlo, es decir, todos aquellos que estén adecuadamente armados y que tengan LoS al objetivo. Ocasionalmente, un jugador puede desear retener el fuego con algunas o todas las miniaturas, y eso está bien siempre que el jugador lo aclare antes de tirar los dados.

LÍNEA DE VISIÓN (LOS)

Calcule el LoS directamente encima de la mesa: visualícelo desde una posición de arriba hacia abajo como lo haría si mirara un mapa bidimensional del campo de batalla. Tenga en cuenta este punto de vista al calcular la LoS y los efectos de la cobertura.

Un modelo tiene LoS a un objetivo si se puede trazar una línea recta ininterrumpida desde el centro de su base hasta el centro de la base de al menos un modelo en el objetivo. Hay excepciones a esto, como en el caso de disparar edificios, pero trataremos estas situaciones especiales en su propia sección.

Si el objetivo es un vehículo u otra miniatura que carece de peana o que es más grande que cualquier peana que tenga, el tirador puede trazar LoS a la parte principal del cuerpo de la miniatura (ver Diagrama 3). Los jugadores deben establecer antes del juego qué constituye el cuerpo principal de un modelo y qué es periférico u ornamental.

Las unidades de vehículos y bestias descomunales, y todos los demás modelos que montan múltiples sistemas de armas, trazan LoS de los sistemas de armas que están disparando en lugar del centro de la base del tirador (ver Diagrama 4).

LoS no se puede trazar en los modelos de equipo, incluidos los drones, pero LoS se puede trazar a través del equipo desde cualquier lado como si no estuviera allí. Si un modelo de equipo es el único modelo que un tirador puede ver, no es posible trazar LoS al objetivo (ver Diagrama 5, Tirador A al objetivo C).

LoS se traza por los modelos de armas en un equipo de armas de la misma manera que su tripulación, por ejemplo, si un tirador puede ver un modelo de arma de apoyo, puede ver la unidad.

LoS Bloqueado

La línea de visión está bloqueada y un modelo no puede disparar en las siguientes situaciones, lo que debería ser intuitivamente obvio en la práctica. Hay algunas excepciones, algunas muy comunes, que tratamos inmediatamente después.

La regla básica es: LoS está bloqueado por algo en el camino, o por demasiado terreno intermedio que oscurece.

Nota Tecnológica de Antares

El dron de armas Concord C3D1 tiene un arma montada lateralmente, un soporte de luz de plasma, pero traza LoS desde el centro de la base y desde el sistema de armas. Para tales drones, el modelo y el arma deben tener línea de visión, como si el dron fuera la tripulación de un arma de apoyo. Otros modelos pueden tener configuraciones similares, por lo que debe seguir esta guía.

Específicamente, LoS **no se puede** trazar a través de lo siguiente:

- La base normal de un modelo desde cualquier lado, incluidas las de la propia unidad del tirador.
- El cuerpo principal de un vehículo, bestia gigantesca o dron (ver diagrama 6).
- La formación de cualquier unidad y dentro de 1" de una o más miniaturas en esa unidad a un objetivo más allá (ver diagrama 7). En muy raras circunstancias, las bajas pueden crear una brecha en la formación de una unidad que sea más ancha que 2"; en tal caso, entonces una unidad podría disparar a través de esa brecha siempre que el LoS no se acerque a menos de 1" de los modelos en esa unidad intermedia.
- **Terreno bloqueante**, como colinas, formaciones rocosas o edificios.
- Más de 4" en total de terreno intermedio **oscurecedor** (ver diagrama 8), que puede ser de una combinación de obstáculos y terreno de área. Los modelos se pueden colocar en el borde de dicho terreno para obtener protección en forma de bonificación de cobertura, pero no sufrir ninguna penalización

de LoS.

Indicar el Terreno Oscurecedor

Las miniaturas dentro o más allá del terreno del área de oscurecimiento quedan ocultas para los tiradores, al igual que las miniaturas del otro lado de los obstáculos (ver diagramas 8 y 9). Este es un cambio importante con respecto a BtGoA: las penalizaciones de LoS se aplican incluso si se encuentra dentro de un terreno oscuro.

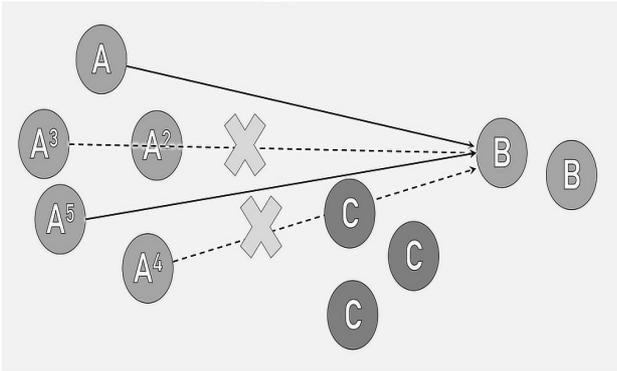
Los jugadores deben acordar antes de que comience el juego dónde las características del terreno bloquean la LoS y cuáles constituyen un terreno que oscurece (consulte el resumen del terreno, p. 43 y 44).

Excepciones a LoS Bloqueado

Las siguientes excepciones a un LoS bloqueado se explican por sí mismas. LoS **se puede** trazar:

- Sobre cualquier miniatura **más pequeña**, o mediante la formación de una unidad de miniaturas más pequeñas, independientemente del tipo de unidad del tirador. Si una unidad consta de miniaturas que disparan de diferentes tamaños, se cuenta como la más grande.
- Sobre o a través de **sondas** desde cualquier lado. Sin embargo, LoS puede trazarse a una sonda para dispararle (ver Diagrama 5).
- Sobre cualquier modelo **de equipo**, ya sea en los tiradores propios o en la unidad de destino. Los drones compañeros se ignoran comúnmente de esta manera (ver Diagrama 5).
- La tripulación de un equipo de armas siempre puede trazar LoS **sobre el arma de su propio equipo**, independientemente de si están disparando con ella o no.
- Las miniaturas a 1" del borde de un elemento de terreno de área **están en el borde** y siempre pueden ver y ser vistas sin trazar LoS a través del terreno.
- Las miniaturas pertenecientes a unidades en una **posición defendida** ignoran las penalizaciones por oscurecimiento de LoS del obstáculo que están defendiendo cuando trazan LoS hacia un objetivo en el otro lado (ver la situación compleja en el Diagrama 10 y Posiciones defendidas, p.16).
- El terreno y las unidades que miran por encima **desde un terreno elevado** no bloquean la línea de visión ni imponen penalizaciones de Acc con respecto al terreno intermedio, o lo hacen solo según lo acordado por los jugadores de antemano.

Damos algunos comentarios sobre la determinación de LoS después de los diagramas. Estos no forman parte de las reglas de LoS, pero resaltan las excepciones y rarezas que pueden ocurrir durante el juego y deben leerse junto con las reglas sobre LoS bloqueadas y permitidas anteriores.

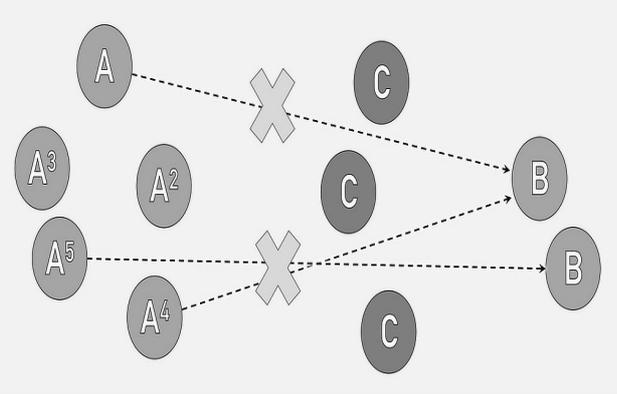


6: NO LoS A TRAVÉS DE OTROS MODELOS (INCLUSO AMISTOSO)

- Los tiradores A, A2 y A5 pueden trazar LoS a la unidad B. A3 no puede apuntar a B ya que su LoS está bloqueado por A2 aunque estén en la misma unidad. A5 puede disparar 'a través de la brecha' en su propia unidad.
- A4 no puede disparar a B porque su LoS está bloqueado por la unidad C

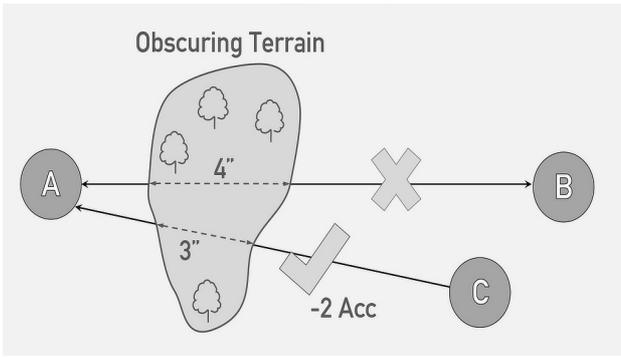
7: NO LoS POR MEDIO DE OTRA UNIDAD

- Mientras que los tiradores A, A4 y A5 pueden trazar cada uno LoS a un modelo en la unidad B, LoS a la unidad está bloqueado por la presencia de la unidad C, a pesar de las brechas.



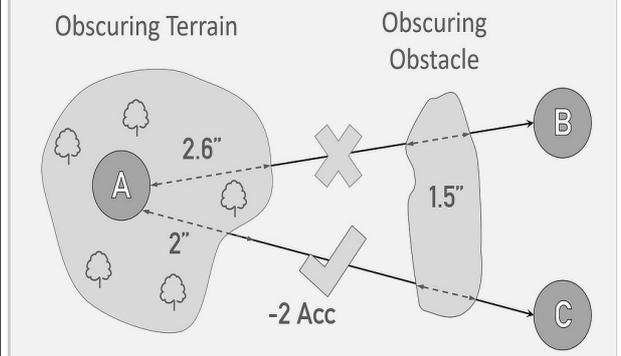
8: NO LoS A TRAVÉS DE TERRENOS EXCESIVOS QUE INTERVIENEN Y OSCURECEN

- La LoS entre A y B está bloqueada debido a 4" de terreno que oscurece.
- Disparar de A a C sufre una penalización de LoS de -2 debido al oscurecimiento del terreno.



9: LoS A TRAVÉS DEL TERRENO INTERMEDIO Y OSCURECEDOR SIEMPRE APLICA

- Todos los tiros entre A y B están bloqueados debido a más de 4" de terreno oscuro. Disparar entre C y A sufre una penalización de -2 Acc LoS debido a 3,5" de terreno oscurecido.



• Nótese que ni B ni C están en posiciones defendidas.

Tamaño y LoS

Puede suceder que los modelos más grandes disparen por encima de las cabezas de los amigos más pequeños contra un enemigo que no puede devolver los disparos porque los amigos del modelo más grande son iguales, así que bloquea su propia LoS. Esto es intencional y permite a la infantería, por ejemplo, apoyar a los vehículos en muchas situaciones tácticas, protegiéndolos contra ataques directos manteniendo a los enemigos a distancia y absorbiendo su fuego. Cuando los vehículos y otros modelos grandes disparan sobre las cabezas de los modelos más pequeños, imaginamos que están usando armas con torretas o similarmente elevadas, en lugar de exponer sus vulnerables cascos.

'En el Borde'

Dependiendo de cómo los jugadores representen el área de terreno, puede ser incómodo o incluso imposible colocar modelos a lo largo del borde exacto de un área. Para permitir esto, muchos jugadores adoptan una convención en la que simplemente afirman que las miniaturas están 'en el borde' siempre que puedan moverse a su posición: las miniaturas se colocan lo más cerca posible del borde dado el diseño del terreno y estabilidad de los modelos.

Obstáculos y Posiciones Defendidas

No podemos cubrir todas esas circunstancias, pero recomendamos que si el LoS cruza más de 2" de un obstáculo defendido (como cuando se dispara a lo largo de él en lugar de cruzarlo), entonces la regla de oscurecimiento entra en vigor para cualquier tirador como si el obstáculo intermedio eran área de terreno. En la práctica, descubrimos que los jugadores son honestos acerca de estas cosas, pero los jugadores deben decidir sobre tales situaciones antes del juego.

Terreno Elevado

Terreno alto es cualquier terreno que los jugadores hayan acordado que sea antes del juego. Por lo general, puede incluir edificios altos, así como colinas altas, laderas montañosas, etc. No es práctico formular reglas sin algún conocimiento de la configuración de la mesa en uso, por lo que los jugadores deben organizar tales cosas antes del juego. Al igual que con las decisiones sobre otros terrenos, los jugadores deben acordar antes del juego qué características pasan por alto por otras características, incluidos otros terrenos y unidades en terrenos más bajos. Los jugadores pueden acordar que un terreno elevado pase por alto otro terreno elevado si así lo desean.

RANGO Y MODO

El alcance no se mide para cada modelo de disparo. En su lugar, mide la distancia entre las miniaturas más cercanas en las unidades de tiro y objetivo. Mide la distancia entre el modelo más cercano que está disparando al modelo objetivo más cercano al que tiene LoS.

Este es el rango para **toda** la unidad y **todos** los disparos en este turno de tiro se calculan en este rango. Ocasionalmente, algunos modelos dispararán a una distancia mayor que el rango indicado: esto es completamente intencional.

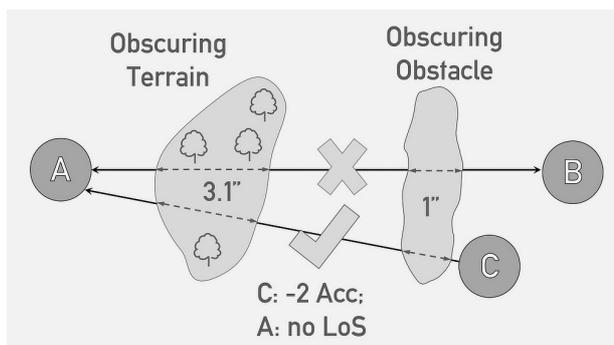
El rango debe medirse desde el borde de la base hasta el borde de la base. Cuando una miniatura objetivo carezca de peana o cuando la miniatura sea más grande que su peana, mide hasta el cuerpo principal de la miniatura, si está más cerca, como con vehículos y bestias enormes; consulta la página 33.

Si dispara con un arma de equipo, mida desde el arma en sí en lugar de su tripulación.

Si un arma es transportada por un vehículo, un dron o una bestia gigantesca, mida desde el arma misma.

(10): LoS Y POSICIONES DEFENDIDAS (OBSTÁCULOS DEFENDIDOS)

- C está en **Posición Defendida**; B no lo está.
- El tiro entre B y A está **bloqueado** debido a la regla de 4".
- Disparar de A a C también está **bloqueado** debido a la regla de 4", ya que A cuenta el ancho del obstáculo para el total del terreno que oculta.
- C puede disparar a A ya que **ignora** el obstáculo que está defendiendo, pero lo hace con una penalización de -2 Acc LoS debido al terreno intermedio que oscurece



DECLARAR ARMAS, MODOS Y CARGAS

Algunos modelos tienen más de un arma. Más comúnmente, algunos soldados de infantería llevan un arma capaz de disparar en diferentes modos, como las carabinas de plasma Antareanas.

Los modelos de unidades de equipo de infantería, bestias, montadas o de armas que están armadas con más de un arma pueden optar por usar cualquiera, pero solo pueden disparar con un arma a la vez.

Por ejemplo, en el universo de Antares, un modelo de infantería armado con una honda X y una pistola de plasma puede usar cualquiera de los dos, pero no ambos.

Si una unidad lleva armas capaces de dos o más modos de disparo, todas las miniaturas armadas con la misma arma deben disparar usando el mismo modo de disparo.

Por ejemplo, las carabinas de plasma mencionadas anteriormente pueden disparar tanto en modo disperso como enfocado.

Algunas armas son capaces de disparar diferentes tipos de municiones. Si dos o más tiradores están armados de esta manera, deben disparar usando el mismo modo de disparo que se explicó anteriormente, pero pueden seleccionar diferentes municiones si lo desean.

Número de Disparos

Un arma puede disparar hasta una, dos, tres o más veces, como se muestra en la sección de disparos de las estadísticas de su arma. Si un arma dispara dos o más tiros a la vez, esto se describe como **fuego rápido (RF)**.

Algunas armas se describen como sistemas de **armas gemelas**, generalmente montadas en vehículos, que combinan dos armas idénticas que disparan juntas. Las armas gemelas disparan con el doble de disparos que un arma de su tipo y son una clasificación más grande, y esto se muestra en sus estadísticas.

Para obtener detalles completos de las distintas armas de Antarean, consulte la Guía de armas y equipo.

TIRADA PARA IMPACTAR (TEST DE PRECISIÓN)

Para determinar si un disparo da en el blanco, realice un test con la estadística de **Precisión** del tirador. Cuando estén disparando varios del mismo modelo, por ejemplo cinco Strike Troopers armados con carabinas de plasma, es conveniente tirar todos los dados a la vez. Si las personas requieren una puntuación de dados diferente para acertar, divida los dados en lotes o use dados de diferentes colores para representar sus tiros.

Fuego Directo (Acc) Resultados de Test	
Tirada	Resultado
1	El disparo golpea y los tiradores anotan un disparo afortunado en el objetivo: consulte a continuación para obtener información sobre los disparos afortunados.
Pasado	El tiro ha dado.
Fallado	El tiro ha fallado.
10	El tiro falla y es un tiro desastrozo; consulte más abajo para obtener más información sobre los fracasos.

Modificadores de Tirada para Disparar

La estadística de precisión (Acc) de un tirador se modifica como se muestra en la Tabla de modificadores de precisión. En algunos casos, se aplicarán bonificaciones o penalizaciones adicionales, como se indica en las listas de ejército. Consulte la tabla de modificadores de precisión y las explicaciones de las bonificaciones y penalizaciones que siguen.

Fuego apuntado: una unidad que realiza una acción de fuego recibe una bonificación de fuego apuntado. Las armas que Hacen Fuego Indirecto y todas las armas pesadas no obtienen una bonificación por fuego apuntado.

Objetivo + Largo se aplica si el objetivo incluye **uno o más** modelos grandes o extragrandes.

El objetivo pequeño solo se aplica si **todas** las miniaturas de la unidad objetivo son pequeñas.

Cada pin en una unidad de tiro deduce -1 de su Acc.

Alcance: las armas tienen alcances efectivos, largos y extremos que varían según su tipo. Si un grupo de tiradores tiene diferentes armas, algunas pueden estar en diferentes rangos y requieren diferentes puntajes para acertar, en cuyo caso las tiradas deberán tomarse por separado.

Terreno oscurecedor: esto se aplica a toda la unidad si la mayoría de los tiradores están obligados a trazar una línea de visión a través del terreno para alcanzar la mayor parte del objetivo (ver Diagrama 11).

Por ejemplo, si una unidad de 5 está disparando a una unidad de 3, se aplica la penalización si al menos 3 tiradores tienen que trazar una línea de visión sobre el terreno para dar en 2 o más de los blancos.

Las armas de **fuego rápido** que disparan dos o más tiros a la vez sufren una penalización en la Acc del tirador. Los jugadores siempre pueden decidir disparar solo una vez con tales armas y no se aplica una penalización de fuego rápido cuando lo hacen.

La penalización por **Disparo Indirecto** se aplica a todos los disparos indirectos.

Tripulación Insuficiente: si no hay suficientes miembros de la tripulación para operar un arma de equipo, aún puede disparar pero sufre la penalización indicada.

Tabla de Modificadores a la Precisión		
Tipo de Modificador	Situación	DM
Fuego Apuntado	Disparar con orden de Fuego (no OH o armas pesadas)	+1
Objetivo+Grande	La unidad objetivo incluye un modelo grande o extragrande	+1
Objetivo Pequeño	Unidad objetivo de modelos pequeños	-1
Pineado	Cada pin en la unidad que dispara	-1
Rango	Largo	-1
	Extremo	-2
Terreno Oscurecedor	LoS Trazada a través de hasta 4" de terreno/obstáculos de área de oscurecimiento	-2
Fuego Rapido	Disparar dos o más tiros en modo de fuego rápido	-1
Disparo Indirecto	Modo Disparo Indirecto	-1
Tripulación Insuficiente	Tripulación insuficiente para arma de equipo	-2

Repeticiones Forzadas de Aciertos

En algunas situaciones, una unidad es especialmente difícil de acertar. Cuando este sea el caso, el tirador está obligado a repetir los impactos anotados y solo los resultados que impactan por segunda vez cuentan como impactos. Por ejemplo, una unidad dispara a una unidad de infantería que está down y consigue 3 impactos. Esos 3 aciertos se vuelven a lanzar y 2 de las tiradas tienen éxito. El objetivo recibe 2 impactos.

Si se anota un disparo afortunado, siempre se mantiene sin volver a tirar. Tenga en cuenta que esto no se aplica a todas las tiradas de 1, sino solo al único disparo afortunado obtenido. Ver Disparo Afortunado, a continuación.

Si los tiradores tienen derecho a repetir los disparos fallidos por cualquier razón, por ejemplo, si tienen un dron de observación, entonces cualquier repetición de disparos fallidos debe

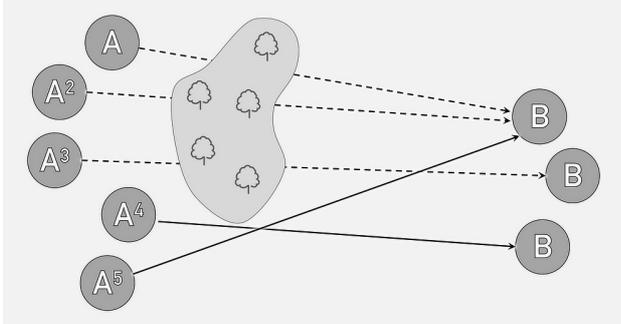
realizarse primero para establecer el número de aciertos iniciales. Luego, los impactos deben repetirse cuando el jugador esté obligado a hacerlo.

Las repeticiones de tiradas nunca se pueden repetir, pero cuando hablamos de repeticiones de fallos primero y repeticiones de aciertos después, en realidad estamos hablando de dos conjuntos diferentes de tiradas: una opcional para el tirador y otra impuesta por el objetivo. Por lo tanto, es posible volver a lanzar un fallo y convertirlo en un acierto, que luego debe volver a lanzarse para convertirlo nuevamente en un fallo.

Las armas explosivas que obtienen varios impactos a la vez no repiten los impactos y, en su lugar, reducen la cantidad de impactos obtenidos como se describe en Explosiones, p.22.

11: LA MAYORÍA DEL OBJETIVO OSCURECIDO PARA LA MAYORÍA DE LOS TIRADORES

• El tirador A4 puede trazar una LoS sin oscurecer a un modelo en la unidad B, y A5 puede ver toda la unidad B, pero se aplica la penalización de -2 Acc ya que la mayor parte de B está oscurecida por la mayor parte de la unidad A (A, A2 y A3).



Las tiradas repetidas de impactos se toman en las siguientes situaciones:

- **Objetivos Down.** Los impactos deben repetirse si el objetivo es una unidad de equipo de **infantería, bestia o arma de equipo** que tiene un orden de **Down** actual.
- **Objetivos Esprintando.** Los impactos deben repetirse si se dispara al objetivo mientras está **esprintando**. Esto solo puede suceder mientras se está realizando el sprint, por ejemplo, durante un asalto, como se explica más adelante.
- **Regla Especial.** Algunas unidades tienen reglas, armaduras o equipos especiales que obligan a un tirador a repetir los impactos en algunas situaciones, como un objetivo con la regla especial **Rápido** y una orden de **Correr**.

ASIGNAR IMPACTOS

Cada impacto anotado debe asignarse a un modelo individual dentro de la unidad objetivo. Si has anotado un disparo afortunado, déjalo a un lado por ahora, se tratará más adelante como se describe a continuación. El jugador cuya unidad ha sido alcanzada coge todos los dados restantes que han obtenido impactos y los coloca junto a miniaturas individuales para mostrar cuáles han sido alcanzados.

Los impactos siempre deben repartirse de la forma más

uniforme posible entre todas las miniaturas de la unidad, incluidas las miniaturas de armas de un equipo de armas, excepto en los casos que se indican a continuación.

- Un modelo que está oculto a todos los tiradores detrás de un terreno bloqueado o enmascarado por un edificio no puede ser alcanzado excepto por explosiones (ver Diagrama 12).

Por ejemplo, un modelo detrás de una roca enorme no puede ser alcanzado por tiradores que disparen carabinas de plasma, pero podría ser alcanzado por una explosión de un proyectil de mortero.

- A los modelos de equipo, como los drones compañeros, normalmente no se les asignan impactos al disparar. Pueden ser impactados por un disparo afortunado, y también pueden verse afectados por algunas armas o municiones con reglas especiales específicas de armas.

Un modelo no puede ser impactado si se aplica una regla especial a tal efecto.

A medida que los jugadores adquieren experiencia, aprenden rápidamente a reconocer situaciones en las que es posible prescindir de la asignación de aciertos con dados. Esto podría deberse a que todas las tiradas de resistencia posteriores son las mismas, o porque la obligación de distribuir los impactos de manera uniforme dicta cómo se colocan los impactos de todos modos.

Cuando los tiradores disparan una combinación de tipos de armas, puede marcar a diferencia qué armas impactan a qué modelos. Por eso es una buena idea usar dados de diferentes colores al tirar para impactar con diferentes tipos de armas. Los dados del mismo color se pueden usar para asignar impactos y luego para realizar las tiradas de resistencia necesarias.

Disparo Afortunado

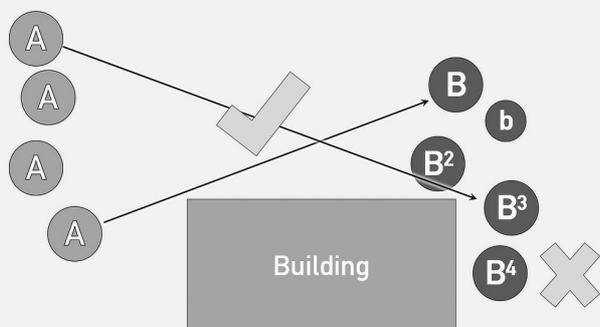
Si los tiradores obtienen uno o más 1 para dar en el blanco, habrán obtenido un Disparo Afortunado. No importa cuántos 1 se lancen, solo se puede anotar un Disparo Afortunado contra un solo objetivo (una unidad) en un solo turno de tiro. Si una unidad está disparando con diferentes armas que han obtenido 1, el jugador que dispara puede decidir cuál ha anotado el Disparo Afortunado.

Si los tiradores pueden disparar a más de un objetivo, entonces cada objetivo puede potencialmente sufrir un Disparo Afortunado.

Un disparo afortunado nunca se repite, ni siquiera cuando una regla obligaría a una unidad a repetir un impacto anotado.

12: ASIGNACIÓN DE IMPACTOS DE FUEGO DIRECTO

- Los impactos de los disparos de A a B se pueden asignar a cualquiera de B, B² y B³, ya que una línea de fuego clara para esos modelos se puede sacar de un modelo en la unidad A, incluso si B³ está bloqueado de alguna unidad A y es 'detrás' de B².
- El dron observador 'b' es un equipo, por lo que no se le puede asignar un impacto excepto un disparo afortunado.
- A B⁴ no se le puede asignar un impacto ya que todas las



miniaturas de la unidad A tienen su LdV bloqueada por el edificio.

Se asigna un disparo afortunado después de que el defensor haya asignado todos los demás impactos, y lo asigna el tirador en lugar del jugador cuya unidad ha sido impactada. El disparo afortunado no tiene que obedecer las reglas normales que obligan a que los impactos se distribuyan uniformemente.

Por ejemplo, si obtiene un disparo afortunado, puede asignarlo a un modelo que ya ha sido impactado, incluso si otros modelos no han recibido ningún impacto.

Se puede asignar un disparo afortunado a un modelo de **equipo** si lo desea. Algunos equipos tienen un valor de Res y otros, como los drones de Antarean, se eliminan automáticamente como bajas una vez que se han realizado otras pruebas de Res.

Un disparo afortunado aún debe asignarse a un modelo que sea elegible para ser impactado, teniendo en cuenta que en el caso de un disparo afortunado, el equipo puede ser impactado de la misma manera que otros modelos.

Por ejemplo, un modelo que no puede ser alcanzado porque está oculto detrás de un edificio no puede ser alcanzado por un disparo afortunado de fuego directo.

Disparos Desastrosos

Cada tirada de 10 para impactar es un **disparo desastroso**. Los disparos desastrosos siempre fallan su objetivo y **no se pueden** volver a tirar, incluso cuando el tirador tiene derecho a repetir la tirada. A diferencia de un disparo afortunado, puedes anotar cualquier cantidad de desastrosos.

No se aplica ninguna sanción universal adicional por los disparos desastrosos; sin embargo, algunas armas tienen Reglas Especiales que se aplican cuando se obtienen errores. Estos casos están cubiertos en la Guía de armas y equipo y en las

listas de ejército.

Por ejemplo, algunas poderosas armas de plasma antarean sufren de Apagón o Apagón crítico, lo que puede hacer que la unidad haga down o incluso sufra un pin.

TIRADA DE RESISTENCIA (TEST DE RESISTENCIA)

Los test de resistencia se realizan una vez que se han asignado todos los impactos a la unidad objetivo. Se requiere un test contra el valor de Resistencia (Res) del modelo por cada impacto sufrido. El jugador cuya miniatura ha sido impactada coge los dados situados junto a la miniatura y los tira.

Resultados Test Resistencia

Tirada	Resultado
Pasado	El modelo está ileso.
Fallado	En la mayoría de los casos, el modelo cae muerto.

Algunas miniaturas tienen la regla especial Herida que les permite fallar uno o más test de resistencia antes de sufrir bajas. Si este es el caso, un resultado fallido inflige una Herida (ver p. 38).

Los modelos de drones, vehículos y bestias enormes que fallan en un test de resistencia no se eliminan como bajas, pero deben hacer una tirada en la **tabla de daños** en la página 34.

Baja

Una baja significa que el modelo ya no es efectivo en el juego, independientemente de cómo se convirtió en baja. Las miniaturas que caen como bajas normalmente se eliminan de la mesa como "muertas" o, en el caso de vehículos, destruidas.

Algunos escenarios pueden sugerir que un modelo se deja donde está con fines objetivos. A algunos jugadores también les gusta dejar restos de vehículos donde se utilizarán como un obstáculo de línea o de área pequeña para proporcionar cobertura. No hay nada de malo en hacerlo, siempre que quede claro que el vehículo está destruido (¡las columnas de humo se ven geniales!) y que el tipo de cobertura que ofrece se decide entre los jugadores.

Tirada Modificada de Resistencia

La estadística de Res de un modelo se modifica con la siguiente tabla para determinar el valor de Res. Cuando modelos idénticos requieran la misma tirada, es conveniente tirar todos los dados juntos. Cuando se requieran diferentes puntajes, es necesario tirar por separado, en lotes, o tirar dados de diferentes colores, como los jugadores lo consideren más conveniente.

Tabla de Modificadores a la Resistencia		
Tipo de modificador	Modificacion	DM
Valor de Ataque	<i>SV del arma del tirador</i>	- SV
Armadura	<i>Bonificación de resistencia de la armadura del objetivo</i>	+Bonificación
Cobertura	<i>Resistencia a la bonificación de cobertura ocupada por el objetivo</i>	+1-3

Valor de Ataque: los impactos tienen un valor de ataque asociado (SV) que aumenta su efectividad y reduce la salvación de Res del objetivo.

Armadura: la mayoría de los combatientes llevan algún tipo de armadura, normalmente una defensa de campo de energía en lugar de una armadura física. La armadura tiene una bonificación asociada a la Res del usuario (incluida en la estadística básica; consulte Res, más arriba). El aumento que aporta esta bonificación a una estadística Res base se expresa por separado, entre paréntesis, ya que algunos equipos anulan algunas armaduras, mientras que otras armaduras ofrecen protección adicional contra determinados tipos de ataques.

Cobertura: si los combatientes están dentro del terreno o defendiendo un obstáculo, reciben la bonificación de cobertura asociada, que suele oscilar entre +1 (como madera) y +3 (fortificaciones). Estas bonificaciones varían según el modelo según el tipo de terreno u obstáculo en cuestión.

Tiradas Repetidas de Resistencia

En algunos casos, los modelos pueden tener derecho a repetir un test de Res fallido, incluso un 10, en cuyo caso se vuelve a realizar el test.

Los modelos que tiran contra una tabla de daños no pueden repetir los tests de Res fallidos. Las tiradas de Res fallidas de dichos modelos dan como resultado una tirada en su tabla de daño y aplicando el resultado indicado.

Bajas del Equipo de Armas

Si toda la tripulación de un equipo de armas se elimina como baja, se considera que el modelo de arma del equipo ha sido destruido y **también se elimina**. Si se destruye el arma de un equipo, la tripulación superviviente puede seguir luchando con cualquier otro armamento que tenga y se considera una unidad de **infantería** a partir de ese momento.

Los modelos de armas en una unidad de equipo de armas tienen sus propias estadísticas de Res y realizan pruebas de Res de la misma manera que otros modelos. Excepto donde se indique lo contrario, todas las armas de apoyo tienen un valor Res de 11 y todas las armas pesadas un valor Res de 13.

Modelos Fuertemente Blindados

Si una miniatura tiene un valor de Res superior a 10 una vez que se han tenido en cuenta todos los modificadores, entonces está **fuertemente blindada**. Al realizar una prueba de Res para

un modelo fuertemente blindado, solo las tiradas de 10 fallarán porque los 10 siempre fallan independientemente de la puntuación necesaria. Ver también Pines en Disparo, a continuación.

Impactos en el Equipo

Solo se pueden asignar disparos afortunados al equipo y depende del tirador si hacerlo o no. Los modelos de equipo tienen su propia estadística Res dependiendo del tipo de equipo. Algunos modelos de equipo (como los drones compañeros) no tienen una estadística Res; en este caso, las miniaturas que sufren un impacto se destruyen automáticamente cuando se eliminan las bajas sin necesidad de realizar un test de Res.

Bonificación de Resistencia a la Cobertura

Las bonificaciones de Cobertura se calculan modelo por modelo cuando realizan su Test Res. Los jugadores deben acordar las bonificaciones de cobertura que se aplican antes de la partida junto con otros detalles del terreno utilizado. Sin embargo, las pautas simples aquí y en el capítulo Terreno permiten a los jugadores desarrollar su propio terreno basado en estas definiciones.

A modo de ejemplo, la mayor parte de la vegetación baja u otra "cobertura blanda" suele otorgar una bonificación de +1 Res a los modelos pequeños y medianos. Rocas, ruinas u otra "cobertura dura", por otro lado, ofrece una protección sustancial incluso contra armas bastante poderosas. Por lo tanto, solemos otorgar a las coberturas duras una bonificación de +2 Res a los modelos pequeños y medianos.

Modelos más Grandes y Cobertura

Los modelos grandes también pueden beneficiarse de la cobertura de la misma forma en que la cobertura es sustancialmente más alta o más maciza. Esto debe ser acordado por los jugadores antes del juego.

Hay varias formas en que los jugadores pueden asignar la bonificación de cobertura al terreno. Cuando usamos nuestro terreno de jungla personalizado hecho de plantas de acuario, tenemos una designación simple: si tiene flores, otorga una bonificación de Cobertura de +2 a Res para todos los modelos de tamaño, de lo contrario, +1; si la parte del terreno solo consta de elementos bajos, como plantas o arbustos a la altura de la cintura, entonces, aunque podría actuar como un terreno oscuro, no otorga ninguna bonificación de Cobertura a Res. Este sistema de flores es simple, ¡pero funciona!

Cobertura desde el Terreno

Un **modelo** está cubierto si el centro de su base se encuentra dentro de un área de terreno que ofrece una bonificación de resistencia a la cobertura. Las miniaturas que carecen de peana están cubiertas si más de la mitad del cuerpo de la miniatura se encuentra dentro del área de terreno. Consulte el Diagrama 13 para ver ejemplos.

Cobertura desde una Posición Defendida

Si una unidad está en una posición defendida detrás de un obstáculo, como se describe en la sección Movimiento, pág. 13, las miniaturas que tocan el obstáculo y cualquier otra miniatura a 1" del obstáculo están a cubierto de cualquier enemigo que atraviese LoS sobre el obstáculo.

Aunque una unidad está en una posición defendida, las miniaturas individuales a más de 1" del obstáculo no se benefician de la cobertura (ver Diagrama 13), así que tenlo en cuenta cuando asignes impactos.
Cualquiera que dispare sobre el obstáculo en el diagrama también es probable que sufra el -2 Acc por disparar a través de terreno oscuro: ¡cualquier cobertura es útil!

Regla Sin Cobertura

Algunas armas o tipos de ataque tienen una regla especial que niega el efecto de la cobertura en la Res del objetivo. Esto se indica mediante la regla No Cover en la línea de estadísticas del arma o para el modelo.

PINES POR DISPARO

Si se dispara y se impacta a una unidad al menos una vez, se añade 1 pin después de que se hayan realizado todos los Test de Res necesarios, se hayan eliminado las bajas u otros efectos observados.

Hay algunas excepciones a esta "regla de pin" que resultan de las armas, el equipo o las reglas especiales, sin embargo, las excepciones más comunes son los impactos en modelos con armaduras pesadas y modelos de equipo, como se describe a continuación.

Modelos Fuertemente Blindados

Las unidades no reciben un pin debido a los impactos sobre modelos fuertemente blindados **a menos que** al menos un modelo fuertemente blindado falle su test de Res y como resultado **sufra bajas**.

Ejemplo de Antarean: una unidad de tres Ghar (Res 12) es impactada con un arma SV1 y debe realizar un Test de Res contra un valor de 11. El dado arroja un 10 y falla, porque los 10 siempre fallan, y el modelo es eliminado como una baja. La unidad sufre un pin porque una miniatura ha caído baja. Si la tirada de dados hubiera sido un 8, se habría superado el test y no se habría aplicado ningún pin.

Modelos de Equipos y Pines

Las unidades no toman un pin debido a los impactos en los modelos de equipos, incluidos los drones.

Ejemplo: un dron de combate con una Res de 13 sufre un solo disparo afortunado, que el tirador elige asignar a un dron compañero que lo acompaña. El dron amigo se destruye, pero no se sufre pin porque los impactos en el equipo o cuentan

para la regla pin.

EXPLOSIONES

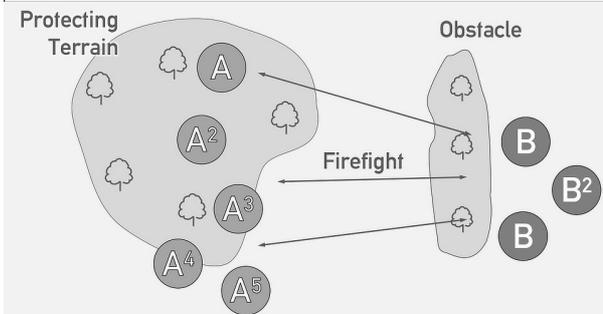
Algunas armas tienen un efecto explosivo que propaga la muerte y la destrucción en un área amplia. Estos se indican en las estadísticas del arma con la regla especial **Explosión**. Los ataques de las armas explosivas tienen un valor de D3, D4, D5, D6, D8 y así sucesivamente. Esto significa que si el test Acc 'para impactar' tiene éxito, se debe lanzar el dado especificado para determinar cuántos impactos se anotan.

Por ejemplo, si Explosion D4 tira el dado de cuatro caras y obtendrás 1, 2, 3 o 4 impactos; en un D10, de 1 a 10 impactos.

El propietario de la unidad seleccionada distribuye los impactos conseguidos en la unidad de forma equitativa entre todas las miniaturas de la unidad, **incluidas** las que están ocultas detrás de un terreno bloqueado o enmascaradas por un edificio

13: LA BONIFICACIÓN DE COBERTURA VARÍA MODELO POR MODELO

- Las miniaturas que no sean B2 están en una posición defendida de la unidad A, por lo que obtienen una bonificación de cobertura a Res de la vegetación (normalmente +1).
- B2 está a más de 1" del obstáculo, por lo que no está en una Posición defendida y no obtiene ninguna bonificación Res de cobertura.
- A, A2 y A3 tienen sus centros de base completamente dentro del terreno del área, por lo que obtienen su bonificación de cobertura.
- A4 y A5 tienen su centro de base fuera del terreno del área, por lo que no reciben ninguna bonificación de cobertura.



Si una explosión consigue un disparo afortunado, el tirador asigna **un** impacto después de que el jugador cuya unidad haya sido alcanzada asigne todos los impactos restantes, como en el caso del fuego directo.

Repetición de Tirada por Impactos

Si un objetivo obliga a repetir tiradas de impactos para Explosiones, en lugar de volver a tirar el impacto inicial, se **reduce** a la mitad el número total de impactos obtenidos y se redondea hacia **abajo**. Si se anota un Disparo afortunado, entonces el número mínimo de impactos es uno (¡el Disparo Afortunado!), de lo contrario, cero, en cuyo caso no se aplica ningún pin porque el objetivo no fue alcanzado.

Explosión y Sin Cobertura

Los impactos explosivos **siempre** tienen la regla Sin Cobertura, por lo que se niegan las bonificaciones de cobertura (para unidades en edificios, consulte Edificios y Estructuras, a continuación).

DISPARO INDIRECTO (OH)

Las armas que lanzan un disparo indirecto, a la manera de un mortero, tienen la regla especial **Disparo Indirecto**. Algunas armas tienen un modo OH además de un modo de disparo estándar. Un modelo así armado puede disparar OH o puede disparar directamente al objetivo como con otras armas; el jugador debe declarar qué modo se está utilizando después de haber designado el objetivo y antes de tirar los dados.

Las armas que disparan en modo OH tienen la opción de **disparar a ciegas** a objetivos que no pueden ver, como se describe a continuación. Excepto cuando se dispara a ciegas, los tiradores deben poder trazar LoS a su objetivo.

Un equipo de armas que dispare un arma OH debe poder trazar LoS de al menos un miembro de la tripulación, como es habitual en los equipos de armas, pero **no** necesita poder trazar LoS de la arma además.

Un equipo de armas OH puede trazar potencialmente LoS a través de observadores (drones de observación Antareanos y sondas exploradoras) sin que ninguno de los miembros de la tripulación o su portador necesiten su propio LoS para el objetivo. Esto permite que una unidad dispare a cubierto, fuera de la vista del enemigo y sin exponer a la tripulación o su arma al peligro. Esta es una característica muy útil de las armas OH.

Cuando se dispara OH con municiones de efecto Explosivo, se usa una plantilla de 3" de diámetro con un agujero en el medio para calcular los impactos. Está disponible en Skytrex y otros fabricantes. (vea los diagramas, a continuación, para usar la plantilla) .

OH Rango Mínimo/Espacio

Las armas que disparan OH tienen un alcance mínimo y no pueden atacar a un objetivo si el alcance medido de la manera estándar es menor de esta distancia. Esto se muestra en las estadísticas del arma donde el rango efectivo se da en el formato '(10)20', por ejemplo, indicando un rango mínimo de 10".

Las armas que disparan OH también requieren un espacio mínimo para operar porque lanzan un tiro alto en el aire.. Normalmente no está permitido disparar OH desde el interior de un edificio o espacio cerrado similar, y los jugadores deben acordar antes del juego dónde se permite disparar OH en tales circunstancias.

Tirada para Impactar OH (Test Acc)

Coge la plantilla OH redonda y colócala con el centro de la plantilla sobre el centro de cualquier miniatura de la unidad objetivo. El tirador no necesita LoS para el modelo individual seleccionado, solo para la unidad en sí: cualquier modelo en la unidad puede ser seleccionado como punto de mira, incluso un modelo de equipo, o un modelo que está oscurecido por un terreno oscuro o un edificio. .

Realice el test Acc de la forma habitual aplicando los modificadores ya descritos. Tenga en cuenta que las armas OH siempre sufren una penalización a su Acc y las armas OH no se benefician del +1 por fuego apuntado de una orden de Fuego: en su lugar, el fuego apuntado se trata como se describe a continuación.

Resultados Test de Disparo Indirecto (OH,Acc)	
Tirada	Resultado
1	<i>El disparo acierta y los tiradores anotan un disparo afortunado en el blanco (uno solo).</i>
<i>Pasado</i>	<i>El disparo Impacta.</i>
<i>Fallado</i>	<i>Orden de disparo: El disparo sale desviado; ver más abajo Orden de Avance: El disparo falla</i>
10	<i>El tiro falla y es un Disparo desastrozo – ver arriba.</i>

Asignación de Impactos de OH

Las armas que disparan indirectamente generalmente tienen el efecto de explosión y los impactos se asignan a la unidad como se describe para las explosiones. De lo contrario, los disparos OH solo alcanzan el modelo/punto objetivo.

No hay obligación de asignar impactos a modelos bajo la plantilla OH. La plantilla se utiliza para indicar el objetivo y calcular los disparos "fuera del objetivo".

Test Res de OH

Las miniaturas alcanzadas por un disparo OH realizan un test de Res del mismo modo que las miniaturas alcanzadas por otras armas.

Vale la pena señalar que la mayoría de los disparos OH son Explosiones, por lo que también se aplica la regla No Cobertura (ver arriba).

Fuera de Rango

Los disparos indirectos que fallan se desvían del objetivo o fallan por completo, según la orden de la unidad de disparo.

Orden de Fuego Fuera de Rango

Si un disparo OH en una **orden de Fuego** falla en cualquier tirada que no sea un 10, el disparo se **ha ido desviado**. La orientación de los dados y la puntuación **ya lanzada** indica la dirección y el número de pulgadas en que el disparo sale desviado (ver Diagrama 14).

Al tirar la prueba Acc, encontrará que es útil tirar los dados lo más cerca posible de la plantilla.

Una vez que la plantilla está en posición, las unidades son impactadas si alguna parte de la plantilla se encuentra sobre el centro de la base de cualquier modelo. Los drones, vehículos y unidades de bestias enormes que carecen de una base son impactados si parte del cuerpo principal del modelo se encuentra al menos parcialmente debajo de cualquier parte de la plantilla.

Puede suceder que dos o más unidades se encuentren debajo de la plantilla. Cualquier impacto anotado contra no sondas debe dividirse de la manera más equitativa posible entre las unidades bajo la plantilla, y cada unidad impactada sufrirá un pin de la forma habitual. A las sondas individuales solo se les puede asignar un único acierto, independientemente de si son parte de la misma unidad, a menos que solo se acierten sondas, en cuyo caso se dividen los aciertos por igual entre todas las sondas afectadas.

También puede suceder que un disparo salga lo suficientemente desviado como para impactar en una unidad amiga. Cualquier impacto se resuelve contra las unidades bajo la plantilla, independientemente de si son amigos o enemigos.

Siempre habrá casos marginales en los que una plantilla puede o no haber dado en el blanco, y se requerirá una decisión. Se sugiere que en aquellos casos en los que no sea práctico hacerlo de una manera o los otros jugadores hagan una tirada al azar y continúen con el juego.

Municiones Especiales

Algunas armas de tipo lanzador son capaces de disparar municiones especiales, como los proyectiles Antareanos que caen y emiten nanofagos que codifican máquinas o que bañan el área en una distorsión espacial que hace que sea casi imposible ver a través de ellas. Este tipo de disparos se dirigen a un punto del campo de batalla en lugar de a una unidad enemiga y, en la mayoría de los casos, utilizan fichas o marcadores para indicar dónde se centra el "efecto".

Cubriremos las pocas reglas adicionales requeridas para municiones especiales en la Guía de *armas y equipo*.

Disparos a Ciegas

En el caso de las armas OH, también permitimos que las unidades disparen a objetivos que no pueden ver. Esto se llama disparo a ciegas

Las unidades que intenten disparar a ciegas deben recibir una orden de Disparo. Tome la plantilla y colóquela en cualquier

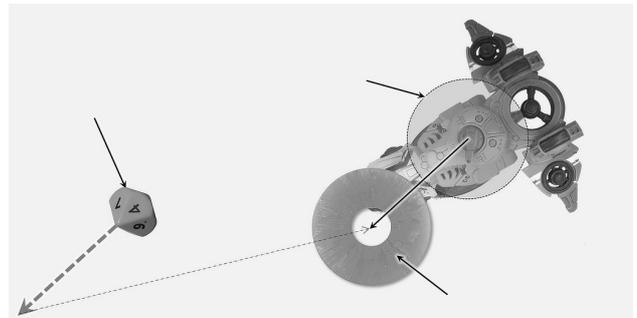
lugar dentro del alcance. Tira un D10. En cualquier tirada que no sea un 1, el tiro ha fallado por completo y es ignorado: no esta fuera de rango.

Con un resultado de 1, el disparo ha dado en algún lugar cerca del lugar al que apuntaste, pero no es un Disparo Afortunado. Vuelva a colocar la plantilla como para los disparos fuera de rango, pero tire el D10 nuevamente para determinar la dirección y multiplique el resultado por 2 (por lo que un lanzamiento de 3 significa 6" fuera de rango). Resuelve cualquier impacto en cualquier unidad debajo de la plantilla de la forma habitual para un disparo desviado.

En el caso de disparo a ciegas, **no se obtiene** ningún disparo afortunado debido al 1 obtenido. ¡Se necesita un 1 solo para acertar al objetivo!

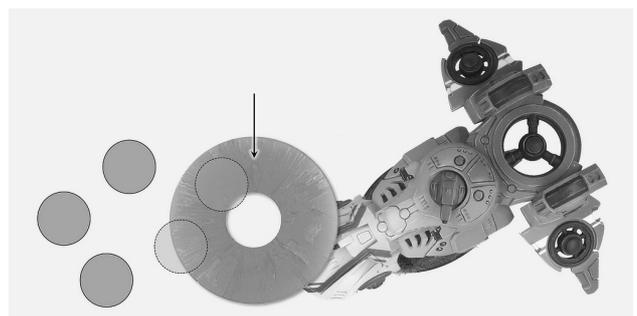
14: DISPARANDO OH - PLANTILLA EXPLOSION SIENDO MOVIDA EN UNA ORDEN DE FUEGO

• La posición inicial de la plantilla OH Explosion (colocada por el tirador) estaba encima del transporte. El disparo falló, con un resultado de 4, por lo que el disparo se desvía 4" en la dirección indicada ,pero aun así impacta el transporte.



15: OH EXPLOSIVO DIVERGENTE PUEDE GOLPEAR VARIAS UNIDADES

• Tenga en cuenta que la plantilla debe aterrizar sobre el centro de la base de un modelo para impactar.



ASALTO

Un asalto ocurre cuando una unidad entra en contacto con una unidad enemiga. Los asaltos suelen implicar un intercambio de disparos cuando el atacante se acerca al enemigo, seguido de un combate cuerpo a cuerpo en el que se imagina que los combatientes luchan cara a cara, mano a mano (o su equivalente).

En su mayor parte, los asaltos tienen lugar durante la fase de órdenes. En aras de la explicación, supondremos que ese es el caso en las reglas que siguen. Los asaltos también pueden tener lugar como reacción, en cuyo caso las reglas básicas son las mismas, consulte la sección *Reacciones* en la página 33.

Las unidades que atacan a veces se llaman la unidad que carga y su asalto una Carga.

Secuencia de Asalto	
Paso	Acción
1: Declarar el Asalto	Declarar a la unidad enemiga como asaltada.
2: Declarar Reacciones	La unidad asaltada debe declarar cualquier reacción que desee realizar (ver Reacciones)
3: Mover a contactar	Mueve la unidad atacante hasta contactar
4: Disparos a Quemarropa (PBS)	Ambos bandos resuelven PBS cuando pueden hacerlo, eliminan las bajas infligidas, agregan pines y realizan cualquier test de ruptura requerido.
5: Lucha Cuerpo a Cuerpo	Resuelva una sola ronda de lucha cuerpo a cuerpo entre las dos unidades, elimine las bajas y agregue pines.
6: Comprobar resultado	El Bando con más pines en total es el perdedor; si el resultado es igual es un empate.
7: Hacer Test de Desorganización	Los perdedores hacen un test de desorganización cuando sea necesario; otros pueden tener que hacer otro test de desorganización.
8: Siguiendo el Combate	Si el perdedor no se ha desorganizado, el ganador puede iniciar una sola ronda siguiendo en el combate entre las unidades involucradas, repitiendo los pasos 5-7.
9: Consolidar	Las unidades supervivientes hacen un movimiento de consolidación, primero los perdedores y luego los vencedores (al azar en caso de empate).

¿QUIÉN PUEDE ASALTAR?

Todas las unidades de **infantería, bestias, bestias montadas y monstruosas** pueden realizar un asalto excepto cuando se indique específicamente lo contrario mediante alguna regla especial.

Todos los demás tipos de unidades solo pueden realizar un asalto si tienen una regla especial que les permita hacerlo (como la regla especial Asalto). Esto incluye **equipos de armas, drones, vehículos y sondas**.

REALIZAR UN ASALTO

Una unidad puede realizar un asalto si recibe una orden de Correr en la fase de órdenes.

El jugador debe anunciar que la unidad está realizando un asalto y designar la unidad enemiga que está siendo atacada. A diferencia de una unidad que dispara, la unidad atacante no necesita "ver" su objetivo para atacarlo.

Una unidad solo puede intentar asaltar a un enemigo con el que puede ponerse en contacto dentro de sus 2M o, donde esté permitido, 3M de distancia de movimiento, suponiendo que se superen las pruebas requeridas basadas en el terreno cuando sea necesario.

Algunas unidades no pueden ser asaltadas ya que es imposible entrar en contacto con ellas, por ejemplo, sondas. Otras unidades que no pueden ser asaltadas tienen una regla especial que declara y aclara su inmunidad.

Una unidad que realiza un asalto puede optar por ponerse en contacto esprintando si es capaz de hacerlo, incluso si la distancia se puede cubrir en un movimiento ordinario de 2M. Esto representa que la unidad se acerca lo más rápido que puede y reduce la posibilidad de ser alcanzado por disparos enemigos a medida que las unidades se acercan (ver más abajo).

Si desea que su unidad esprinte, anuncie que lo está haciendo al designar un objetivo y antes de realizar el movimiento, y debe realizarse el test de agilidad habitual (Ag) de forma normal para un sprint una vez que la unidad se ha movido. Las penalizaciones de pines para las unidades que fallan en su prueba Ag se aplican antes de PBS.

Pasar al Contacto

La regla de la brecha de 1" se suspende durante un asalto porque las unidades opuestas se están moviendo deliberadamente para tocarse.

Los modelos de equipo se mantienen fuera de contacto durante un asalto y se pueden mover a un lado para dejar espacio donde sea conveniente. No mueva el equipo de ningún lado al contacto; en lugar de eso, mueve las miniaturas fuera del camino cuando sea necesario mientras las mantiene en formación con su unidad.

Puede suceder que una unidad no pueda alcanzar su objetivo, por ejemplo, debido a un test de agilidad (Ag) fallido por el terreno. Si esto sucede, el modelo más cercano al enemigo debe moverse lo más lejos que pueda hacia el objetivo hasta una distancia de 1" para mantener la regla de la brecha. Los modelos restantes se mueven hacia el primero para mantener la formación de la unidad. Como ninguna miniatura se ha puesto en contacto, el asalto no tiene lugar y la unidad simplemente ha hecho un movimiento de carrera o esprintado.

Suponiendo que pueda alcanzar, mueve la unidad atacante para que entre en contacto con su objetivo. Al menos una miniatura debe poder ponerse en contacto con el enemigo y las miniaturas restantes deben moverse en formación. Se pueden mover modelos adicionales para que entren en contacto con el enemigo si el jugador lo desea, aunque esto no es estrictamente necesario. **Todas** las miniaturas de ambas unidades que sean elegibles para hacerlo tomarán parte en el asalto independientemente de si se tocan o no.

Consulta la Reacción de *Contracarga* para situaciones en las que ambas unidades pueden cargar, p. 31.

Aunque es posible que algunas miniaturas no estén tocando a un oponente, se supone que todas están lo suficientemente cerca para participar en el combate posterior. Imagine una escena vertiginosa de disparos y combates cuerpo a cuerpo, donde los individuos se enfrentan a sus enemigos cara a cara (o su equivalente fisonómico).

Asaltar a Traves del Terreno

Las unidades atacantes deben hacer cualquier test para entrar o moverse a través de terreno de área difícil o cruzar obstáculos y acatar los resultados (ver Movimiento, p. 15). Esto puede potencialmente detener a una unidad o ralentizarla y hacer que el asalto se tambalee antes de que se haga contacto.

Si la unidad objetivo está en una **posición defendida** detrás de un obstáculo, la unidad atacante no tiene que cruzar para "ponerse en contacto". Es suficiente que un modelo asaltante pudiera haber movido a donde el obstáculo, no se interpone en el camino. Los modelos se colocan a lo largo de lados opuestos del obstáculo y se tratan como si se tocaran.

Una unidad en una posición defendida puede lanzar un asalto desde detrás de un obstáculo sin hacer un test para cruzar como ya se ha descrito en las reglas de Movimiento.

EL ASALTO

Un asalto se resuelve en dos etapas separadas. En primer lugar, ambos bandos resuelven **disparos a quemarropa**. En segundo lugar, ambos bandos resuelven la **lucha cuerpo a cuerpo**. Es posible que el asalto termine solo con disparos a quemarropa, pero lo más frecuente es que las cosas pasen a la lucha cuerpo a cuerpo, después de lo cual calculamos qué bando ha ganado.

Reaccionar a los Asaltos

En algunos casos, la unidad que está siendo asaltada puede reaccionar como respuesta (ver Reacciones, p.30).

DISPARO A QUEMARROPA

Durante un asalto, ambos bandos pueden disparar a quemarropa mientras las unidades se acercan, suponiendo que estén debidamente armadas. No se requiere una orden específica por parte de ninguno de los bandos para participar en el tiroteo a quemarropa (PBS), ocurre automáticamente como parte del asalto.

El PBS se produce después de que ambas unidades se pusieran en contacto y tiene lugar en el rango '0' y como si ambas unidades tuvieran una orden de **Avance**. Durante un asalto, solo las unidades que participan pueden ser objetivo, incluso si los modelos individuales pueden seleccionar diferentes objetivos cuando las unidades disparan.

Excepto donde se indique lo contrario, ambos bandos disparan **simultáneamente** en PBS (ver Unidades Down más abajo, y la Reacción de Aguantar y Disparar). Cuando sean simultáneos, los disparos para **ambas** unidades deben calcularse antes de eliminar las bajas y colocar cualquier pin, luego realice cualquier test de desorganización provocado por las bajas o pines.

Cuando el disparo no sea simultáneo, realice los test de desorganización requeridos al final del disparo de cada bando. Una unidad que dispara a quemarropa tras el enemigo solo puede hacerlo después de eliminar sus bajas, colocar pines y realizar los test de desorganización necesarios.

Si una unidad se desorganiza como resultado de PBS, el asalto termina de inmediato; la unidad sobreviviente ha ganado y se consolida como se describe a continuación.

¿Quién puede Disparar en PBS?

Durante un asalto, se supone que todas las miniaturas de ambas unidades tienen línea de visión hacia su objetivo en algún momento durante el tumulto y, por lo tanto, pueden disparar sin restricciones de línea de visión.

Las miniaturas armadas con armas a distancia estándar o granadas pueden disparar a quemarropa, excepto como se indica a continuación. En el caso de los modelos montados en los que tanto la bestia montada como el jinete normalmente pueden disparar, ambos pueden hacerlo en PBS. Las bestias que tienen ataques equivalentes a las armas a distancia también pueden disparar, por ejemplo, los locomites con su escupitajo de lava. Las armas pesadas y de apoyo también **pueden disparar** a quemarropa si tienen la regla especial PBS.

Algunas armas solo pueden disparar en PBS y se declaran como tales en su definición de "Alcance".

Los siguientes están específicamente prohibidos de participar en disparos a quemarropa:

- Armas pesadas y de apoyo que no tengan la regla PBS, aunque las tripulaciones pueden disparar con pistolas u otras armas cuando las tengan;
- Armas que no pueden disparar a rango '0' porque tienen un rango mínimo. Esto incluye todas las armas que solo tienen un modo de disparo indirecto.
- Un modelo de vehículo, bestia gigantesca o dron que monte múltiples sistemas de armas solo puede usar un máximo de un sistema de armas para disparar a quemarropa. El jugador puede decidir qué arma disparar, pero no se permite que participe ningún otro sistema de armas.
- Cualquier unidad/modelo o arma excluida por una regla especial.

Los motoristas y sus monturas de máquinas son una opción de sistemas de armas bajo el control del motorista, por lo que los motoristas disparan sus armas estándar o usan las armas en la montura de la máquina.

Por el contrario, las monturas de bestias actúan independientemente de su jinete, por lo que pueden usar sus propios ataques a distancia en PBS. ¡También usan su propio ataque cuerpo a cuerpo, así como los jinetes también!

Bonificación de Cobertura y Repetición de Tiradas de Res

Si la unidad asaltada está dentro o detrás de **cobertura**, se aplica la **bonificación de cobertura** de Res habitual a PBS. Puede suceder que la unidad que realiza el asalto también esté a cubierto, por ejemplo, si el asalto se lleva a cabo dentro de un área de terreno selvático. Una unidad atacante no puede ponerse a cubierto de un obstáculo detrás del cual está el enemigo; los otros tipos llegaron primero.

Se aplican **repetición tiradas** forzadas como para otros disparos. Si la unidad atacante está **esprintando**, se beneficiará de la repetición forzada de los disparos contra objetivos que esprintan. Del mismo modo, si la unidad asaltada es Rápida con una orden de Correr, o está Down, se beneficiará de la repetición forzada de la tirada si normalmente se le permite hacerlo.

UNIDADES EN CUERPO A TIERRA (DOWN)

Una unidad que tiene una orden de Down puede participar en PBS, pero dispara **después** del enemigo, una vez que se hayan eliminado las bajas y se hayan colocado los pines, y se haya realizado un test de desorganización cuando sea necesario (pueden huir antes de devolver el fuego).

Las unidades que están Down también luchan en cuerpo a cuerpo después de sus oponentes y después de que se hayan eliminado las bajas; las victorias/derrotas y cualquier test de desorganización resultante se verifican después de que se resuelven los ataques cuerpo a cuerpo.

LUCHA CUERPO A CUERPO

A menos que no puedan hacerlo, todas las miniaturas que participan en el asalto de ambos bandos luchan cuerpo a cuerpo. Los modelos individuales no tienen que tocar a un enemigo para luchar.

Por defecto, las miniaturas que pueden asestar golpes golpean una vez en combate cuerpo a cuerpo con SV 0. En la mayoría de los casos, las miniaturas llevan armas que confieren más ataques y/o con una mayor SV.

Múltiples Ataques

Las estadísticas de armas o las reglas especiales para un modelo pueden permitir que un modelo golpee varias veces y con un SV más alto (por ejemplo, 2 × SV2 significa que el modelo golpea dos veces con SV2).

Si los modelos están armados con más de un arma con la que pueden luchar, por ejemplo, tanto pistolas como granadas, el jugador debe elegir un arma y todas las unidades así armadas deben usar la misma.

Si una miniatura montada consta de un jinete y una montura de criatura, ambos atacan en combate cuerpo a cuerpo con cualquier ataque natural o de arma que reciban.

Cero Ataques

Los siguientes modelos no dan golpes en el combate cuerpo a cuerpo a menos que tengan una regla específica que les permita hacerlo, como el asalto.

- Vehículos
- Drones
- Armas pesadas o de apoyo
- Equipo

Hablando en términos generales, estos modelos no son adecuados para el combate cuerpo a cuerpo a excepción de los raros ejemplos configurados específicamente para luchar de esta manera.

Test Cuerpo a Cuerpo (Str)

Los ataques en el combate cuerpo a cuerpo se resuelven haciendo un test de Fuerza. Tira 1D10 por cada ataque cuerpo a cuerpo para determinar si impacta a la unidad contraria. Si los atacantes están armados con diferentes armas, divide los golpes en diferentes lotes o usa dados de diferentes colores.

Resultados del Test de Cuerpo a Cuerpo (Str)	
Tirada	Efecto
1	El golpe impacta y los atacantes anotan un golpe afortunado; consulte más abajo para obtener más información sobre los golpes afortunados.
Pasado	El Golpe ha impactado
Fallado	El golpe ha fallado.
10	El golpe falla y es un golpe desastroso; consulte más abajo para obtener más información sobre los golpes desastrosos.

Modificadores de Fuerza en Cuerpo a Cuerpo

Aplica los siguientes modificadores al valor de Fuerza de los atacantes al golpear. Nótese que no se aplica penalización por pines en el combate cuerpo a cuerpo como sí lo hay por disparar.

Modificadores de Fuerza (Tabla)		
Tipo de Modificador	Situación	DM
Cargando	La unidad está atacando o contraatacando, durante la primera ronda de lucha	+1
Por Ganar	En el combate Continuo, la unidad ganó la ronda anterior de cuerpo a cuerpo	+1

Cargando: esto se aplica durante la primera ronda de combate cuando una unidad realiza un asalto o responde a un asalto con una contracarga.

Por Ganar: Esto se aplica a la unidad que ganó la ronda anterior durante el combate continuado. Ver Combates Continuados.

Las reglas especiales también pueden conferir una bonificación a Str. Por lo general, estas bonificaciones están asociadas con elementos de equipo, como un dron Boromite Borer. En estos casos, la bonificación se agrega donde corresponde y se suma a los modificadores indicados anteriormente.

Golpes Afortunados y Golpes Desastrosos

Si se obtienen uno o más 1, los atacantes hacen un golpe afortunado, mientras que cada 10 obtenido es un golpe desastroso. Esto es lo mismo que ya se describió para los impactos afortunados y los impactos desastrosos al disparar (ver p.20).

Repeticiones de Aciertos y Fallos

En algunos casos, una regla especial podría autorizar a un modelo a repetir las tiradas de los fallos al golpear o forzar a sus oponentes a repetir las tiradas de los golpes cuerpo a cuerpo. Cuando esto sea así, realice primero las repeticiones de tiradas de fallos para establecer el número total de aciertos y, a continuación, realice las repeticiones de aciertos que sean

necesarias. Esto es esencialmente lo mismo que para disparar.

Tenga en cuenta que las tiradas repetidas de impactos descritas para disparos no se aplican a la lucha cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, no hay repeticiones forzadas de impactos para unidades que están Down o unidades que están esprintando.

Golpes Explosivos

Si una unidad está luchando con **armas o granadas** que tienen la regla especial de explosión, tira los dados apropiados para cada ataque exitoso para encontrar el número total de impactos. Por ejemplo, algunas granadas infligen una explosión de 1D3, por lo que cuando se obtienen dos golpes, tira 1D3 dos veces y suma las puntuaciones (tiradas de 1 y 3 = 4 impactos, por ejemplo).

ASIGNAR IMPACTOS

Los impactos se asignan de la misma manera que se describe para disparar. Un golpe afortunado se puede asignar de la misma manera que se describe para los impactos afortunados al disparar.

Los modelos de armas y equipos, incluidos los drones compañeros, no pueden recibir impactos cuerpo a cuerpo excepto por medio de un golpe afortunado o alguna excepción de regla especial a tal efecto.

Tirada de Resistencia (Test de Res)

El test de Res, cualquier repetición de tirada permitida, las referencias a las tablas de daños, el registro de heridas y la eliminación de bajas son todos iguales a los descritos para impactos de disparo, excepto como se describe a continuación.

Valores de Ataque

Por defecto, los impactos de combate cuerpo a cuerpo se calculan con un **valor de ataque de 0**, excepto cuando la miniatura o arma con la que está armado tiene un SV o una regla especial que indique lo contrario.

Las reglas especiales relevantes se indican en la columna especial de las estadísticas del modelo o, si se debe al arma que lleva, en el perfil del arma misma.

Armadura

Las bonificaciones de Res por Armadura se aplican al Test de Res en el combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que algunas armaduras son más o menos efectivas en el combate cuerpo a cuerpo en comparación con el disparo, y es posible que las miniaturas no tengan el modificador de Res estándar en su línea de estadísticas.

Sin Bonificación de Cobertura

Las bonificaciones de Res por Cobertura **no se aplican** en el combate cuerpo a cuerpo. El combate es cuerpo a cuerpo y se supone que se ha penetrado cualquier cobertura.

BAJAS Y PINES

Elimina las bajas una vez que ambos bandos hayan luchado y anota o marca aquellas miniaturas que hayan fallado los Test de Res y hayan recibido heridas.

Añade un pin a una unidad por cada baja y herida que haya sufrido en esta ronda de combate cuerpo a cuerpo. Los vehículos, las bestias gigantes y los drones que fallan los Test de Res tiran en la tabla de daño apropiada para resolver el efecto de cualquier daño infligido, como se describe para disparar. Los resultados de los daños pueden potencialmente agregar pines a la unidad. Cuando este sea el caso, agregue el número de pines indicado.

RESULTADOS DE LA LUCHA CUERPO A CUERPO

Si una unidad es aniquilada o completamente destruida durante un asalto, no hay necesidad de calcular el resultado. La unidad superviviente ha ganado. De lo contrario, cuente todos los pines que tiene cada unidad, no solo los infligidos durante el combate cuerpo a cuerpo.

El bando que tiene el mayor número de **pines** al final del combate cuerpo a cuerpo ha sido derrotado.

Cualquier unidad, ya sea derrotada o no, que haya sufrido suficientes pines para llevarla a su límite de ruptura **automática se rompe** y se elimina sin realizar un Test de ruptura (ver Rupturas automáticas p.29).

Suponiendo que las unidades no se hayan roto automáticamente, los equipos de infantería, bestias, monturas y armas derrotados deben realizar un Test de ruptura (consulte Pruebas de ruptura, p. 29).

Las unidades de drones, los vehículos y las enormes bestias no realizan un Test de ruptura solo porque han sido derrotados en el combate cuerpo a cuerpo, sino que lo hacen como resultado de su **tabla de daños**. A menos que se indique realizar un Test de ruptura como resultado de la tabla de daños, las unidades de drones derrotados, los vehículos y las bestias enormes deben **consolidarse** como se describe a continuación.

Los pines representan el grado en que una unidad es capaz o está dispuesta a luchar. Es probable que una unidad con muchos pines al comienzo del combate cuerpo a cuerpo sea derrotada incluso si inflige más daño al enemigo del que sufre; del mismo modo, un enemigo desanimado y exhausto a menudo puede ser despedido por fuerzas frescas comprometidas en el momento adecuado.

Empates

Si ambos bandos tienen el mismo número de pines, el resultado es un empate. Ninguno de los bandos ha perdido, por lo que no se requiere un test de ruptura para perder el combate, aunque los tests de ruptura aún pueden ser necesarios, como se indica a continuación. Suponiendo que no se requieran más tests, ambas unidades se consolidan como se describe a continuación.

Tests de Ruptura Incidental

Es posible que una unidad deba realizar un test de ruptura después de un combate cuerpo a cuerpo porque alguna otra condición exige un test, como que una unidad se reduzca a la mitad de su fuerza. Esto puede significar que una unidad victoriosa está obligada a hacer un test, o ambas unidades pueden necesitar hacer un test en algunos casos (ver Test de ruptura p.29).

Consolidar

Una vez que se han realizado todos los Test de Ruptura, las unidades supervivientes consolidan su posición. Un movimiento de consolidación es un movimiento normal (M) realizado como si se hubiera dado una orden de Avance a la unidad. Esto sucede automáticamente después del combate, independientemente de la orden que tenga la unidad e incluso si tiene una orden de Down. No se requiere orden para realizar el movimiento, y una unidad sin orden es libre de recibir una orden posteriormente en el turno de la forma habitual.

Las unidades derrotadas se consolidan primero y deben moverse lo más lejos posible de sus oponentes hasta su distancia de movimiento normal (M): el primer 1" debe estar directamente alejado del contacto.

Tira al azar para decidir qué unidad se consolida primero en caso de empate: ambos consolidadores deben alejarse directamente del lugar del combate durante el primer 1" al menos, pero no necesitan mover más su M completo.

De lo contrario, el movimiento de consolidación se resuelve exactamente como cualquier otro, por lo que no puede contactar con otras unidades, debe terminar a más de 1" de cualquier otra unidad, debe terminar con la unidad en cohesión y se ve afectado por el terreno y cualquier regla o efecto especial que movimiento de impacto.

Una unidad puede estar inmobilizada o incapaz de consolidarse. En tales casos, la unidad contraria deberá consolidar fuera de contacto, separando las dos unidades y dejando la unidad inmobilizada en su lugar. Si ambas unidades no pueden moverse, muévalas a la distancia mínima para cumplir con la regla del espacio.

Combate Continuoado

Cuando ambos bandos sobreviven a la lucha cuerpo a cuerpo, el bando ganador puede decidir continuar luchando en lugar de que ambos bandos se consoliden. El jugador debe anunciar que la unidad va a continuar con el combate, en cuyo caso ambos bandos lucharán cuerpo a cuerpo de nuevo.

Solo se puede librar una ronda de combate continuado durante cualquier asalto, después de la cual las unidades supervivientes deben consolidarse como se describe anteriormente.

En un combate continuado, el ganador de la ronda original de lucha cuerpo a cuerpo obtiene una bonificación de Fuerza de +1.

TEST DE RUPTURA

Se realizan tests de ruptura para determinar si una unidad es capaz de seguir luchando con eficacia. Representa la moral de la unidad de combate en algunos casos y una evaluación fría de la situación táctica en otros. Es posible que un ser humano u otro ser vivo sea expulsado del campo de puro terror. Una inteligencia artificial como un dron puede haber calculado las probabilidades y decidido que es más lógico retirarse que arriesgarse a la destrucción.

Diferentes tipos de unidades realizan tests de ruptura en diferentes circunstancias y, en particular, las unidades de **drones, bestias enormes y vehículos** solo pueden ser dirigidas a realizar tests de ruptura como resultado de su tabla de daños. Estos casos se tratan en las secciones de reglas correspondientes.

Nota de Antares: algunas unidades, como las sondas y las unidades fragmentadas, no realizan tests de ruptura en absoluto. Otros implantes o equipos especiales, como los injertos de soma, anulan algunas de las condiciones establecidas aquí. Consulte la Guía de armas y equipo y las listas de ejércitos para obtener más detalles.

CUANDO HACER EL TEST

Las unidades de equipos de infantería, bestias, monturas y armas realizan tests de ruptura en las siguientes situaciones:

- **Haber perdido la mitad de efectivos.** Una vez que una unidad ha perdido la mitad o más de su número original como bajas, debe realizar un test de ruptura cada vez que sufre una baja, incluida la baja que la redujo a la "mitad". Por ejemplo, una unidad que comenzó el juego con 5 soldados ya ha perdido 2 y sufre una baja más, con lo que sus pérdidas totales ascienden a 3, 'ahora ha perdido la mitad' y, por lo tanto, debe realizar un test de ruptura, y de ahora en adelante debe hacer un test más cada vez que se sufre una baja.
- **Derrotado en combate cuerpo a cuerpo.** Una unidad que ha sido derrotada en combate cuerpo a cuerpo debe realizar un test de ruptura.
- **Exigido por regla especial.** Se debe hacer un test de ruptura cuando una regla especial indica que se requiere un test.

A menudo, una unidad tendrá que realizar un test de ruptura en más de una ocasión, como ser derrotado en un combate cuerpo a cuerpo y caer a la mitad al mismo tiempo. Si esto sucede, solo haz un test.

Los tests de ruptura se realizan una vez que se completa la acción actual, excepto cuando se especifique lo contrario. Por ejemplo, durante un asalto, se hacen tests de ruptura si es necesario después de disparar a quemarropa, así como después de la conclusión de la lucha cuerpo a cuerpo. Ver Agresiones p26.

Número de modelos

Al realizar tests de ruptura y aplicar los resultados, los modelos de armas en un equipo de armas y cualquier modelo de equipo en una unidad no cuentan para el total de modelos en la unidad y no cuentan como bajas si son destruidos. Esto incluye cualquier modelo de sonda en la unidad, siendo las sondas el equipo.

Unidades Exentas

Algunas unidades tienen reglas especiales para los tests de ruptura y pueden estar exentas de hacerlos en términos generales o en circunstancias específicas. Estos casos se tratan como parte de las reglas especiales o reglas para carreras específicas y no es necesario que nos preocupemos aquí.

HACIENDO UN TEST DE RUPTURA

Un test de ruptura es un test contra la estadística de Comando (Co) de la unidad -1 por pin de una manera comparable a un test de orden. Tira un D10 y haz un test estándar.

Resultados a Test de Ruptura (Co)

Tirada	Efecto
Pasado	Sin efecto
Fallado	Rota o forzada a Down: ver abajo

Rota

Si un equipo de infantería, bestia, montura o arma falla su test, se rompe si:

- Se ha reducido a la mitad de su número original o menos.
- Se aplica una regla especial a tal efecto.

Si una unidad se rompe, se retira del juego como destruida. Todas las miniaturas restantes caen bajas y se retira toda la unidad.

Podríamos imaginar soldados de unidades rotas saliendo corriendo del campo de batalla o drones batiéndose en una rápida retirada de la acción. Para nuestros propósitos, ya no participan en el juego, por lo que los tratamos como destruidos.

Forzada a Down

Si una unidad de equipo de infantería, bestia, montura o arma falla su test, es forzada a Down si no se rompe como se describe anteriormente. Cuando una unidad es forzada a Down, dale una orden de **Down**.

Si una unidad aún no ha recibido una orden en ese turno, toma los dados de la bolsa de dados. Si la unidad ya ha recibido su orden, voltea sus dados de orden a Down.

Algunas unidades pueden tener más de un dado de orden, generalmente porque tienen la regla de dados de orden múltiple (MOD), o posiblemente debido a los dados de bonificación a los que tienen derecho por alguna razón. Si dicha unidad tiene uno o más dados en la bolsa de dados, toma un dado de la bolsa de dados: esto se conoce como tener un "dado en la mano". Si ha utilizado todos los dados de su orden, voltee la orden actual a Down.

Si una unidad ya está down cuando se la obliga a down, permanece down y gana un pin adicional. Esto puede potencialmente llevar la unidad a su nivel de ruptura automática causando que se rompa de todos modos como se describe a continuación.

Rupturas Automáticas

Una unidad que tiene al menos tantos pines como su estadística de mando sin modificar se destruye automáticamente sin recurrir a un test de ruptura. Esto se aplica a todas las unidades, incluidas las unidades que, de otro modo, solo realizan test de ruptura a partir de los resultados de daños, como vehículos, bestias gigantes y drones.

Las rupturas automáticas ocurren **al final de la acción actual**. Durante un asalto, se aplican al final de los disparos a quemarropa, al final de la lucha cuerpo a cuerpo y al final del combate continuado cuando, de lo contrario, se harían test de ruptura.

Test de Ruptura y Unidades con Tabla de Daños

Los drones, las bestias descomunales y los vehículos realizan test de ruptura solo cuando se indica como resultado en la tabla de daños o cuando una regla especial dice específicamente que lo hacen (ver pág. 38).

Si una unidad de la Tabla de daños falla un test de ruptura, se rompe y se retira de la misma manera que si se destruyera.

La tabla de daños para drones, bestias gigantes y vehículos está incluida en su sección de reglas. Las unidades que utilizan otros tipos de tablas de daños aparecen en las listas de ejército de la facción a la que pertenecen.

REACCIONES

En algunas situaciones, se permite que una unidad responda a la acción de una unidad contraria. Estas respuestas se denominan Reacciones e interrumpen la secuencia normal de turnos. Permiten a las unidades ponerse a cubierto cuando se les dispara, devolver el fuego, escapar de un asalto, etc., como se describe a continuación.

Las reacciones siempre se realizan en respuesta a acciones resultantes de una orden enemiga. Una unidad no puede reaccionar a la reacción de otra unidad, ni al movimiento o disparo que tenga lugar en otras situaciones. Por ejemplo, no puede reaccionar a los disparos a quemarropa que tienen lugar durante un asalto o a los movimientos de consolidación que ocurren una vez que finaliza el asalto.

Veremos cada tipo de reacción en detalle a continuación, pero para empezar es útil tener en cuenta que un jugador debe declarar una reacción una vez que la unidad contraria ha recibido su orden y cualquier declaración de intenciones realizada, incluida la designación de objetivos y Modos de fuego, sprints e intenciones de asalto.

Las reacciones introducen algunas posibilidades tácticas útiles en el juego, pero es necesario que los jugadores comprendan bien cómo funciona el juego para explotarlas al máximo. Si los jugadores son nuevos en el juego, te sugerimos que ignores las reacciones durante tus primeras batallas, o al menos hasta que te sientas lo suficientemente seguro como para intentarlo.

HACER UNA REACCIÓN

Una unidad puede intentar reaccionar siempre que pueda recibir una orden.

Algunas unidades pueden recibir una segunda o incluso una tercera orden durante un turno debido a una regla especial, por lo que pueden intentar más de una reacción en un turno siempre que tengan al menos un dado de orden en la mano para cada reacción.

También hay reglas especiales que dan derecho a las unidades a reaccionar en algunas situaciones a pesar de no poder recibir una orden.

Es posible que dos o más unidades en cada vez reaccionen ante la misma acción enemiga. Un jugador debe declarar todas las reacciones antes de probar alguna, incluidas las reacciones que ocurren automáticamente, como Fuego de Emboscada (ver p.35).

Test de Reacción

Para hacer una reacción exitosa, la unidad debe hacer y pasar un test de reacción. Los tests de reacción se realizan usando la estadística de Iniciativa (Init) de la unidad con un modificador -1 aplicado para cada pin.

Por ejemplo, una unidad con una Init de 8 y 2 pines tirara contra un valor de 6.

Si una unidad incluye modelos con diferentes estadísticas de iniciativa, siempre tirara contra la más alta. En la mayoría de los casos, será el líder de la unidad o un modelo de comandante.

Resultados Test de Reacción (Init)

Tirada	Resultado
Pasado	La unidad hace la reacción deseada.
Fallado	La unidad no reacciona y sufre una penalización de 1 pin.

Cuando una unidad realiza una reacción exitosa, se extrae un dado de orden de la bolsa de dados y se coloca junto a la unidad. Oriente los dados para mostrar la acción equivalente como se muestra en la tabla de reacción a continuación.

Cuando una unidad no reacciona, sus dados de orden permanecen en la bolsa de dados. Aparte de sufrir la penalización de pin indicada, la unidad no se ve afectada. Se le puede dar una orden posterior de la forma habitual, o puede intentar otras reacciones si se desea.

Cuando una unidad tiene derecho a reaccionar aunque no le queden dados de orden en la bolsa de dados, la orden actual de la unidad se cambia para mostrar su reacción.

Ejemplo de Antarean: las tropas isorianas que usan armadura de fase pueden reaccionar y hacer down incluso cuando tienen una orden actual y, por lo tanto, no tienen dados en la bolsa.

Reacciones Gratuitas

En algunas situaciones, se permite que una unidad reaccione sin realizar un test de reacción. El jugador debe declarar que la reacción se está realizando de la forma habitual, pero no se necesita ningún test y la reacción se produce automáticamente. Las reacciones gratuitas más comunes son Cuerpo a Tierra y Fuego de Emboscada, como se describe a continuación. Otras reacciones gratuitas se derivan del armamento, el equipo o la armadura y se tratan en las secciones de reglas correspondientes.

REACCIONES

La siguiente tabla resume las reacciones y enumera dónde se pueden usar junto con la acción equivalente en los dados de orden. Cuando una unidad reacciona a una acción, puede reaccionar a todas las variaciones de esa acción, como una unidad esprintando en una acción de Correr.

Orden Reacción	Reacción	Reacciona a
<i>Cuerpo a Tierra</i>	<i>Cuando se le dispara con una acción de Avanzar o Disparar. (No se requiere prueba)</i>	Down
<i>Aguantar y Correr</i>	<i>Cuando es asaltado por una acción de Disparar</i>	Fire
<i>Escapar!</i>	<i>Cuando es asaltado por una acción de Correr</i>	Run
<i>ContraCarga</i>	<i>Cuando es asaltado por una acción de Correr</i>	Run
<i>Tiroteo</i>	<i>Cuando se le dispara con una acción de Fuego hasta un alcance de 20".</i>	Fire
<i>Correr a Cubrirse</i>	<i>Cuando se le dispara con una acción de Fuego a más de 20" de alcance.</i>	Run
<i>Fuego de Emboscada</i>	<i>En una Emboscada y se realiza una acción Avanzar, Correr o Disparar dentro de LoS (No se requiere Test)</i>	Fire

CUERPO A TIERRA

Cuerpo a Tierra es una de las reacciones más utilizadas y también una excepción a la regla de que se debe hacer un test para reaccionar. Cuerpo a Tierra es una reacción gratuita. Siempre que la unidad pueda reaccionar, se echa a tierra automáticamente y no se requiere ningún test.

Una unidad objetivo de los disparos enemigos puede reaccionar haciendo cuerpo a tierra. El jugador a cuya unidad se está disparando debe declarar la unidad tirándose a tierra una vez que se ha anunciado el objetivo y antes de que los tiradores tiren "para impactar". Dale a la unidad una orden de Down.

Aunque cualquier unidad puede usar Cuerpo a Tierra, en la mayoría de los casos solo los equipos de infantería, bestias y armas se benefician al hacerlo. Los tiradores tendrán que volver a tirar los impactos o reducir a la mitad los impactos explosivos como se describe en las reglas de disparo.

Otras unidades a veces pueden beneficiarse al hacer cuerpo a tierra, por ejemplo, si tienen una regla especial que se activa cuando lo hacen.

AGUANTAR Y DISPARAR

Una unidad que ha sido asaltada con éxito por un enemigo puede reaccionar disparando cuando el enemigo se acerca. Esto permite que la unidad dispare primero con disparos a quemarropa (PBS) en lugar de hacerlo simultáneamente.

El jugador debe anunciar que la unidad está reaccionando una vez que se declara el asalto y se designa el objetivo. Si tiene éxito, dé a la unidad una orden de Fuego.

Ejecute el asalto de la manera habitual excepto que la unidad que reacciona realiza el PBS antes que el enemigo. El enemigo debe eliminar las bajas infligidas, agregar los pines anotados y realizar cualquier test de ruptura requerido antes de elaborar su propio PBS.

Disparar a quemarropa con Aguantar y Disparar se resuelve exactamente igual que otros PBS, como si fuera una orden de Avance: la unidad recibe una orden de Disparo simplemente para indicar que dispara a la unidad atacante sin moverse.

¡ESCAPAR!

Una unidad que es asaltada por un enemigo puede reaccionar haciendo un movimiento inmediato para colocarse fuera de su alcance y evitar participar en un asalto.

El jugador debe anunciar que la unidad está reaccionando una vez que se declara el asalto y se designa el objetivo. Si tiene éxito, dé a la unidad una orden de Correr.

La unidad que reacciona lleva a cabo su carrera antes que la unidad que ataca y puede hacer un sprint de 3M si se le permite hacerlo. La unidad que reacciona (que escapa) no debe acercarse a la unidad atacante y debe finalizar su movimiento más lejos de los cargadores de lo que comenzó; en otras palabras, debe alejarse de sus atacantes. El movimiento de la unidad es exactamente como lo haría cuando realiza un movimiento de esprintar o carrera de rutina, realizando cualquier test debido, por ejemplo, al terreno o al agotamiento.

Si la unidad que escapa se mueve más allá del alcance de la unidad atacante, el asalto **falla** (ver Asaltos, p.27). La unidad atacante aún debe realizar su movimiento previsto en la medida de lo posible moviéndose hacia su objetivo declarado, pero no puede moverse para atacar al objetivo u otro enemigo.

Si la unidad que escapa no se mueve más allá del alcance de la unidad atacante, el asalto se lleva a cabo en la posición a la que se ha movido la unidad que escapa. Esto no es probable porque un jugador normalmente solo intentaría escapar donde una unidad puede evitar claramente al enemigo, pero puede suceder donde el terreno frena potencialmente a la unidad que escapa. Si la unidad que escapa es atrapada de esta manera, no se le permite disparar a quemarropa durante el asalto subsiguiente, ¡ya que está demasiado ocupada tratando de huir!

CONTRACARGA

Una unidad que es asaltada por un enemigo puede reaccionar lanzando su propio asalto contra el atacante. Solo una unidad capaz de iniciar un asalto puede realizar una reacción de Contracarga.

El jugador debe anunciar que la unidad está reaccionando una vez que se declara el asalto y se designa el objetivo. Si tiene éxito, dé a la unidad una orden de Correr.

Tanto la unidad que ataca como la que contraataca se mueven simultáneamente una hacia la otra y, donde sus estadísticas M son las mismas, se encontrarán en el medio. Si sus estadísticas M no son las mismas, divida los movimientos en fracciones

para determinar dónde se encuentran las unidades.

Una unidad que contraataca puede hacer un movimiento de carrera de 2M o un sprint de 3M si se le permite, exactamente como lo haría al hacer un movimiento de asalto.

Durante el asalto subsiguiente, ambas unidades contarán como atacantes y, por lo tanto, se beneficiarán de los modificadores de Fuerza apropiados y de cualquier bonificación que se aplique al realizar un asalto.

Los disparos a quemarropa y la lucha cuerpo a cuerpo se resuelven de la manera habitual, con ambos bandos disparando y golpeando simultáneamente donde lo harían de otro modo.

TIROTEO

Una unidad que recibe un disparo de una unidad enemiga con una **orden de Disparo** a distancias de **20" o menos** puede reaccionar devolviendo el fuego contra los tiradores.

El jugador debe declarar que la unidad está reaccionando cuando se la designa como objetivo y antes de que el jugador contrario tire "para impactar". Si el test tiene éxito, dale a la unidad una orden de Fuego.

Los disparos tienen lugar simultáneamente con los disparos enemigos y se resuelven exactamente igual que con una orden de Disparo normal. Ambas unidades disparan antes de que ambas eliminen bajas y realicen los consiguientes tests de ruptura.

En un tiroteo, una unidad solo puede devolver el fuego contra la unidad que le dispara. Incluso las unidades a las que se les permite dividir su fuego contra diferentes objetivos deben disparar todo a la unidad a la que están reaccionando.

CORRER A CUBRIRSE

Una unidad que recibe un disparo de una unidad enemiga con una **orden de Disparo** a distancias **superiores a 20"** puede reaccionar corriendo para cubrirse.

El jugador debe declarar que la unidad está reaccionando cuando se la designa como objetivo y antes de que el jugador contrario tire "para impactar". Si el test tiene éxito, dé a la unidad una orden de Correr.

Antes de que el enemigo dispare, la unidad puede hacer un movimiento de carrera de 2M o un sprint de 3M si se le permite hacerlo. Este movimiento puede ser en cualquier dirección siempre que (a) coloque al menos algunas miniaturas a cubierto, detrás del terreno intermedio o fuera de LoS, o (b) si aleja a la unidad del enemigo que les está disparando.

Una vez que la unidad se ha cubierto del enemigo, dispárale en la medida de lo posible. Si el objetivo logra moverse de manera que el enemigo no pueda dispararle, entonces los tiradores habrán desperdiciado su acción. Una unidad no puede seleccionar a un objetivo diferente solo porque su objetivo previsto ha corrido a cubrirse.

En el caso de disparos indirectos (OH), el tirador puede volver a colocar la plantilla OH sobre el objetivo si todavía está visible. Si el objetivo ya no es visible, el tirador tiene la opción de disparar a ciegas contra el objetivo o de disparar al espacio desocupado por el enemigo en retirada sobre la base de que un disparo que sale fuera del objetivo aún podría alcanzar a otros enemigos. Por esta razón, es útil colocar una plantilla de OH sobre la unidad de reacción antes de que haga su movimiento.

Si una unidad corre para cubrirse con un sprint pero aún es alcanzada, los tiradores tienen que volver a tirar los impactos o reducir a la mitad los impactos explosivos porque están disparando a un objetivo que esprinta.

Corriendo a Cubrirse de Municiones Especiales

Una unidad también puede reaccionar corriendo para cubrirse si cualquier munición especial es apuntada dentro de 3" de la unidad por medio de una orden de Disparo y en un rango de más de 20". La unidad se trata como un objetivo OH y puede hacer una carrera para cubrirse como se describe anteriormente para un disparo OH. El tirador puede cambiar la posición del marcador de destino de la misma manera que una plantilla OH.

FUEGO DE EMBOSCADA

Una unidad solo puede realizar una reacción de Fuego de Emboscada si ya tiene una orden de Emboscada vigente. Esta es una excepción a las reglas para las reacciones descritas, y permite que las unidades entren en una emboscada y pospongan el disparo hasta que se presente un objetivo adecuado.

Una unidad puede realizar una reacción de Fuego de Emboscada contra una unidad enemiga que (a) se mueve dentro de su campo de fuego usando una acción de Avance o Correr, o (b) que dispara dentro de su campo de fuego usando una acción Avanzar o Disparar. La unidad enemiga que desencadena la emboscada se denomina unidad emboscada.

Si la unidad emboscada se está moviendo, el emboscador puede disparar al objetivo en cualquier momento durante su movimiento. El jugador debe declarar que la unidad está reaccionando cuando la unidad emboscada se mueve, nombrándola como objetivo. Detén al objetivo en el punto elegido donde tiene lugar la emboscada y toma nota de la distancia que se ha movido la unidad.

Si la unidad emboscada está disparando, el emboscador debe declarar que la unidad está reaccionando una vez que se haya designado un objetivo y antes de que el jugador contrario tire "para impactar".

Cuando se declara una emboscada, cambia el orden actual de la unidad de Emboscada a Disparo. Dispare como lo haría con una orden de Fuego normal emitida de la manera habitual. Retire las bajas, coloque pines en la unidad emboscada y realice cualquier test de ruptura requerido.

Si la unidad emboscada es forzada a **Down** como resultado de un test de ruptura, se detiene donde está y su turno termina. Si realiza una acción de Avanzar o Disparar, no dispara si es forzado a Down.

Asumiendo que la unidad emboscada no es rota ni derribada por los disparos del emboscador, completa su propia acción con las miniaturas que quedan, completando cualquier movimiento que le quede y/o completando cualquier disparo.

Emboscadas y Asaltos

Una unidad no puede emboscar a un enemigo que la está asaltando. Sin embargo, una unidad que está en una emboscada puede reaccionar libremente como se indica a continuación y, por lo tanto, puede aguantar y disparar, contraatacar o escapar sin tener que realizar una prueba de reacción.

Una unidad no puede emboscar a un enemigo que está asaltando a un amigo en un punto a 10" del amigo: el amigo está demasiado cerca. Si una unidad enemiga puede detenerse a más de 10" de la unidad que está asaltando, se permite la emboscada. Por ejemplo, un escuadrón de Interceptor Bikes con un Run de 16" podría detenerse a 12" pero no a 8" de distancia.

En la mayoría de los casos, no será posible tender una emboscada a una unidad que realiza un asalto, pero cuando la unidad atacante viene desde una distancia considerable (es decir, más de 10"), consideramos que la unidad atacante y su objetivo están lo suficientemente lejos para que un emboscador bien preparado dispare antes de que el enemigo se acerque peligrosamente. Esto permite que un jugador prepare una posición defensiva contra el asalto de un oponente que se mueve rápidamente.

REACCIONES GRATIS EN EMBOSCADA

Una unidad con una orden de Emboscada actual puede hacer una reacción gratuita. Puede declarar cualquier reacción que podría hacer de otro modo y su dado de orden se voltea inmediatamente de Emboscada a la reacción apropiada. Como se trata de una reacción gratis, no se requiere un test de iniciativa. Una unidad que hace esto pierde su estado de emboscada, cambiándolo por la reacción elegida.

Retención de Ordenes de Emboscada

Como ya se ha descrito, una unidad puede mantener su orden de Emboscada de un turno a otro si el jugador lo desea. Esto permite que las unidades comiencen el turno ya en una emboscada. Consulte Pedidos en la página 13 para obtener más información al respecto.

VEHÍCULOS, DRONES Y BESTIAS ENORMES

Ya hemos definido vehículos y drones como tipos de unidades distintos en términos del juego. Sin embargo, vale la pena tener en cuenta que muchos vehículos son drones en la medida en que son máquinas autónomas que actúan completamente sin el beneficio de una tripulación (humana o no). En la mayoría de los aspectos, se aplican las mismas reglas tanto a los vehículos como a los drones. Las Bestias Enormes no son drones de ningún tipo, son criaturas vivientes, pero en términos de nuestro juego comparten un papel similar al de los vehículos tripulados, y por lo tanto se incluyen en esta sección.

REGLAS GENERALES

Todos los vehículos y bestias enormes, y la mayoría de los drones, son más grandes que cualquier base con la que se les proporcione. Algunos no tienen base en absoluto. La mayoría de los vehículos y bestias enormes están armados con más de un sistema de armas. La mayoría de estas reglas ya se han cubierto, pero para facilitar la referencia, las reglas pertinentes se resumen aquí sin ninguna consideración de excepciones.

- Cuando mida hacia o desde un modelo que sea más grande que su base, o que carezca de una, mida hasta la parte principal del cuerpo del modelo.
- Al medir el alcance de un arma desde un modelo que es más grande que su base o que carece de uno, mide desde el arma.
- Si un modelo está armado con más de un sistema de armas, puede disparar cada sistema de armas a un objetivo diferente si dispara con una orden de Disparo.

Muchos jugadores prefieren girar los sistemas de armas para que se enfrenten a su objetivo cuando disparan. No es estrictamente necesario hacerlo, pero se suma a la experiencia temática.

- Los modelos pueden estar restringidos por algunos tipos de terreno o espacios confinados. En algunos casos, pueden atravesar libremente terrenos restringidos para otras unidades. Consulte las reglas de Terreno y las reglas para modelos individuales.
- Las unidades de vehículos y drones no pueden realizar un asalto a menos que tengan la regla especial Asalto.
- Los modelos con múltiples armas pueden disparar con un único sistema de armas permitido en tiro a quemarropa.
- Los vehículos y drones no realizan ataques cuerpo a cuerpo a menos que tengan una regla especial a tal efecto.
- Estos modelos se denominan "unidades de tabla de daños" porque reciben daño de una tirada en una tabla de daños en lugar de una simple tirada de Res fallida.
- Los modelos realizan test de ruptura solo cuando se indica como resultado en su tabla de daño o cuando una regla especial específicamente dice que lo hacen.

Módulos de Equipo (Opción)

Si los jugadores lo desean, en lugar de tener drones sonda, los vehículos Antarean pueden tener módulos integrados con la misma funcionalidad. Estos se rastrean mejor en tarjetas de vehículos, una por vehículo, donde el daño se puede marcar con un bolígrafo o un contador. Los módulos de sonda están dentro del casco del vehículo, pero por lo demás funcionan, actúan y se destruyen exactamente de la misma manera que los drones sonda (cubiertos en la Guía de Armas y Equipo).

DADOS DE ORDEN MÚLTIPLE

Los vehículos introducen un nuevo concepto en las reglas: unidades de dados de orden múltiple o MOD. La mayoría de los vehículos tienen dos dados de orden por unidad y algunos pueden tener tres.

La inteligencia artificial avanzada junto con la nanotecnología permite que los vehículos antareanos se muevan y dirijan armas a velocidades casi incomprensibles para los humanos comunes. En combate, esta ventaja se refleja en el estado MOD de un vehículo, lo que le permite realizar múltiples acciones durante un turno. No solo los vehículos tienen dados de orden múltiple, sino que explicamos cómo funcionan aquí porque los vehículos son, con mucho, el tipo de MOD más común. Algunos equipos o reglas especiales también permiten otro tipo de segundo dado de orden, generalmente solo por un tiempo limitado. Todos están cubiertos por las reglas dadas aquí.

MOD n

Las unidades MOD tienen una cantidad de dados de orden que se indica con la regla especial 'MOD' seguida de un valor, normalmente 2 o 3. Cada turno, la unidad recibe una cantidad de dados de orden igual a su valor de MOD.

Dando una Orden

Cuando se saca un dado de orden de la bolsa de dados, el jugador puede usarlo para activar cualquier unidad MOD que aún no haya usado todos sus dados de orden. Se dice que una unidad sin todos sus dados de orden asignados tiene **"un dado en la mano"**, aunque estrictamente hablando, están en la bolsa, por supuesto.

Cuando se emite una nueva orden a la unidad, se convierte en la **orden actual** de la unidad y se ignoran las órdenes anteriores; una forma de aclarar cuál es el dado actual es colocar los dados de orden actual con el orden que se muestra encima de los dados anteriores. .

Haz la acción de la unidad cada vez que recibe un dado de orden como si fuera una unidad no MOD. Una unidad MOD puede recibir cualquier combinación de órdenes, ya sea la misma orden repetidamente o una orden diferente cada vez, según lo desee el jugador, e incluso si la orden anterior era Down.

Siempre se considera que una unidad MOD está realizando la acción correspondiente a su orden actual.

Por ejemplo, un vehículo podría fallar su test de orden y hacer Down con su primera orden, pero pasar el test de orden y avanzar con su segunda. Alternativamente, podría tener una orden de Down sobrante del turno anterior antes de realizar el Avance. En ambos casos, los dados de orden Down y Avance se dejarían en su lugar con Avance como el orden actual.

Unidades MOD y Pines

Los pines afectan a las unidades MOD de la misma manera que cualquier otra unidad, y los pines se eliminan cuando se emiten órdenes o se realiza un test de reagrupación de la misma manera que para otras unidades. Una unidad MOD podría eliminar más pines en cada turno que una unidad ordinaria simplemente porque hace más Tests de Ordenes y, potencialmente, más Tests de Reagrupación en cada turno.

Test de Recuperación de MOD

Si una unidad MOD tiene órdenes de Down al final del turno, el jugador puede decidir si retener o Recuperar una o todas. Cuando realice varios test de recuperación, aplique el **mismo** modificador a todas las tiradas. Y solo retire físicamente los pines perdidos después de que se hayan realizado **todos** los test.

Por ejemplo, una unidad MOD con 3 pines y dos órdenes de Down haría ambos Test de Recuperación con una penalización de -3, los pines que tenía la unidad al comienzo del Segmento de Recuperación de Down. Por supuesto, el jugador podría elegir retener una orden de Down y recuperar un pin, y hacer una Test de Recuperación para la otra, pero el Test de Recuperación aún tendría que hacerse con una penalización de -3.

Si algún test de recuperación falla, deja esos dados en su lugar y lleva los órdenes de Down al siguiente turno como lo harías con cualquier otra unidad. Los dados de orden restantes colocados de la bolsa más recientemente se convierten en la orden actual de la unidad: si una unidad MOD comienza un turno con una orden Down como su orden actual, está "down" hasta que recibe una orden adicional y realiza una acción diferente.

MOD y Reacciones

Una unidad MOD que tenga al menos un dado en la mano puede intentar reaccionar de la misma forma que las demás unidades.

Por ejemplo, una unidad MOD2 con una sola orden aún puede intentar reaccionar porque tiene un dado en la mano.

En el caso de un vehículo, hay poco que ganar haciendo una reacción Cuerpo a Tierra porque los vehículos no se benefician de la repetición de la tirada de Acc 'para impactar' que los tiradores sufren cuando disparan a objetivos Down. Sin embargo, no existe una restricción específica que impida que los vehículos utilicen todas las reacciones disponibles.

Múltiples Ordenes de Emboscada

Si le das a una unidad MOD una orden de Emboscada, esto se aplica de la forma habitual hasta que se da otra orden y se convierte en la orden actual.

Si una unidad MOD tiene pines, una orden de Emboscada actual y tiene un dado en la mano, se le puede dar una orden de Emboscada subsiguiente sin hacer un Test de Orden. Como no se realiza ningún Test de orden, no se eliminan pines.

Permitimos que una unidad permanezca en una emboscada sin obligarla a realizar un test de orden porque, de lo contrario, sería más difícil para los MOD permanecer en una emboscada que para otras unidades. Sin embargo, no hay nada que impida que un jugador emita una segunda orden de Emboscada a una unidad inmovilizada realizando el test de orden de la forma habitual a riesgo de fallar.

Cuando se produce una emboscada, los dados de orden de Emboscada actuales de la unidad se giran para que coincidan con la reacción elegida. Así es exactamente como funcionan las emboscadas para unidades ordinarias con un solo dado, y las unidades MOD no son diferentes a este respecto.

En la fase de fiscalización del turno, cualquier orden de Emboscada que tenga la unidad se devuelve a la bolsa de dados, excepto que se puede conservar una orden de Emboscada actual (ver pág. 11). Si la unidad también tiene una o más órdenes de Down, haga cualquier Test de recuperación para estas primeras. Una vez realizadas las test de recuperación, de las órdenes restantes, la última emitida es la orden actual.

DAÑO

Si un vehículo, un dron o una bestia gigantesca falla en un test de Res, no se destruye automáticamente. En su lugar, el **tirador** lanza 1D10 y los jugadores consultan la Tabla de daños, a continuación, para determinar cuánto daño se ha infligido. Todo el daño enumerado se aplica simultáneamente, y los test de ruptura se realizan una vez que se aplica todo el daño.

Si el modelo está **fuertemente blindado** añade +5 a la tirada de daño.

Si un modelo ha fallado varios test de Res a la vez, el tirador lanza un D10 por cada test de Res fallido y selecciona **un** resultado de los obtenidos. Algunas armas tienen sus propias reglas especiales que añaden o restan modificadores a la tirada de daño o que afectan el resultado. En general, aplique primero los ajustes del atacante, luego los del defensor.

Tabla de daños de vehículos, vehículos, drones y bestias enormes

Tirada de Daño	Resultado
1 o menos	Destruído
2	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; Pines adicionales: 1+D5 pines; test de ruptura; Brecha de escudo/armadura – Res -2
3	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; Pines adicionales: 1+D4 pines; Test de ruptura
4	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; Pines adicionales: pines D4; Arma deshabilitada; Forzado a Down
5	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; pines adicionales – pines D3; Movimiento reducido en 1M/Inmovilizado; Cuerpo a Tierra
6-7	Pines adicionales – pines D3; Cuerpo a Tierra
8-9	Pines adicionales: 1 pin
10 o mas	Sin Efecto

Resultados de la Tabla de Daños

Destruído. El modelo se destruye y la unidad se retira junto con cualquier modelo o equipo adicional, como drones de apoyo.

Movimiento reducido en 1M. El movimiento del modelo se reduce en 1M. Ejemplo una acción de Correr ahora es solo 1M y un Avance no se mueve. Si este resultado se obtiene por segunda vez, el objetivo queda inmovilizado y no puede moverse.

Pérdida de MOD. La unidad MOD pierde 1 dado de orden: una unidad MOD3 se convierte en MOD2 y una MOD2 se convierte en una unidad ordinaria con un dado de orden. Una vez que una unidad tiene solo un dado de orden, ya no es una unidad MOD, por lo que no puede verse afectada por las pérdidas de MOD.

Cuando una unidad pierde un dado MOD, retira un dado de la bolsa si la unidad tiene dados en la mano. Si la unidad no tiene dados en la mano, el jugador de la unidad elimina cualquier dado de la unidad que no esté en el orden **actual** y deja el orden actual de la unidad a la vista.

Pines adicionales. La unidad sufre el número de pines indicado. Estos son "adicionales" a cualquier pin infligido por el impacto en sí mismo porque el objetivo puede ser o no un modelo fuertemente blindado (todos los vehículos tienen estadísticas de Res altas). Esto significa que el objetivo puede o no sufrir un pin automático cuando se le impacta. Los pines "extra" son adicionales a cualquier pin sufrido como resultado del impacto, incluidos los pines adicionales causados por las armas que los infligen.

Por ejemplo, un impacto en un vehículo fuertemente blindado, Res 15, que falla su test de Res en un 10 debe tirar en la tabla de daños. La tirada de dados es 3, a la que le sumamos +5 debido a que el objetivo está fuertemente blindado, para hacer 8, un pin extra. Sin embargo, solo se aplica un pin, ya que el vehículo estaba fuertemente blindado y no toma un pin automático a menos que pierda un modelo o se le indique en la tabla de daños.

Test de ruptura. La unidad debe realizar un Test de Rotura (Co) con el siguiente resultado:

Resultados del Test de Ruptura de la Tabla de Daños	
Tirada	Resultado
Pasado	Cuerpo a Tierra- ver mas abajo
Fallado	Eliminado como si hubiera sido destruido

Brecha de escudo/armadura. La armadura del objetivo se ha visto comprometida y su Res se reduce en -2 por el resto de la batalla. Si se sufre este resultado por segunda vez, se resta un -2 adicional, y así sucesivamente para resultados múltiples.

Arma deshabilitada. Uno de los sistemas de armas del vehículo está desactivado. Si el vehículo tiene más de un sistema de armas, el tirador puede elegir cuál ha sido desactivado.

Forzado a Down. El vehículo hace cuerpo a Tierra. Si la unidad tiene dados en la mano, toma un dado de la bolsa de dados y dale a la unidad una orden de Down. Si se han usado todos los dados de orden de la unidad, voltea la orden actual hacia Down

Sin efecto. No hay efecto. El disparo ha rebotado o ha sido absorbido por la armadura de la modelo.

Las unidades de drones, vehículos y bestias descomunales pueden tener la regla especial As, que afecta su resultado de daño (p.37). Además, tenga en cuenta que es la orden actual el que cuenta al down: si se elimina un dado, entonces tiene que ser el dado restante el que muestre 'Down'.

TABLA DE DAÑOS A UNIDADES Y ASALTOS

Las unidades de **vehículos y drones** no pueden realizar asaltos, pero pueden ser asaltados, consulte la página 27. Pueden disparar en PBS con un solo sistema de armas permitido para hacerlo, pero no asestar golpes en combate cuerpo a cuerpo a menos que estén específicamente dotados de ataques por una Regla Especial o equipo. Sus resultados cuerpo a cuerpo se calculan de la misma manera que para otras unidades (excepto para los Test de ruptura: ver más abajo).

Una unidad de vehículos o drones que gana el combate cuerpo a cuerpo **no puede** iniciar un combate continuado contra un enemigo derrotado **a menos que** sea capaz de atacar al menos una vez durante el combate continuado. El combate continuado no necesita ser del modelo de vehículo o dron en sí mismo, sino que podría derivar de otros modelos en la unidad, incluido el equipo de la unidad.

No hay limitaciones para que las Bestias Enormes inicien o participen en un asalto: pueden iniciar asaltos, disparar en PBS e iniciar combates continuados.

TABLA DE DAÑOS TEST DE RUPTURA DE LA UNIDAD

Las unidades de vehículos, drones y bestias descomunales solo realizan Test de Ruptura cuando se les indica que lo hagan según el resultado de una tabla de daños o si así lo exige una regla a tal efecto. Los test de ruptura no se activan debido a las bajas sufridas, o simplemente porque la unidad ha perdido el combate cuerpo a cuerpo (ver Test de ruptura p. 29).

TRANSPORTES

Muchos vehículos son capaces de transportar otras unidades, por lo que reciben la regla especial Transporte en su línea de estadísticas. Las Bestias Gigantescas también pueden tener la regla de transporte, pero la mayoría de los transportes son vehículos.

Las miniaturas con la regla de transporte pueden llevar infantería, bestias, equipos de armas, sondas, drones y unidades montadas. Un transportador puede llevar más de una unidad a la vez si tiene capacidad suficiente. Solo se pueden transportar unidades enteras: una unidad no se puede dividir entre diferentes transportadores o una parte de la unidad transportada y otra no.

La regla especial de transporte tiene una capacidad asociada, como 'Transporte 10'. Indica el número de humanos de tamaño medio o modelos de tamaño equivalente que puede llevar el transporte. Los transportes no pueden transportar miniaturas grandes o extra-grandes, incluidas armas o equipos que sean grandes.

La regla especial **Espacio de transporte** establece cuántos espacios ocupa una miniatura en un transporte a menos que una miniatura transportable ocupe sólo una casilla. Consulte la regla especial Espacio de transporte para obtener detalles sobre los valores de transporte comunes.

Embarque

Una unidad puede embarcarse en un transportador capaz de transportarla. La unidad debe realizar una acción de **Correr**, todas las miniaturas deben acercarse a 1" del vehículo y al menos una miniatura de la unidad debe poder alcanzar una puerta o escotilla.

Un transportador solo puede embarcar unidades durante un turno en el que **permanece parado**. Un transportador que embarca una unidad **no puede mover** posteriormente durante

el mismo turno, incluso cuando una regla lo obligue a hacerlo.

Debido a que se requiere una orden de Correr para embarcar, una unidad que se consolida de la lucha cuerpo a cuerpo no puede retirarse a un transporte mientras lo hace, siendo los movimientos de consolidación equivalentes a un movimiento de avance (1M).

Desembarco

Una unidad puede desembarcar de un transportador realizando una acción de Correr o Avanzar midiendo el movimiento desde cualquier puerta o escotilla en el Modelo. Toda la unidad debe desembarcar al mismo tiempo. Una unidad puede desembarcar y realizar un asalto si es capaz de hacerlo.

Un transporte solo puede desembarcar unidades durante un turno en el que no se mueve más de 1M. El transportador puede moverse antes o después de desembarcar unidades, de modo que si ya ha movido 1M y ha desembarcado unidades, no puede moverse posteriormente, incluso cuando una regla lo obligue a hacerlo.

Para evitar dudas, un transporte debe permanecer estacionario durante el turno cuando las miniaturas están embarcando, y no puede moverse más de 1M durante el turno cuando las miniaturas están desembarcando. No importa si el vehículo tiene varios dados de orden y realiza varias acciones durante el turno; la restricción se aplica a todo el turno y no solo a esa acción.

Unidades Transportadas

Los dados de orden de las unidades transportadas se incluyen en la bolsa de dados al comienzo de cada turno del mismo modo que para el resto de unidades. Deben mantenerse a un lado donde ambos jugadores puedan verlos, declarar el transporte en el que se transportan y colocar sus dados de órdenes junto a las unidades cuando se dan las órdenes.

Las unidades transportadas deben recibir una orden durante el turno y solo pueden recibir una orden de **Replegarse** a menos que desembarquen (como se indica arriba). Las unidades transportadas aún deben hacer Test de Orden como de costumbre.

Las unidades transportadas no participan en el juego a menos que su transporte sea destruido como se describe a continuación. Ninguna de las reglas especiales de una unidad se aplica mientras se transporta, y no puede verse afectada de ninguna manera por reglas especiales, ataques enemigos o los efectos del equipo o las armas.

Debido a que las unidades transportadas no se ven afectadas por reglas especiales, no pueden incluirse en una orden de seguimiento de un comandante, ni pueden beneficiarse del valor de mando de un comandante cercano. Hasta cierto punto, las unidades transportadas están protegidas de los efectos nocivos, pero el mismo factor también significa que están aisladas de la influencia externa.

Unidades Embarcadas y Test de Órdenes

Fallidos

Las unidades que entran en un transporte retienen los pines que tenían cuando se embarcaron de acuerdo con el principio de que los pines se retienen a nivel de unidad. Esto significa que es posible que deban realizar un test de orden normal cuando se les dé una orden, ya sea Replegarse, Avanzar o Correr. Si una unidad falla un test de órdenes mientras está en un transporte, no realiza ninguna acción, permanece en el transporte y los dados se dejan como están para mostrar que ha recibido un dado de órdenes.

Ocultar Unidades Embarcadas

Normalmente, una unidad embarcada debe declararse junto con el transporte que ocupa. Ocasionalmente, un escenario puede especificar que la identidad de las unidades desplegadas dentro de los transportes al comienzo de un juego se oculta hasta que desembarcan.

Ocultar a los ocupantes de los transportes significa que los jugadores oponentes no saben qué contienen los transportes al comienzo del juego. En tal situación, los jugadores deben hacer una lista de antemano de qué unidades se encuentran dentro de qué transportes y deben revelar la identidad de cada unidad a medida que desembarca.

Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para jugar cualquier escenario con unidades embarcadas ocultas si así lo desean.

Destrucción de Transportes

Si se destruye un modelo de transportador, todas las unidades transportadas se desembarcan inmediatamente, una tras otra, en la secuencia que desee el jugador. Las unidades desembarcan independientemente de si ya tienen una orden o no.

Cada unidad que desembarca hace un movimiento de 1M y cae Cuerpo a Tierra. Dale a la unidad una orden Down de la bolsa de dados si aún no ha recibido una orden, o voltea su orden actual a Down si ya tiene una orden. Cada unidad que desembarca recibe un pin una vez que se ha movido.

Transporte de sondas

Algunas unidades, como las sondas, solo pueden recibir órdenes de Correr, por lo que se les debe dar una orden de Correr cuando están en transportes en lugar del Replegar estándar. A pesar de esto, tales unidades embarcadas no realizan ninguna acción a menos que desembarquen voluntariamente. Las sondas forzadas a desembarcar porque su transportador ha sido destruido reciben una orden de Correr en lugar de una orden de Down y todavía están restringidas a un movimiento de 1M cuando se ven obligadas a desembarcar como otras unidades. Las sondas se tratan con más detalle en la Guía de armas y equipo.

REGLAS ESPECIALES

Muchos de nuestros combatientes tienen reglas especiales enumeradas en la columna de Reglas especiales de la línea de estadísticas del modelo. Algunas ya han sido mencionadas en el cuerpo principal de las reglas, especialmente donde afectan la mecánica central de alguna manera, y en lugar de repetirnos innecesariamente, remitiremos al lector a la sección de reglas apropiada.

Algunos modelos tienen reglas especiales que son únicas para ellos o para un grupo selecto. Cuando las reglas son específicas para los ejércitos de esta manera, se incluyen en las listas de ejército para ese ejército. Las armas también tienen reglas especiales, que se enumeran en la Guía de armas y equipo.

As n

As se otorga a drones veteranos, vehículos y bestias enormes cuya experiencia de batalla les ayuda a evitar el peligro o reducir su exposición al daño.

El valor 'n' en 'As n' indica el modificador que se puede sumar o deducir del resultado final en la tabla de daños (p. 37). Esto se aplica después de que el tirador haya seleccionado su tirada y haya aplicado cualquiera de sus propias modificaciones de resultado.

Aunque es casi seguro que el jugador querrá sumar el valor indicado para reducir el efecto del daño, en algunos casos,

deducir el número indicado puede ser una opción preferible, por lo que permitimos la elección.

Si no se da un valor, As por defecto es As 1.

A Prueba de Inhibición (Antares)

Las municiones Inhibidoras están diseñadas para interrumpir y, en última instancia, destruir la tecnología enemiga en Antares mediante la liberación de nanofagos agresivos y de corta duración. Es posible proteger un dispositivo contra Inhibidores utilizando cables con nanonúcleo e isolíneas selladas, como se hace comúnmente en entornos saturados de radiación y otros entornos hostiles. La maquinaria primitiva también está a prueba de inhibidores simplemente porque no se basa en la nanotecnología común de Antarean.

Si un modelo tiene la regla de A prueba de Inhibición, no se ve afectado por las municiones Inhibidoras (consulte la Guía de armas y equipo para obtener detalles sobre las municiones Inhibidoras).

Ágil

Los modelos ágiles están acostumbrados a actuar con rapidez en el fragor del combate. Solo se otorga a aquellas criaturas con una Ag de 6 o más o que tienen la inteligencia o la astucia y la experiencia para anticipar los movimientos de un oponente, como un NuHu o un guerrero Ghar experimentado.

Un modelo con Ágil puede usar su Acc en lugar de Str en el cuerpo a cuerpo. Si se indica un arma, como en Ágil (maglash), entonces Ágil solo se aplica al uso de esa arma en particular.

Asalto

Las unidades que no sean unidades de infantería, bestias, montadas y bestias enormes normalmente no pueden iniciar asaltos. Una unidad con la Regla Especial de Asalto **puede** iniciar asaltos exactamente de la misma forma que las unidades normalmente autorizadas para hacerlo. Muy a menudo, la regla de asalto se combina con la regla especial Ataques o con un elemento de equipo en el modelo que otorga ataques cuerpo a cuerpo.

Ataques/VS

Esto muestra el número de ataques que realiza una miniatura en combate cuerpo a cuerpo cuando esto no es estándar. Se usa con mayor frecuencia para bestias que tienen múltiples ataques. El número de ataques se indica junto con el valor de ataque.

Por ejemplo, '3 ataques SV2' significa que un modelo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo con un valor de ataque de 2.

Si una miniatura consta de una montura más un jinete, los ataques se especifican por separado cuando sea necesario, pero ambos atacan cuerpo a cuerpo. Ver Asaltos p.25.

Los ataques no se muestran en la línea de estadísticas donde un modelo tiene el número estándar de ataques para su tipo, generalmente uno en SVO para modelos que atacan cuerpo a cuerpo y cero para otros.

Atacar y Retirarse

Esta regla se otorga a unidades excepcionalmente móviles que pueden lanzar un asalto antes de alejarse en el último momento, dejando a su enemigo indefenso para tomar represalias. Las unidades son incluso capaces de adelantar a un enemigo, rompiendo su formación gracias a su alto grado de maniobrabilidad.

La regla Atacar y Retirarse entra en juego cuando una unidad realiza un asalto o ha contraasaltado, después de que se haya resuelto cualquier disparo a quemarropa y después de cualquier test de ruptura de PBS. Antes de resolver el combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede declarar que la unidad atacante va a atacar y retirarse.

Si una unidad ataca y se retira, el asalto finaliza y no tiene lugar el combate cuerpo a cuerpo.

La unidad que está haciendo el ataque y huida puede hacer un movimiento de consolidación de 1M y se le permite atravesar la unidad que ha atacado, moviéndose sobre ella como si no estuviera allí. Una unidad que atraviesa a un enemigo de esta manera debe completar su movimiento a más de 1" de distancia para cumplir con la regla de brecha.

En un asalto Atacar y retirarse, la unidad contraria no realiza un movimiento de consolidación.

Una unidad puede realizar un ataque de Atacar y Retirarse contra cualquier oponente, incluso una unidad que tenga las mismas reglas de ataques rápidos o de atacar y retirarse. El ataque y Retirarse es una táctica útil si quieres evitar enredarte en una lucha cuerpo a cuerpo o si puedes atravesar la posición de tu enemigo y moverte más allá. Cuando se combina con el rápido, esto le da a una unidad la opción de abrirse paso y continuar con una orden de Correr retenida en el siguiente turno.

Tenga en cuenta que atacar y retirarse no se aplica si una unidad es el objetivo de un asalto, pero se puede aplicar en una Contracarga.

Ataque Salvaje

Esta habilidad indica criaturas, drones e individuos que son innatamente feroces e inclinados a atacar al enemigo tan pronto como tienen la oportunidad.

Si la mayoría de las miniaturas significativas de una unidad tienen Ataque salvaje, entonces, al lanzar un asalto, la unidad pasará cualquier test de orden para cargar con cualquier tirada que no sea un 10, independientemente de los modificadores que se apliquen y, al realizar un Test de Reacción para contraatacar, la unidad también pasará en cualquier tirada que no sea un 10 – ver Contracarga en la página 31.

Brecha

Las armas de Brecha siempre causan daños a un edificio o estructura. Ver el capítulo sobre Edificios y Estructuras.

Colocar Campos de Minas

Los infiltradores armados con granadas pueden colocar un campo de minas sobre la mesa al comienzo del escenario una vez que haya realizado su movimiento de infiltración. El jugador toma un marcador de mina y lo coloca en cualquier lugar dentro de la mitad de la mesa del jugador.

Las minas no se pueden colocar a menos de 10 pulgadas de las unidades enemigas, pero se pueden colocar en cualquier lugar dentro de la mitad de la mesa del jugador. Los campos de minas no tienen que colocarse cerca de la unidad que los coloca porque suponemos que las minas se han colocado en algún momento anterior. Una vez que se coloca un marcador de mina, no se puede colocar ningún otro marcador de mina a 5" de la misma manera que se describe para la colocación de minas durante el juego (consulte la Guía de armas y equipo).

Ten en cuenta que los infiltradores que no comienzan el escenario desplegados en el campo de batalla no obtienen el movimiento de infiltración adicional y no pueden colocar minas. Esto incluye todas las unidades que ingresan al campo de batalla durante el primer turno, así como las unidades que ingresan posteriormente. Por lo tanto, los infiltradores son más útiles en algunos escenarios que en otros, como cabría esperar de las unidades de reconocimiento especializadas.

Dados de Orden Múltiple (MOD n)

Esto indica unidades que tienen más de un dado de orden en la bolsa de dados como regla especial. Una unidad MOD 2 tiene dos dados, una unidad MOD 3 tres dados y así sucesivamente. Otras unidades pueden obtener el estado MOD temporal gracias al equipo u otra regla a tal efecto.

Las reglas para las unidades MOD se incluyen en la sección de vehículos, ya que son, con diferencia, las unidades MOD más comunes del juego.

Dominar

Algunas armas están modificadas para disparar munición no letal, incluido un tranquilizante y un proyectil de microred que puede poner al objetivo en estasis temporal. Además, algunas criaturas cazadoras están entrenadas para herir e incapacitar a un objetivo específico en lugar de matarlo.

Si un personaje o figura de mando es asesinado por un modelo con Dominar, ya sea en combate cuerpo a cuerpo o a distancia, puede declararse incapacitado e inconsciente en lugar de muerto (un marcador es útil).

Al final de su movimiento, incluida la victoria en un asalto, una unidad de infantería o bestia en contacto con el objetivo incapacitado puede recogerlo y transportarlo. Los captores no pueden correr mientras llevan a la figura inconsciente, pero pueden seguir otras órdenes con normalidad y, si son destruidos, dejar caer al objetivo incapacitado.

Dominar es útil en escenarios donde 'capturar' es un objetivo crítico.

Duro

Algunos individuos son luchadores curtidos en la batalla, experimentados con fuertes instintos de supervivencia, saben cuándo mantener la cabeza gacha y, tal vez, más que su justa suerte. Comúnmente se les da dureza a los líderes de escuadrón para reflejar tal experiencia adicional.

La regla Duro permite que un modelo vuelva a tirar un test Res fallido. Esta es una repetición estándar como se describe en la página 18.

Algunos individuos especialmente formidables tienen la regla Duro 2 o Duro 3. Esto permite que el modelo vuelva a tirar hasta dos o tres tests de Res fallidos a la vez. Por ejemplo, si un modelo Duro 3 fue golpeado tres veces y falló los tres tests de Res, el jugador podría volver a tirar los tres tests. Si el mismo modelo fuera solo un Duro 2, solo sería posible repetir dos de los resultados.

Si bien Duro 2 y 3 tienen la ventaja de poder volver a tirar más tests de Res fallidos a la vez, todavía no permiten volver a tirar un resultado repetido.

Por ejemplo, un Duro 3 que sufre un golpe y falla el test de Res solo puede intentar una repetición.

Vale la pena hacer una nota especial de que los tests de Res se pueden repetir incluso cuando haya obtenido un 10: solo los resultados afortunados y desastrosos (1s y 10s 'para acertar') en los tests de Acc y Str no se pueden repetir. Se sabe que los jugadores novatos confunden los dos: ¡no te dejes atrapar!

Espacio de Transporte n

Indica cuántos espacios de transporte ocupa un modelo dentro de un transporte. La capacidad ocupada por cada modelo se muestra en la Tabla de capacidad de transporte a continuación, aunque los valores distintos al Espacio de transporte 1 predeterminado se muestran normalmente en las Listas de ejército.

Tabla de Capacidad de Transporte

Tamaño y tipo de modelo. Ocupación	Capacidad de
Pequeños, Drones de Apoyo, sondas	½
Infantería media, bestias, armas de apoyo, equipo	1
Monturas medianas, armas medianamente pesadas, Antares Tsan Ra y drones ligeros (por ejemplo, C3D1, Nhamak)	2
Monturas con equipo, drones medianos Antares (D2, Andhak, Drone Commanders), Ghar Battlesuits	3

Compactadores Antareanos

La tecnología del compactador Antarean permite que los transportes lleven un número limitado de drones más grandes, así como equipos y armas. Esto se debe simplemente a que la mayoría de la maquinaria y el equipo no ocupan espacio dentro del armazón de transporte del vehículo, sino que se mantienen en un campo compactador hasta que están listos para desembarcar. Los campos compactadores no pueden compactar tejidos vivos y muchos materiales no se pueden compactar de manera segura, incluidos algunos tipos de municiones. La capacidad de transporte es un valor único que totaliza el espacio en la carcasa y el que proporciona toda la tecnología de compactación.

Francotirador

Francotirador indica un combatiente experto en las artes del engaño y el subterfugio. Tales individuos son a menudo combinaciones de interfaz humana y de máquina, enfocados únicamente en su tarea mortal en una extraña combinación de inteligencia orgánica y de máquina.

Se puede desplegar una unidad de francotiradores en cualquier lugar dentro de los 20 "del borde de la mesa de un jugador. El francotirador puede incluso desplegarse sobre la mesa en

escenarios en los que el propio ejército no comienza el juego desplegado sobre la mesa: el francotirador se coló en posición algún tiempo antes. Quizás el francotirador ha estado esperando semanas por este momento.

Una vez que un francotirador se ha desplegado, ningún francotirador enemigo puede desplegarse a menos de 20" de su posición y ninguna otra unidad enemiga puede desplegarse a menos de 10" de su posición.

No todos los escenarios tienen una "mitad propia del jugador" de la mesa como tal. Si no hay la mitad de la mesa de un jugador para desplegar, el francotirador no puede desplegarse antes del juego.

Frenesí

Esto se le da a las bestias y criaturas que apenas se controlan, especialmente Lavamite Rock Brood. Todas estas criaturas son increíblemente peligrosas y atacarán cualquier cosa, incluso entre sí. No se pueden colocar en una unidad con otras bestias o miniaturas excepto un adiestrador entrenado.

En el combate cuerpo a cuerpo, cualquier tirada de ataque de un '10' de un modelo con Frenesí golpea automáticamente a una de las otras **bestias** de la unidad (los adiestradores están atentos a tal frenesí, así que se mantiene fuera del camino).

Guardaespaldas Leal

Los Freeborn y muchos Ferals tienen un fuerte sentido de lealtad hacia sus comandantes, que suelen ser familiares cercanos. De manera similar, la lealtad entre los Ferals hacia su jefe suele ser inmensa. En ambos casos, esto puede dar lugar a que los guardaespaldas intervengan para recibir daños destinados a su líder a costa de lesiones graves o incluso de su propia vida.

Cualquier modelo con Mando o Seguir puede reasignar impactos o salvaciones Ag que, de lo contrario, se verían obligados a recibir a un modelo en su unidad con Guardaespaldas Leal. Esto ocurre después de que se hayan distribuido los impactos, pero antes de que se asigne un Impacto afortunado, por lo que un Impacto afortunado aún podría asignarse a un modelo de comandante y no transferirse.

Grande/Extra Grande

Grande y extra grande afecta la vulnerabilidad de un modelo como objetivo (son más fáciles de alcanzar) y la línea de visión (los modelos más grandes pueden ver y ser vistos por encima de los más pequeños) como se describe en la sección Disparos.

Héroe

Algunos individuos heroicos pueden inspirar a otras unidades en el fragor de la acción. Una unidad a 10" o menos de una miniatura con Héroe puede usar la estadística de iniciativa (Init) de la miniatura heroica para realizar cualquier test basado en Init. Cuando dos o más héroes puedan hacer esto potencialmente, use la estadística más alta.

Herida n

Esta regla se da solo a los más acérrimos de nuestros personajes, dotando efectivamente al individuo con una, dos o más vidas extra. El valor indica el número de Heridas que la miniatura es capaz de soportar.

Si la miniatura falla una tirada de Res y, de lo contrario, sería eliminada como baja, en su lugar resulta herida y la unidad recibe un pin como si se **hubiera** infligido una baja. El modelo no se ve afectado por lo demás, excepto que la unidad siempre llevará un mínimo de 1 pin para representar la herida. Si el modelo falla un test de Res adicional, se elimina como baja.

Aunque es raro, algunas miniaturas reciben el máximo galardón de ser capaces de soportar más de una herida, como indica Herida 2 o Herida 3. La miniatura puede fallar el número de test de Res indicadas antes de sufrir una baja, sufriendo una penalización adicional 'pin permanente' en la unidad por cada herida sufrida. Por lo tanto, una miniatura que haya recibido tres heridas tendrá un mínimo de 3 pines en la unidad en todo momento.

Para los jugadores preocupados por hacer un seguimiento de las Heridas, recomendamos el uso de un marcador separado o un marcador de pin de diferente color. En general, sin embargo, descubrimos que las heridas rara vez se olvidan.

Infiltradores

Las tropas que son expertas en técnicas de espionaje o reconocimiento pueden recibir la regla especial de infiltradores.

Si la unidad se despliega sobre la mesa al comienzo del escenario, puede realizar una acción de Correr previa al juego. Realice la acción como si a la unidad se le hubiera dado una orden de Correr. Si la unidad puede hacer un sprint, se le permite hacerlo, probando el agotamiento al final del movimiento de la forma habitual.

Si ambos bandos tienen infiltradores o reglas especiales similares, coloca un dado de orden en la bolsa para cada unidad y sácalos de uno en uno. El jugador cuyo dado se extrae elige y mueve una unidad de infiltradores, se extrae otro dado y se mueve la unidad, y así sucesivamente hasta que todos se hayan movido. Un movimiento de infiltración no se puede usar para moverse a menos de 10" de las unidades enemigas que ya están en la mesa, incluidas aquellas unidades que ya han hecho su propio movimiento previo al juego.

Los movimientos previos al juego, como los infiltradores, se consideran parte del despliegue y los ejércitos no se despliegan por completo hasta que se completan todos esos movimientos. Esto es importante porque en algunos escenarios los ejércitos sufren bombardeos una vez desplegados y antes del primer turno de juego. En ocasiones, también se resuelven otros eventos al finalizar la despliegue.

Incómodo

Las unidades que tienen la regla especial incomodo son pesadas, descoordinadas, sobrecargadas o no especialmente ágiles. Pueden ser mecánicos primitivos, bestias torpes o unidades que llevan una carga sustancial de algún tipo.

Cuando una unidad incomoda realiza y falla un test de Agilidad por cualquier motivo, sufre un pin. Esto es adicional a cualquier pin que pueda sufrir por agotamiento después de un sprint, o cualquier otro pin que sufra como resultado de fallar el test.

Mando

Una unidad de mando normalmente incluye un modelo de comandante con la regla especial Mando.

Si un **modelo** de comandante está a 10" o menos de una unidad amiga, esa unidad puede usar la estadística de mando del comandante (Co) para realizar cualquier test basado en Co en lugar de la suya propia. Cuando dos o más comandantes puedan potencialmente hacer esto, use la estadística más alta. Cuando una unidad tiene un radio de Mando extendido, esto se indica al tener la distancia especificada, como en: Mando 15".

El Co sigue siendo modificado por cualquier pin que tenga la unidad que hace el test, pero la unidad se beneficiará de la estadística de Co más alta del Commander.

Médico

Los médicos son médicos de emergencia entrenados en el campo de batalla que llevan todo el equipo necesario para salvar vidas y para rehabilitar inmediatamente a las tropas que sufren traumatismos menores y que, de lo contrario, podrían volverse ineficaces. Las unidades médicas a menudo incluyen medí-drones, aunque pueden operar de manera efectiva por sí mismos.

Las unidades médicas pueden asistir a cualquier criatura de tu fuerza, pero no a las máquinas. Pueden asistir a unidades montadas en motos porque suponemos que son los motoristas los que necesitan atención. No podrán asistir vehículos ni siquiera aquellos que incluyan tripulación. Los médicos de un ejército predominantemente humano aún pueden atender a alienígenas o bestias heridos en la fuerza: la inteligencia necesaria se ha descargado en sus bancos de datos para atender las necesidades de toda la fuerza.

Una unidad **aliada** elegible a 5" o menos de una o más miniaturas médicas, incluida la unidad médica, puede repetir una tirada de Res fallida cada vez que recibe un disparo, lucha cuerpo a cuerpo o sufre algún otro daño. Una unidad dentro de 5" de dos o más fuentes de repetición de tiradas médicas, como una sonda médica fragmentada o un medí-dron, puede repetir una tirada de Res fallida por cada fuente dentro del alcance.

Los re-tiradas de diferentes fuentes siempre se suman juntos. Como siempre, una tirada repetida **no puede** repetirse sin importar cuántas veces tenga derecho a repetir una unidad o

modelo individual.

Por ejemplo, se pueden agregar re-tiradas médicas a las de un medí-sonda y medí-drone, por lo que una unidad dentro del alcance de un medí-drone, una o más medí-sondas y uno o más médicos pueden repetir tres tiradas fallidas diferentes. Res salvada! Consulte la Guía de armas y equipo para obtener más detalles sobre medí-sondas y medí-drones.

Médicos y Bestias Enormes

Mientras que los médicos, medí-drones y medí-sondas pueden tratar a las bestias enormes, las repeticiones de Res como Duro y Medico normalmente no se aplican a tales criaturas.

En lugar de repetir la tirada de Res, las Bestias Enormes a 5" o menos de un médico, medí-dron o medí-sonda obtienen la regla especial As (ver pág. 36). Esto no aumenta ningún valor de As que ya tengan, sino que simplemente les da la capacidad de As para cambiar una fila en la tabla de daños.

Núcleo (solo NuHu, Antares)

Un NuHu y su simbiote nano-dron se encuentran en el centro de una nube concentrada de nanosporas y nanocitos administradores (nanofagos de combate y nanosporas similares). El NuHu puede manejar esta nanoesfera concentrada para abrumar a sus oponentes con tecnología convencional y de nanoesferas, lo que se refleja en las siguientes habilidades. Colocamos esta regla especial aquí, ya que afecta a varias fuerzas antareanas, pero consulte la Guía de armas y equipo para obtener detalles sobre los campos de codificación y los subvertidores.

- **Campo Inhibidor:** El NuHu genera un campo Inhibidor. Todos los efectos de inhibición se aplican a cualquier unidad enemiga dentro de 3" de la base del modelo NuHu, excepto otras unidades con Núcleo o A Prueba de Inhibición
- **Anular:** los nanocitos de NuHu superan los ataques de nanoesferas. Las municiones Inhibidoras dentro de 3" del NuHu en cualquier momento se retiran inmediatamente de la mesa.
- **Inmunidad al Subvertidor:** la fuerza de la nanoesfera significa que la unidad de NuHu no puede ser el objetivo de una matriz subvertida.

Opción de Ejército() o AO()

Esto permite que un ejército tome una opción de ejército específica cuando tome un modelo de comandante en particular, como "Opción de ejército (estoico)". Cuando un modelo otorga múltiples opciones de ejército, se usa la palabra "Opciones", como en "Opciones de ejército (<opción 1>, <opción 2>)". La figura de mando recibe una de cada una de las opciones de ejército enumeradas de forma gratuita, y se paga por las selecciones posteriores de la(s) opción(es).

Aunque el personaje viene con una opción de ejército, no se puede exceder el número máximo de tales opciones.

Si se pierde el comandante que habilitó las opciones del ejército, las opciones del ejército aún se pueden usar: a menos que se indique lo contrario, el legado del comandante

permanece.

Pequeño

Los modelos que son pequeños se indican como tales en su línea de estadísticas a menos que sean de un tipo amplio que consideremos pequeños, en cuyo caso lo damos por sentado que es así. Por ejemplo, todas las sondas y todos los drones son pequeños.

Las unidades de miniaturas pequeñas son objetivos esquivos (más difíciles de acertar) y no bloquean la vista de las miniaturas más grandes (las miniaturas más grandes pueden ver por encima de las más pequeñas) como se describe en la sección Disparos.

Rápido

Las unidades rápidas tienen una estadística M alta y la combinan con un grado excepcional de movilidad que les permite superar en maniobras a los oponentes más lentos.

En la fase de Fin de Turno, una unidad Rápida con una orden de Correr actual no tiene que devolver la orden a la bolsa de dados. En su lugar, puede conservar la orden de Correr de forma similar a una orden de Emboscada retenida. Al final de un turno, la unidad Rápida puede dejar su dado de orden en su lugar.

Al comienzo de la Fase de Órdenes (paso 1.2) antes de sacar cualquier dado de la bolsa de dados, las unidades con órdenes de Correr retenidas pueden realizar su acción de Correr. Si ambos bandos han retenido, Correr ordena que el bando con más mueva su primera unidad Rápida y luego los jugadores se alternan, designando una unidad y realizando una acción, hasta que todas las unidades hayan realizado su acción. Si ambos bandos tienen el mismo número de órdenes de Correr retenidas, decide al azar qué jugador comienza.

No se requiere test de orden cuando se retiene una orden de Correr, la orden se emite automáticamente y la unidad realiza una acción de Correr. Debido a que no se realiza ningún test de orden, no se quitan los pines de la unidad.

Cuando se selecciona una unidad con una orden de Correr retenida, el jugador tiene todas las opciones como si se extrajeran los dados de orden y se asignó una orden de Correr a la unidad de la manera normal, incluyendo realizar un asalto si puede hacerlo. El jugador contrario puede realizar cualquier reacción permitida como si los dados hubieran sido extraídos y asignados a la unidad de forma normal, incluidas reacciones como Disparo de emboscada.

Rápido y Evasivo

Además de su capacidad para mantener una orden de Correr de un turno a otro, una unidad Rápida con una orden de Correr actual se convierte en un objetivo evasivo. Un enemigo que dispara a una unidad rápida con una orden de Correr actual debe volver a tirar cualquier test de Acc exitoso para anotar impactos. Consulte la página 20.

Seguir

Un modelo con la regla Seguir puede activar otra unidad amiga dentro de 5" cuando se activa su propia unidad (la unidad que ordena). Para ello, toma los dados de orden adicionales de la bolsa de dados y dales a ambas unidades el mismo orden.

Si ninguna de las unidades tiene pines, no se requieren test de orden. La unidad que ordena primero realiza su acción y la resuelve por completo, luego la siguiente unidad lo hace.

Si cualquiera de las unidades tiene pines, la unidad que realiza la orden debe realizar un test de orden, pero aplica el mayor número de pines en cualquiera de las unidades como penalización a su Co en lugar de a sus propios pines.

- Si tiene **éxito**, **ambas** unidades pierden 1 o 2 pines, dependiendo del resultado del test de la unidad que ordena, luego la unidad que ordena resuelve su acción, luego la siguiente unidad, como se indicó anteriormente.
- Si el test **falla**, **ambas** unidades hacen Down (como es habitual en un test fallido) y **ambas** pierden 1 o 0 pines, dependiendo nuevamente del resultado del test de la unidad que realizó la orden.

Sacrificio de Dron (Antares)

Esta regla se aplica a Antarean NuHu, pan-humanos cuyas mentes están sintonizadas y dependen de la nanoesfera. En caso de extrema necesidad, toda la nanoesfera que rodea a los NuHu reaccionará para protegerlos del daño. El proceso requiere un enfoque relativamente sólido como un dron de apoyo, pero termina destruyendo al dron.

Si un NuHu tiene la regla de Sacrificio de Dron cualquier dron de apoyo en el enjambre de zánganos personales del NuHu (drones adjuntos a la unidad de NuHu) puede usarse para interceptar cualquier impacto en la unidad por disparos, minas, granadas, incluso si se auto infligido – o de la lucha cuerpo a cuerpo. No se pueden interceptar otros impactos, como los de municiones especiales o cargas vorpál antarianas.

- Una vez que se han asignado **todos** los impactos a las miniaturas de la unidad, incluidos los de explosiones o impactos afortunados, el jugador puede optar por gastar un dron de apoyo para anular un impacto específico. Esto ocurre **antes** de que se acumulen los impactos acumulativos (como los de las granadas).
- Los drones sacrificados de esta manera anulan el golpe entrante y se eliminan inmediatamente.
- Solo se puede sacrificar un dron de apoyo de esta manera y no un simbiote.

Suspensión/Anti-gravedad

Muchos vehículos y deslizadores en el universo de Antares usan tecnología de suspensión que les permite flotar un poco fuera de la superficie. Les damos la designación de suspensores para aclarar la diferencia entre ellos y otros tipos de fuerza motriz, como los rastreadores, y para identificar aquellas unidades que de otro modo podrían obtener los beneficios de los poderosos suspensores, generalmente monturas y vehículos, en lugar de

los suspensores básicos. Módulos entregados a equipos pesados.

Las unidades con el atributo suspensor normalmente no reciben penalización por cruzar tipos particulares de terreno relativamente despejado pero por lo demás difícil, como terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas y obstáculos de arroyos. También reciben algún beneficio cuando cruzan terrenos peligrosos, pero relativamente irregulares, como la lava fundida.

Todas las restricciones de terreno o los beneficios para las unidades suspendidas deben acordarse con tu oponente antes del comienzo del escenario.

La regla especial suspensor también podría aplicarse a la mayoría de las unidades anti-gravedad en otros universos.

Simbionte

Un simbionte es una máquina-inteligencia inseparablemente unida con la mente anfitriona de una criatura biológica de tal manera que los dos forman una sola entidad consciente. Los simbioses confieren reglas o beneficios especiales a sus anfitriones unidos y el modelo es una muestra de ello: los antarean NuHu suelen estar vinculados con un simbionte de esta manera, al igual que algunos individuos de gran generosidad.

El simbionte está representado por un modelo separado, ya sea un equipo o un arma, y siempre se coloca a 1" de su anfitrión y se mueve a medida que se mueve el anfitrión. Los simbioses no bloquean la línea de visión, no pueden ser objetivo de disparos, nunca se les asignan impactos (incluso impactos/golpes afortunados) y se ignoran a efectos de medir hacia y desde la unidad.

EDIFICIOS Y ESTRUCTURAS

Estructuras de un tipo u otro pueden formar parte del arreglo del terreno. Al igual que con todos los terrenos, es importante que los jugadores acuerden todos los detalles importantes antes de que comience el juego. Las reglas permiten el movimiento hacia el interior de los edificios, la lucha contra y desde el interior de las unidades y la destrucción de las propias estructuras. Un edificio puede ser cualquier cosa, desde una unidad de almacenamiento o habitación, una cápsula hidropónica, un taller, bares, una estación de investigación, etc. También consideraremos las fortificaciones militares, como un puesto de avanzada, una torre blindada o un búnker. A efectos prácticos, la arcológica, las naves espaciales y las estructuras, como las capsulas de descenso, están cubiertas por las mismas reglas.

Alternativamente, los edificios y estructuras similares pueden tratarse como elementos puramente decorativos en la mesa, en cuyo caso se convierten en piezas de terreno impenetrables alrededor de las cuales se libra la batalla. No se requieren reglas adicionales si los jugadores prefieren usar este método: los edificios están fuera de los límites de la misma manera que una roca enorme.

Un simbionte no puede dañarse de ninguna manera y solo se elimina cuando su modelo anfitrión sufre una baja y se elimina de la mesa.

Si un simbionte es un arma, confiere su capacidad de disparar o luchar al modelo anfitrión; la línea de visión para disparar se calcula desde el huésped.

Transporte n

Esta regla indica un modelo de vehículo que es capaz de transportar tropas u otros modelos. Los vehículos de transporte tienen un límite de capacidad como se indica, como Transporte 10, Transporte 20, etc., donde el valor muestra la cantidad de modelos de tamaño mediano que se pueden transportar.

Las reglas para transportes están incluidas en las reglas para vehículos en la página 38. Para conocer el espacio ocupado por un ocupante, consulte Espacio de transporte.

Único

Esto se asigna a individuos o unidades notables. Un ejército no puede tener más de un personaje designado como único y no puede tener más de una unidad designada como única.

LOS MODELOS DE EDIFICIOS

Las siguientes reglas asumen que los modelos de edificios tienen espacios interiores en los que los jugadores pueden colocar unidades de la misma manera que otras características del terreno.

Si sus modelos edificios no brindan el tipo de acceso descrito, entonces es necesario crear planos de planta separados donde los modelos se puedan organizar cuando estén "dentro" de sus edificios. Los planos de planta se pueden colocar en una mesa auxiliar o al lado del área de juego cuando sea necesario. Si los edificios tienen techos planos, puedes colocar algunos o todos los modelos en el techo para indicar que están "adentro".

ACCESIBILIDAD

Los jugadores deben decidir antes del juego si los edificios son lo suficientemente grandes para que los modelos grandes o muy grandes entren o se muevan por dentro. Los edificios domésticos y similares generalmente tienen entradas y espacios interiores adecuados para modelos que no superan el tamaño mediano; sin embargo, es posible que desee

representar un garaje, un hangar o un edificio similarmente grande.

Moveirse Dentro de un Edificio

Los espacios interiores se tratan como áreas de terreno abierto o difícil según lo acordado por los jugadores antes del juego. Los espacios interiores llenos de gente, como las viviendas domésticas o los talleres, podrían razonablemente considerarse difíciles, mientras que un hangar abierto, una gran explanada o un almacén vacío podrían estar abiertos.

Paredes, Entradas Y Ventanas

Las paredes exteriores e interiores son intransitables, excepto donde las puertas, las ventanas accesibles, las áreas de derrumbe y las aberturas comparables creen puntos de acceso. Donde haya acceso disponible, trate las aberturas como lo haría con un obstáculo para el movimiento.

Las unidades dentro de un edificio con miniaturas colocadas en los puntos de acceso ocupan una posición defendida de la misma forma que las unidades detrás de un obstáculo. Estas unidades pueden salir de edificios o entre espacios interiores a través de puntos de acceso adecuados de la misma forma que las unidades que se mueven desde detrás de una posición defendida (pág. 16).

Múltiples Pisos

En edificios que tienen varios pisos, los modelos pueden subir o bajar de un piso a otro contando la distancia vertical como 1". Una unidad repartida en varios pisos se considera en formación siempre que los pisos contiguos estén ocupados. Se supone que las escaleras u otros medios para moverse de un piso a otro están presentes incluso cuando el modelo de construcción carece de ellos.

DISPARAR DESDE/HACIA EDIFICIOS

Los modelos dentro de un edificio pueden ver un objetivo si pueden trazar LoS a través de una puerta, ventana u otra abertura como se muestra en el propio edificio. En caso de duda, los jugadores deben acordar dónde se puede trazar LoS antes del juego.

Las armas no pueden hacer disparos indirectos desde el interior de un edificio a menos que los tiradores se coloquen en un techo abierto o en una posición similar. Si un edificio es excepcionalmente grande, tal vez un estadio, los jugadores deben organizar excepciones antes del juego.

DISPARO A UNIDADES EN EDIFICIOS

Las unidades dentro de los edificios se pueden seleccionar como objetivo si se puede trazar LoS en los modelos a través de una puerta, ventana u otra abertura. Esto es exactamente lo contrario de lo anterior: si un modelo puede ver, también puede ser visto.

Cuando se dispara a unidades dentro de un edificio, se aplican las mismas bonificaciones y penalizaciones que cuando se

dispara a través del terreno intermedio a las tropas en cobertura (p. 21).

Además, los objetivos dentro de los edificios reciben un modificador de cobertura según lo acordado por los jugadores antes del juego. Para la mayoría de los propósitos, las unidades reciben un modificador de cobertura de +2 Res por cobertura "dura", pero los jugadores pueden acordar un valor más alto si creen que la situación lo amerita.

Las armas que hacen disparos indirectos no pueden apuntar a unidades dentro de edificios porque los disparos caerían en el techo o en la estructura superior.

Los disparos se pueden usar potencialmente para atacar el edificio en sí, incluidos los disparos OH que de otro modo no pueden dirigirse contra una unidad dentro. Vea a continuación.

Las unidades dentro de los edificios sufren impactos colaterales si el edificio en el que se encuentran sufre daños como se describe a continuación.

DISPARAR A EDIFICIOS

Cuando dispare a un edificio, indique un punto objetivo en una pared u otra parte de la estructura cuando se declare el disparo. El edificio es disparado y impactado de la misma manera que cualquier otro objetivo. Todos los edificios y las estructuras interiores dentro de los edificios se consideran objetivos "grandes", excepto cuando se acuerde lo contrario antes del juego.

Daño de Puntuación: Umbrales

No todas las armas pueden afectar a los edificios y la mayoría de las armas estándar tienen un efecto demasiado ligero para hacerlo. Para representar esto, asignamos a cada edificio un valor de **umbral de daño**, que es el SV mínimo de un ataque requerido para obtener daño. Si se alcanza o supera el umbral de daño del punto objetivo, **todo** el daño del ataque afecta al punto objetivo. Además, los ocupantes del edificio también pueden sufrir daños (ver más abajo).

Se alcanza el umbral de daño y se puntúa el daño si se aplica alguna de las siguientes condiciones:

- Un solo golpe tiene un **valor de ataque (SV)** igual al umbral de daño del edificio o mayor: el daño anotado es el del arma SV;
- Los ataques **explosivos** de armas que no sean Brecha que consigan al menos tantos **impactos** como el umbral de daño del edificio puntúan un daño igual al número de impactos;
- Un impacto de un arma con la regla especial **Brecha** otorga un daño igual al SV del arma (o SV Infracción), independientemente del umbral de daño del objetivo;
- Múltiples impactos de municiones tanto con **brecha como con explosión** dan como resultado un daño igual a la suma del SV de todos los impactos (por lo que 3 × impactos SV2 dan 6 daños).

El daño anotado en la ubicación se acumula contra el punto objetivo. Si el punto objetivo es estructuralmente significativo, como la mayoría de las paredes exteriores, el daño también se

acumula contra el edificio como un todo. Los daños contra puertas y escotillas deben acumularse por separado y no afectar al edificio o estructura en su conjunto.

A menos que se acuerde lo contrario antes del juego, recomendamos que los jugadores usen los valores de umbral en la "Tabla de valor de umbral/valor de daño de ejemplo" a continuación.

Registre el daño anotado en el punto objetivo según sea conveniente. Para edificios normales, a menudo usamos un dado de 20 caras, pero usamos fichas de daño o dados múltiples para edificios más resistentes.

Por el contrario, 4 impactos explosivos de un obús x en SV2 solo dan como resultado 4 daños contra la misma pared, por lo que no se puntúa ningún daño ya que no tiene la regla especial Brecha; sin embargo, la misma explosión SV2 que anota 7 golpes aplicaría 7 daños si supera el umbral.

Valores de daño

Los valores de daño se asignan a las estructuras antes del juego. Se pueden asignar diferentes valores a diferentes partes de la estructura de un edificio, por ejemplo, las paredes exteriores pueden tener un valor y las paredes interiores otro.

A menos que se acuerde lo contrario antes del juego, recomendamos que los jugadores usen los valores de daño en la "Tabla de valor de daño/umbral de ejemplo" a continuación.

Una nota sobre las puertas

Las puertas se consideran puntos de acceso abiertos a menos que los jugadores deseen disponer lo contrario e independientemente de las limitaciones impuestas por su modelo de construcción. Los valores que se muestran se utilizan cuando desea tratar las puertas como intransitables porque están bloqueadas o aseguradas.

Abrir Brecha

Si el punto objetivo en un edificio sufre suficiente daño para alcanzar su valor de daño, entonces la pared del edificio se rompe creando un agujero de 3" de ancho. Este agujero sirve como punto de acceso a través del cual los modelos pueden moverse y dibujar LoS como con puertas y otras entradas.

Si dos puntos objetivo adyacentes dentro de 3" sufren un daño combinado suficiente para alcanzar el valor de daño del edificio, entonces se crea una brecha a mitad de camino entre ellos.

Si un bloque de construcción recibe suficiente daño para exceder su valor de daño, entonces el bloque se derrumba. Si un bloque de nivel inferior, entonces todos los bloques por encima colapsan, cada **modelo** dentro de esos niveles recibe un solo golpe con un SV igual al nivel que ocupan sobre la capa destruida; la unidad también hace down. Por ejemplo, las miniaturas de una unidad en el nivel 3 cuando se destruye el nivel 1 reciben cada una un impacto SV 2 y la unidad hace down.

Ejemplo de tabla de valor de daño/umbral		
Tipo de objetivo	Umbral	Valor de daño
<i>Pared divisoria o barrera de luz en pasillo (sillas, mesas, etc.)</i>	3	5
<i>Pared estándar</i>	5	10
<i>Muro reforzado</i>	5	12
<i>Mampara</i>	7	15
<i>Suelo – Nave estelar</i>	7	15
<i>Suelo – Edificio</i>	5	12
<i>Puerta: escotilla o puerta de mampara (ver nota)</i>	3	10
<i>Puerta – Puerta de seguridad (ver nota)</i>	2	7
<i>Cápsula de carga – Armazón</i>	3	7
<i>Cápsula de tránsito masivo: Armazón</i>	2	7
<i>Nave estelar – Casco</i>	10	200
<i>Bloque de Pisos o Paredes Exteriores de búnker</i>	5	50
<i>Pisos de bloques avanzado: otras paredes</i>	7	50
<i>Nivel más alto del edificio</i>	5	20
<i>Niveles inferiores del edificio</i>	5	30

Daños Colaterales

Si la estructura de un edificio sufre daños por disparos como se describe anteriormente, cualquier unidad dentro del edificio y dentro de 3" del punto objetivo también recibe impactos del ataque. Si dos o más unidades se ven afectadas, los impactos se dividen lo más equitativamente posible entre ellos por el jugador que recibe los impactos.

Por ejemplo, un edificio recibe 5 impactos explosivos de un X-Howitzer y sufre 5 daños como resultado. La unidad interior sufre 5 impactos SV2, los 5 impactos ya obtenidos y en SV2 como estándar para los obuses X, pero aún se beneficia de la bonificación de cobertura del edificio a Res.

Si una unidad tiene derecho a una repetición de impactos, por ejemplo porque está Down, vuelva a tirar o reduzca a la mitad los impactos de la forma normal para la situación de la unidad y las municiones utilizadas (OH Blast, por ejemplo).

Disparos Indirectos

Los disparos indirectos se pueden dirigir contra un edificio apuntando a un punto en la parte superior del modelo de edificio. Se supone que los tiradores tienen LoS en cualquier punto de la superficie superior de un edificio que puedan ver. Realice el disparo OH como se describe en la sección Disparo.

Las brechas causadas por disparos OH crean un agujero circular de 3" de ancho en el techo o techo del edificio centrado en el punto objetivo.

Municiones Especiales

Las municiones especiales tienen el mismo efecto contra las unidades que cuando impactan en otras características del terreno. Las unidades se ven afectadas si se encuentran dentro del radio de efecto de la munición especial. Si un edificio tiene varios niveles, el efecto se aplica al nivel alcanzado.

ASALTOS EN EDIFICIOS

Las unidades en una posición defendida dentro de un edificio se tratan exactamente de la misma manera que las unidades en posiciones defendidas detrás de un obstáculo. Las unidades dentro de edificios pero que no ocupan una posición defendida se tratan de la misma manera que las unidades al aire libre.

Una unidad puede realizar un asalto contra un enemigo en una posición defendida dentro de un edificio moviéndose hasta una entrada adecuada que esté a su alcance. Al igual que con los asaltos contra unidades detrás de un obstáculo, no es necesario mover miniaturas para que se toquen cuando esto no sea práctico, siempre que al menos una miniatura pueda llegar a un punto de entrada adecuado.

Puede suceder que las unidades sean derrotadas pero no puedan salir de un edificio para consolidarse. Esto podría deberse a que están en un piso superior o porque no pueden moverse a una parte adyacente del edificio porque no hay espacio. Si es derrotado y atrapado de esta forma, la unidad es

destruida.

Asaltar un Edificio

Las unidades capaces de asestar golpes cuerpo a cuerpo suficientes para alcanzar el umbral de daño de una estructura pueden montar un asalto contra ella. Designe un punto objetivo para atacar de la misma manera que se describe para disparar.

Calcula los impactos de los golpes de la misma manera que para el combate cuerpo a cuerpo y aplica cualquier daño como se describe arriba para disparar. Los daños infligidos a la estructura de un edificio durante un asalto no provocan también daños colaterales a las unidades del interior. Los atacantes están demoliendo sistemáticamente la estructura misma.

Al realizar un asalto contra un edificio, los atacantes pueden moverse a menos de 1" de las miniaturas enemigas si están separados por una pared sólida. Si el enemigo está en una posición defendida en las puertas u otros puntos de acceso, las miniaturas atacantes no pueden moverse a menos de 1", es decir, se aplica la regla habitual.

GRANADAS Y CARGAS DE DEMOLICIÓN

Las granadas pueden usarse contra edificios y colocarse como cargas de demolición: las reglas específicas se encuentran en la Guía de Armas y Equipo.

RESUMEN DEL TERRENO

Diseñar reglas para el terreno es un asunto complicado porque cada jugador tendrá su propia configuración y quizás sus propias ideas sobre cómo deberían funcionar esas cosas. Las reglas básicas ya dadas para el terreno en la mesa son suficientes para jugar la mayoría de los tipos de escenarios. Esta sección explora más variaciones en los tipos de terreno y analiza formas de representar entornos alienígenas más extravagantes. Lo que sigue no pretende ser definitivo ni desalentar a los jugadores de crear sus propias reglas para tales cosas. Nuestro objetivo es simplemente sugerir e inspirar, así como proporcionar ejemplos para que otros los usen o modifiquen como deseen.

TERRENO ESTÁNDAR

Las reglas para los tipos estándar de terreno se incorporan a lo largo de las reglas del juego en la medida en que afectan el movimiento, la línea de visión, el disparo y la cobertura. Estas reglas básicas se repiten en los resúmenes sin referencia a ninguna excepción que se aplique debido a reglas especiales, equipo, etc.

Designación de Terreno

Antes de que comience el escenario, los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre la extensión del terreno, si afecta el movimiento, si se oscurece y si otorga una bonificación de cobertura. Si se incluye un terreno elevado, los jugadores deben acordar hasta qué punto se pasan por alto las características inferiores junto con las penalizaciones de Acc que se aplican, así como qué terreno se encuentra en el terreno elevado.

La Regla del Oscurecimiento

Hemos establecido la cantidad máxima de terreno oscuro que se puede ver a través de hasta 4" de forma predeterminada, lo que otorga una penalización Acc de -2. Esto permite a las unidades maniobrar fuera de la vista de sus enemigos detrás de la mayoría de los terrenos sustanciales mientras obtienen LoS desde los bordes del terreno del área o desde una cobertura.

Esta distancia se puede ampliar de mutuo acuerdo si los jugadores consideran que esto no se adapta a la configuración del terreno o al estilo de juego, por ejemplo, a 6" o incluso a 8". En la Tabla de muestra de terreno, a continuación, hemos indicado dónde se pueden aplicar las reglas de oscurecimiento extendidas. Recomendamos que no se usen distancias más cortas, ya que hace que el terreno sea demasiado efectivo en el sentido de que cada elemento grande del terreno se convierte en terreno bloqueado.

Mientras que los 4" simulan que el terreno oculto es progresivamente más difícil de ver a través, los jugadores pueden desear modificar esto para que la penalización de Acc sea de -1 por 2" hasta, digamos, un total de 8" de terreno oculto intermedio. Si los jugadores desean hacerlo o no, depende totalmente de ellos.

Seleccionar el Terreno

Recomendamos que los jugadores novatos elijan el terreno de los ejemplos dados aquí y se limiten a uno o dos tipos de terreno para empezar. Estos ejemplos son completamente suficientes para la mayoría de los escenarios. Estas son características de terreno estándar "listas para usar" que usan solo las reglas básicas ya descritas.

Representación del Área de Terreno

Puede usar cualquier método que prefiera para delinear un área de terreno, como una base de área texturizada hecha de mdf. En esto se pueden organizar modelos de árboles individuales, grupos de vegetación, cantos rodados o lo que sea necesario. Este método permite que las características del terreno se muevan para dar paso a los modelos cuando sea necesario: la vegetación indica el tipo de terreno dentro del área definida por el tablero base.

Representando Obstáculos

Los obstáculos representan características lineales, como paredes que no son demasiado altas para atravesarlas; constituyen posiciones defendidas útiles. Lo mejor es dividir los modelos en secciones cortas que se pueden organizar juntas o dividir según sea necesario, a lo largo de las líneas que se muestran aquí. Este método también permite que las mismas piezas se utilicen para el área de terreno disponiéndolas en un tablero base que delimita la extensión de la característica representada. En general, funciona mejor si los obstáculos tienen entre 1 y 2 pulgadas de ancho.

RESUMEN DE CLASIFICACIÓN DEL TERRENO

El terreno se clasifica en: Obstáculos, Área de Terreno y Edificios. El terreno puede afectar: la línea de visión, el movimiento y la cobertura.

- **La línea de visión (LoS)** tiene tres clasificaciones: **Clara, Oscurecedora y Bloqueadora**.
- Los efectos de **movimiento** son **Abiertos, Difíciles o Intransitables**.
- **La cobertura** (protección adicional que ofrece una bonificación a Res) se clasifica como **Ninguna, Blanda o Dura**.

El **Área de Terreno** puede ser del tamaño que deseen los jugadores, aunque la mayor parte de la mesa debe estar abierta, despejada y sin cobertura.

Los **obstáculos** son lineales, de hasta 2" de ancho y brindan a los que están detrás de ellos una **posición defendida**.

RESUMEN DE REFERENCIA DE TERRENO

Las sugerencias de distancia de LoS son solo si los jugadores desean modificar las distancias: para un juego más rápido, déjelas todas en 4". Del mismo modo, para un juego más rápido, el terreno difícil debería ser Difícil+0 sin penalizaciones especiales. Para ambos, los jugadores deben acordar entre ellos cómo desean tratar cada elemento del terreno.

Terreno	Movimiento	LoS	Cobertura
Terreno Rocoso	Difícil -1nl	Oscurece 6"	+2
Terreno Quebradizo	Difícil	Despejado	-----
Terreno con Cráteres	Difícil	Despejado	+2
Aguas Profundas	Impasable os	Despejado	-----
Bosque Denso	Difícil -1	Oscurece 4"	+2
Jardín Cerrado	Difícil	Oscurece 8"	+1
Fisuras/Baches	Difícil pin	Despejado	-----
Bosque	Difícil -2 nl	Oscurece 4"	+2
Géiseres de Agua Caliente	Difícil -2 pin	Despejado	-----
Área Industrial	Difícil -1	Oscurece 4"	+2
Jungla	Difícil -3 nlall	Oscurece 4"	+2
Depósito de Chatarra	Difícil -1	Oscurece 6"	+2
Rio de Lava	Difícil -1 pin	Despejado	-----
Bosque Claro	Difícil	Oscurece 8"	+2
Cultivos Bajos	Abierto	Despejado	+1nl
Matorrales Bajos	Abierto	Oscurece 8"	+1
Pantano	Difícil -1 os	Despejado	-----
Fango	Difícil -2 os pin	Despejado	-----
Barro/Arena	Difícil os	Despejado	-----
Arena Movediza	Difícil -3 os pin	Despejado	-----
Suelo Rocoso	Difícil	Oscurece 8"	+1
Puntas Rocosas	Abierto nl	Oscurece 4"	+2
Escombros	Difícil	Oscurece 8"	+1
Ruinas	Difícil -1 nl	Oscurece 4"	+2
Arbusto	Difícil	Oscurece 6"	+1
Cultivos Altos	Abierto	Oscurece 8"	+1

Obstáculos	Movimiento ndp	LoS ndp	Cobertura
Borde del Cráter	Difícil	Oscurece 4"	+2
Fortificación	Difícil	Oscurece 4"	+3
Cerca/Ceto	Difícil	Oscurece 6"	+1
Barricada Improvisada	Difícil	Oscurece 4"	+2
Tuberías	Difícil	Oscurece 4"	+2
Rocas/Paredes	Difícil	Oscurece 4"	+2
Notas			
nl	Intransitables a grandes. Si se hace referencia en 'Cobertura', no da cobertura a los grandes.		
nlall	Opcionalmente intransitable para todos los Grandes, incluida la infantería.		
Pin	El fallo del Test Ag también da como resultado un pin adicional (una sugerencia para reemplazar la regla especial existente)		
os	Abierto para gravíticos, de lo contrario en marismas, lodo y arenas movedizas, el éxito del test Ag permite moverse a la mitad de la velocidad y el fracaso del test Ag significa que no hay movimiento.		
ndp	Las penalizaciones de LoS o de movimiento no se aplican a las unidades en una Posición Defendida que se mueven o disparan a través de obstáculos, u otras unidades que se mueven a través de obstáculos en un Avance.		

ÍNDICE

Modificadores de Precisión..... 20	Tabla de Valor de	Unidades de drones 7
As n..... 36	Daño/Umbral..... 41	Drones y Asalto 35
Acciones 11.	Múltiples Pisos 40	y Combate Continuo..... 35
Ver también Órdenes	Disparando a 40	Daño 34
Avanzar 15	Umbrales..... 40	Golpes Fallidos..... 26
Ágil 36	Unidades de Mando 8	Impactos Fallidos 21
Fuego Directo: 19	Mando, Regla Especial 38	Embarque..... 35
Emboscada,	Compactadores..... 37	Oculto 35
Reacción 31	Movimiento de Consolidación 28	Orden de Correr..... 35
y Asaltos 32	Contracarga, Reacción 31	Equipo..... 21
Orden de emboscada..... 11	Cobertura 21	y Pines..... 22
y unidades MOD 33	Bonificación de Resistencia a la	¡Escapar! Reacción..... 31
Retenido 11, 32	Cobertura 21, 26	Dados de evento..... 6, 10
Segmento de emboscada 10	Resumen de	Extra-Grande 37
Área de Terreno 14	Cobertura/Protección 44	Rápido..... 39
Armadura 21	Incomodo 38	Orden de Fuego..... 11
Opción Ejército 10	Fuertemente Blindado 34	Tiroteo, Reacción..... 31
Opción de ejército () 38	Resultados del Test	Seguir..... 39
Asalto 25	Ruptura 34	Formaciones 8
y Sprint 25	Modificadores 34	Comprometidos 8
Consolidar..... 28	Fallos de Res Múltiples 34	La regla de la brecha 9
Unidades elegibles 25	Resultados..... 34	Reacciones Gratuitas..... 30
Combate Continuo..... 28, 35	Destruído 34	de Emboscada 32
vehículos y drones 35	Pines adicionales. 34	Frenesí 37
Atacar y Retirarse..... 36	Down forzado 34	Regla de la Brecha 9, 13
PBS 26	Pérdida de MOD 34	Cuerpo a Tierra, Reacción 30
y Cuerpo a Tierra 26	Mover Reducido..... 34	Cuerpo a Cuerpo 26
Secuencia 25	Brecha de Escudo/Armadura 34	(Fuerza) Test Modificadores 27
Asalto, Regla Especial 36	Arma Deshabilitada 34	Resultados del Test..... 26
Asaltos en Edificios 41	Tabla de daños Resultados del	Golpes Explosivos 27
Ataques/SV 36	Test de Ruptura..... 34	Golpes Fallidos 27
Rupturas Automáticas..... 29	Umbral de daño 41	Golpes Afortunados 27
Unidades de Bestias..... 8	Correr a Cubrirse, Reacción 31	Múltiples Ataques..... 26
Explosiones 22, 27	de Municiones Especiales 31	Repetición de Tiradas 26
Fuego Indirecto..... 22	Eliminación de Tripulaciones 14	Cero Ataques..... 26
Abrir Brecha..... 41	Derrotado en el Cuerpo a Cuerpo.	Fuertemente Blindado 21, 34
Test de Ruptura 29, 34	Ver Test Ruptura	Terrano elevado 18
y Unidades con	Posiciones Defendidas..... 14, 17, 21	Atacar y Retirarse..... 36
Tabla de Daños 29	Resumen 44	Bestias Gigantescas 8
Resultados del Test de	Destrucción de Transportes 35	y Asaltos 35
Ruptura (Co) 29	Dados 6	y Médico 38
Rota 29	Evento 6	Test de Ruptura 29
Condiciones..... 29	Orden 6	Daño 34
Tabla de daños 30	Regla de 1s y 10s..... 7	infiltradores 38
Forzada a Down 29	Regla de Repetición de Tiradas 7	Interpenetración..... 13
Cuándo Realizar el	Dado en Mano..... 33	Grande..... 37
Test..... 29	Terrano Difícil 15	Línea de visión(LoS) 17
con Tablas de Daños 29	Test de Terreno Difícil (Ag) 15	LoS bloqueado 17
Edificios 40	Test de Fuego Directo (Acc) 19	LoS a través de modelos 18
Accesibilidad 40	Desembarque 35	sobre Posiciones Defendidas 18
y Movearse 40	Orden de Avanzar 35	modelos más pequeños 18
y Disparar 40	Orden de Correr..... 35	Guardaespalda leal 37
Abrir Brecha 41	Desmontaje 14	Disparo Afortunado 20
Valor de Daño 41	Orden Down 11	Golpes Afortunados..... 27
	Recuperación 12	Unidades Mixtas de Infantería+
	Recuperación Down..... 12	Equipos de Armas 8
	Objetivos Down	
	Repetición de Aciertos 20	

Pérdida de MOD	34	1.1 Sorteo de dados de orden	10	Sacrificio de Dron	39
MOD n.....	33, 37	1.2 Asignar dados de orden	10	Ataque Salvaje.....	36
y Órdenes de Emboscada	34	1.3 Realizar Test de Ordenes	10	A prueba de Inhibicion.....	36
Test de recuperación de MOD	33	1.4 La acción de la unidad	10	Brecha de escudo/armadura	34
Reacciones y MOD	33	1.5 Repetir la acción	10	Disparos.....	16
Unidades MOD	8	Disparo Indirecto (OH)	22	Modificadores de precisión	19
Unidades montadas.....	7	Disparo a Ciegas.....	23	Orden de Avanzar	16
Movimiento		Fuera de Rango	23	Fuego Apuntado:	
Área de Terreno	14	Resultados del Test de Acc. OH	23	Asignar impacto.....	20
Terreno difícil.....	1			y Edificios	40
Test de Terreno Difícil (Ag)	15	Regla PBS.....	26	Edificios.....	40
Equipo	14	Pins y Tests de Estadísticas	6	Explosiones.....	22
en Edificios	40	Rupturas Automáticas.....	29	Cobertura desde el terreno.....	22
		Marcadores de pin	6	posición defendida.....	22
Mantener la formación	13	Herida n	38	Test de fuego directo (Acc)	19
la regla de la brecha	13	Disparos a quemarropa (PBS)	26	Disparos desastrosos.....	21
Hacer un movimiento	13	y Unidades cuerpo a tierra.....	26	Equipo	22
Avanzar.....	13	Bonificación de Cobertura.....	26	Modelos de equipos y pines	22
Correr	13	Rápido.....	26	Orden de Disparar:	16
Superando Obstáculos	14	Orden de Replegarse	11, 35	Repeticiones Forzadas de Aciertos.....	20
Sprint	13	Rango y Modo	19	Fuertemente blindado	21–22
Prueba Sprint (Ag)	14	Fuego Rápido (RF)	19	Armas Pesadas	16
Terreno y movimiento	14	Repeticiones de Aciertos	20, 26	Disparo Afortunado.....	20
Resumen de movimiento/ obstáculo	44	Objetivos Down.....	20	múltiples sistemas de armas	16
Ataques Múltiples	26	Rápido.....	20	Oscureciendo el Terreno:.....	19
Dados de Orden Múltiple (MOD n)	37	Objetivos esprintando	20, 26	Disparo Indirecto (OH).....	22
múltiples sistemas de armas	16	Reacciones	10	Pines.....	22
PBS	26	Fuego de emboscada	31	Rango y Modo	19
Núcleo	38	Contracarga.....	31	Modificadores de resistencia.....	21
Regla de oscurecimiento	43	Correr a la cubierto	31	Armadura	21
Oscureciendo el Terreno	19	¡Escapar!.....	31	Cobertura	21
Regla de oscurecimiento.....	43	Tiroteo.....	31	Tiradas repetidas de Resistencia.....	21
en el borde.....	18	Reacciones Gratis	32	Test de resistencia.....	21
Indicar	17	Cuerpo a Tierra.....	30	Valor de Ataque	21
Resumen	43	Test Reaccion.....	30	Secuencia de disparo	16
Obstáculos	14	Resultados Test Reacción.....	30	Objetivo.....	16
Posiciones Defendidas	14	Aguantar y Mantener.....	30	Bajas del equipo de armas.....	21
Superando Obstáculos	14	con unidades MOD	33,34	Tamaño	8
Test de obstáculos (Ag)	14	Recuperación de órdenes Down	11	Pequeño	39
Fuera del Rango	23	Test de recuperación	12	Francotirador.....	37
en el borde	18	Tests de recuperación de MOD	33	Segmento de efectos especiales	10
Dados de orden.....	6, 10	Recuperación de órdenes Down	11	Regla de Sprint.....	13
Unidades Destruídas	10	Resultados del Test de recuperación.....	12	y Asalto	25
Dados de evento	6	Modificadores de resistencia	21		
Test de Ordenes.....	11	Tiradas repetidas de resistencia.....	21	Test Sprint (Ag).....	14
Falló mientras estaba		Duro.....	37	Aguantar y disparar, Reacción	30
embarcado	35	Test de resistencia.....	21, 27	Test estadísticas.....	7
resultados Test de Ordenes	11	Retener/Recuperar otras órdenes	10	y pines	7
Ordenes	11	Órdenes de emboscada retenidas.....	12	número objetivo.....	7
Avance.....	11	Órdenes de Down Retenidas	11	Indicar el terreno que oscurece	18
Emboscada	11	Órdenes Retenidas	10	Estadísticas	7
y unidades MOD	34	Emboscada.....	12	Valor de Ataque (SV).....	21, 27
Reacciones Gratuitas	32	Down	11	Dominar.....	37
orden actual	33	Órdenes de Correr retenidas.....	12	Suspendida.....	39
dado en mano	33	Regla de 1s y 10s.....	7	Simbionte	39
MÓD n.....	33	Regla de repetición de tiradas.....	7	Objetivo	
Test de recuperación de MOD	33	Orden de Correr	11	número de objetivos.....	7
Replegarse.....	11			Terreno	
Correr	11	Asalto.....	25	Resumen de clasificación.....	43
Fase de Órdenes.....	10	Embarque	35	Resumen de cobertura/protección	43
		Rápido.....	39		
		Mantener	12		

Resumen de movimiento/ obstáculo	43	Secuencia de Turno.....	10
Resumen de visibilidad y LoS	43	Único.....	39
Resumen de referencia del terreno	44	Unidades.....	6.8
Umbrales	40	Bestia	7
Duro	37	Mando(Subtipo)	8
Transporte.....	39	Dron.....	7
Tabla de capacidad de transporte	37	Bestia gigantesca.....	7
Espacio de transporte.....	35, 37	Infantería.....	7
Unidades Transportadas.....	35	Equipo Mixto Infantería +Armas	8
Sondas	35	Montado.....	7
Reagrupar.....	35	Sonda	8
Transportes	35, 39	Transporte de sondas	35
Destrucción	35	Vehículo	7
Desembarque.....	35	Unidades de equipos de armas	7
movimiento.....	35	Vehículos.....	7
Embarque	35	y agresiones	35
permanece estacionario	35	y combate de Continuoado	35
Tabla de capacidad de transporte	37	Test de Ruptura	35
Unidades Transportadas	35	Daño	34
Fase final de turno	10	Resumen de visibilidad y LoS	44
2.1 Segmento de recuperación		Arma deshabilitada	34
Down	10	Bajas del equipo de armas	21
2.2 Segmento de emboscada.....	10	Sitios web	47
2.3 Retener/Recuperar Otras		Herida.....	38
Órdenes.....	10	Cero Ataques	26
2.4 Segmento de efectos especiales	10		

Páginas web útiles

Si bien se pueden usar casi todas las miniaturas en el juego, a continuación proporcionamos el sitio web principal para obtener las miniaturas, las plantillas y el terreno de Antares que las acompaña. Alentamos a los jugadores a crear sus propios regimientos Freeborn Houses, Boromite Clans, Concord Shards y Algoryn a partir de las sugerencias proporcionadas en las listas de ejército y en Antares 2: The Universe.

Las miniaturas oficiales, los dados de orden, los marcadores y las plantillas utilizadas en el juego están disponibles en:

www.skytrex.com (desde junio de 2022) y

www.warlordgames.com

Los edificios y terrenos de ciencia ficción de MDF cortados con láser se pueden obtener de muchos distribuidores, pero Sarissa Precision diseñó elementos específicos para Algoryn, Boromites y Freeborn y hace una muy buena gama de transmats; Blotz proporcionó los corredores de naves estelares utilizados en el suplemento Dronescourge de la versión 1. Sus sitios web son:

<https://sarissa-precision.com/collections/antares>

<https://blotz.co.uk/> (es posible que deba navegar a la sección de terreno de 28 mm usando su cuadro de "Categorías")

También usamos terreno de otros proveedores, como las líneas Gothic y Utopia SF de TCombat, ¡y creamos muchos propios!



BEYOND THE GATES OF
ANTARES
SECOND EDITION

Como Jugar



ANTARES 2
Más Allá de las Puertas de
Antares
Segunda Edición

Como Jugar

V2.011

Antares 2: Cómo Jugar

Créditos Antares 2

Autores: Rick Priestley, Tim Bancroft

Traductores Fernando Rodriguez Roldán, "Ares" Santiago Noguera:

Agradecimientos especiales para: Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin (V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Probadores principales, organizadores de juegos de prueba y otros contibuyentes al proyecto : Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loïk Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Editores: David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Miniaturas originales pintadas por: Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Diseño de Miniaturas: Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, Beyond the Gates of Antares logo, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu and Freeborn are trademarks of Warlord Games Ltd. All rights reserved.

Nota Estructural de Antares.

Para ayudar con las reglas de descarga e impresión, hemos dividido las reglas, el trasfondo y las listas en secciones separadas y más pequeñas.

Este documento contiene reglas para elegir ejércitos, desplegar y configurar el juego, así como escenarios. Los selectores y las reglas específicas de una facción se encuentran en las listas de ejército gratuitas y separadas para cada facción. Otros libros describen el trasfondo de Antares 2: El universo; descripciones y estadísticas de las armas y equipos más ampliamente utilizados en el universo Antares, todos ellos se pueden descargar en: antaresnexus.com Somos plenamente conscientes de que esta estructura significa que las reglas básicas se pueden utilizar en otros universos y entornos; ¡esto es intencional y no dude en hacerlo! A diferencia de las Reglas Básicas, este suplemento es puramente sobre equipo Antarean, por lo que no contiene etiquetas específicas de 'Antares'.

Permiso otorgado para imprimir y fotocopiar estas reglas solo para uso personal.

No debe ser distribuido o revendido en ninguna forma

CONTENIDOS

Contenido

<p>CONTENIDOS 4</p> <p>INTRODUCCIÓN 5</p> <p>ESCOGIENDO UN EJÉRCITO 6</p> <p>Conceptos Básicos para escoger tu ejército 6</p> <p>Escogiendo a tu Ejército 6</p> <p>Selectores 6</p> <p>Nivel de Fuerza (FL) 6</p> <p>Rango de los Niveles de Fuerza.....6</p> <p>Tamaño de las Fuerzas 7</p> <p>Unidades Básicas (<i>Core</i>) 7</p> <p>Selección de Opciones del Ejército..... 7</p> <p>Reglas Especiales del Selector de Unidades 7</p> <p>Restricción de las Unidades 7</p> <p>Únicas 8</p> <p>Selección Limitada..... 8</p> <p>Límite del Nivel de Fuerza (FLn+) 8</p> <p>Condiciones Generales 8</p> <p>Ejemplos 8</p> <p>Definición de Unidades 8</p> <p>Opciones de Ejército 9</p> <p>¡Bloqueo! 9</p> <p>Contra impulso +x 9</p> <p>Disparo Extra 10</p> <p>¡En Pie! 10</p> <p>Impulso IMTel 10</p> <p>Tirador 10</p> <p>¡Recomponeos! 10</p> <p>Fragmento Superior 11</p> <p>Bien Preparado 11</p> <p>Jugando con Aliados 11</p> <p>Completa Cooperación 11</p> <p>Amigos y Enemigos. 11</p> <p>Alianza Tensa. 11</p> <p>Lista para Selección de Alianzas 12</p> <p>Restricciones de las Alianzas 12</p> <p>Usando/Contratando Mercenarios 12</p> <p>Regla especial de las fuerzas Mercenarias 13</p> <p>CÓMO JUGAR 14</p> <p>Tamaño de la Mesa..... 14</p> <p>Acomodando el Terreno 15</p> <p>Lineamientos para el Terreno 15</p>	<p>Tamaño de las piezas de terreno..... 15</p> <p>Seleccionando lado de despliegue 16</p> <p>Desplegando tus fuerzas..... 16</p> <p>Desplegando Unidades de Transporte y MOD 16</p> <p>Despliegue Estándar 16</p> <p>La regla de las 10" para desplegar 16</p> <p>Entrando a la Mesa 16</p> <p>Pruebas de Despliegue 17</p> <p>Despliegue entrando en la mesa. 17</p> <p>Sin Asaltos 17</p> <p>Desplegando unidades Sonda. 17</p> <p>Salir de la Mesa..... 17</p> <p>Salir de la Mesa como Objetivo..... 17</p> <p>Duración del Juego 17</p> <p>Punto de Ruptura del Ejército... 18</p> <p>Ganando/Perdiendo 18</p> <p>Escenarios con Control de Objetivos 18</p> <p>Control de Objetivos 18</p> <p>Cargar Objetivos 18</p> <p>Destruyendo Objetivos 19</p> <p>Escenarios de Confrontación .. 19</p> <p>Consideraciones para Torneos.19</p> <p>Dados de Orden 19</p> <p>Fin del Juego aleatorio 20</p> <p>Listas <i>Extra</i> 20</p> <p>Incorporando Criaturas..... 20</p> <p>Alineamientos para las Criaturas 20</p> <p>Descripciones de los Escenarios 21</p> <p>Escenario 1: ¡Que inicie la Batalla!..... 22</p> <p>Escenario 2: Refuerzo de la Posición..... 23</p> <p>Escenario 3: Un Encuentro Inesperado..... 24</p> <p>Escenario 4: Mantener la línea..... 25</p> <p>Escenario 5: Prueba de los Transmats..... 26</p> <p>Escenario 6: Recuperación de Datos 27</p> <p>Escenario 7: Control Crítico 28</p> <p>Escenario 8: Puesto de Avanzada 29</p> <p>Escenario 9: Recuperarlo a toda costa31</p> <p>Escenario 10: Puesto de Avanzada32</p> <p>Escenario 11: Descenso Orbital34</p> <p>Escenario 12: Sondas Rebeldes 36</p> <p>Escenario 0: El laboratorio de Investigación.... 38</p>
--	--

INTRODUCCIÓN

Antares es predominantemente un juego narrativo basado en objetivos. La experiencia de juego mejora bastante cuando los jugadores completan alguno de los escenarios. Cada escenario describe una situación, el tamaño de las fuerzas que pueden ser utilizadas, el objetivo del juego y cualquiera de las situaciones especiales que se pueden encontrar en un escenario.

El juego también depende de listas de ejército que se emparejan con la filosofía narrativa. Las limitantes de la lista, los puntos y las opciones permiten que exista una selección de fuerzas equilibradas mientras le da a los jugadores la libertad de escoger unidades para sus ejércitos.

Este documento contiene reglas para escoger un ejército de las listas de ejército que están disponibles en antaresnexus.com; en este documento encontrarás las opciones diferentes para construir tu ejército y las mejoras que pueden cambiar tu ejército en circunstancias específicas, así como reglas para jugar fuerzas aliadas y escoger mercenarios, algunos de los cuales están en las listas de ejércitos *Freeborn*. Las reglas necesarias para desplegar tus fuerzas, una guía de terreno, control de objetivos y los criterios para ganar/perder. También incluimos algunos tips para alterar los escenarios y adecuarlos a juegos o días de juego de torneos, para varios escenarios se da una forma estandarizada de jugarlos además de opciones para jugar una diferente versión de ellos.

¡Diviértete!

Bitácora de modificaciones.

Estos PDFs están numerados para que los jugadores puedan mantenerse al día de los lanzamientos. El formato será el siguiente:

<Versión>. <Iteración> <Variación>

En este caso la versión es la segunda (Antares 2), seguido de una iteración numérica de las reglas y listas que han sido alteradas y la variación es la serie alfabética que refleja los cambios menores de esa iteración.

2.11F Incluye diversas criaturas, así como reglas para los objetivos que se sueltan mientras se transportan.

2.11E Resueltos diversos problemas en el juego.

2.11D Lanzamiento inicial para los probadores del juego.

Antares 2: Cómo Jugar

ESCOGIENDO UN EJÉRCITO

Cada facción en Antares tiene una gran variedad de unidades y vehículos de los cuales escoger. Además, pueden utilizar unidades de mercenarios o aliados. Todas disponibles en: (antaresnexus.com) los lineamientos para escoger aliados están en la p.10. Todas las listas tienen un formato único y tienen opciones genéricas para tu ejército, así como atributos especiales como se explica más adelante.

Debajo está el selector de ejemplo que se explica en las reglas. Éste no está hecho para fungir como selector regular, sino como una herramienta para explicar las reglas: la verdadera está en la lista de los Clanes y Gremios *Boromitas*.

Conceptos Básicos para escoger tu ejército

La mayoría de los modelos se agrupan en unidades, cada unidad tiene un valor en puntos que representa su capacidad aproximada en el juego; Mientras más poderosa, mayor es su puntaje en el juego. Una unidad de tres a seis modelos puede valer 10 puntos, mientras que un dron de combate (un tanque) puede costar 20 puntos aproximadamente.

Las unidades más comunes en una facción reciben un pequeño descuento para animarte a que las escojas; Aun así, esas unidades deben ser elegidas como parte de la selección obligatoria de tu ejército como se explicará más adelante.

Muchas unidades pueden ser mejoradas invirtiendo puntos en ellas que agregará más miniaturas o capacidades a la unidad, a esto se le llama una "mejora".

Escogiendo a tu Ejército

Cada jugador escoge unidades hasta llegar al límite de puntos acordado con el oponente. Un ejército solo puede llevar unidades del ejército que se juega, las únicas excepciones son las listas de aliados y mercenarios.

El ejército define a los modelos en cada unidad, los puntos para cada uno, las limitaciones de cada unidad y todo lo relacionado que se puede seleccionar para cada ejército.

El total de puntos es determinado por el escenario que se juega y no siempre será igualado - una fuerza puede tener acceso a más puntos que otra según el escenario

Selectores

Cuando han escogido un ejército los jugadores tendrán que escoger un tipo de fuerza para su facción. Un selector específico, algunas facciones tienen solo un tipo de selector. Cada selector representa una organización específica que establece mínimos y máximos para las unidades del ejército.

Por ejemplo, en la lista de ejército Boromita al pie de esta página. El primer selector representa una fuerza del Clan que refleja a los Obreros de una mina o sitio de construcción; como resultado sus unidades básicas (Core) consisten en bandas de Obreros armados con herramientas de minería y limita la cantidad de guerreros dedicados en la lista.

Como contraste están los criadores que representan a los criadores de estas criaturas como lavamitas o locomitas, por lo tanto, estas unidades no se restringen en esa lista.

Nivel de Fuerza (FL)

En lugar de mantener rangos de puntos todo el tiempo, utilizamos niveles de fuerza (FL) – cada una indica un rango diferente de puntos. El nivel de fuerza es utilizado para limitar el número y tipo de unidades que se puede utilizar en un rango dado.

Con la intención de mantener un juego balanceado ciertas unidades se limitan a un FL más alto que otras, este marcador también limita la cantidad de algunas unidades en ciertos niveles de fuerza. Cuando se da una mitad ($\frac{1}{2}$) \times FL redondea hacia arriba.

Por ejemplo, las unidades centrales del Clan debe ser una cantidad de Fuerzas de Trabajo del Clan iguales al nivel de fuerza del juego. (1 a FL 1, 2 a FL 2 y así sucesivamente) además de dos. En contraste el Equipo de Ingenieros o Fuerza de Trabajo solo necesitan la mitad por cada nivel de fuerza ($1 \times \frac{1}{2} FL$)

Rango de los Niveles de Fuerza

La tabla debajo muestra los rangos asociados a cada nivel de fuerza. Está destinado a diseñar escenarios donde cada jugador pueda utilizar todas las unidades que tenga, pero que tal vez no complete la cantidad mínima requerida para jugar un juego más grande. En los escenarios donde un jugador tiene 50% más puntos que el otro, recomendamos mantenerse en el mismo nivel de fuerza para balancear la partida.

Antares 2: Cómo Jugar

Ejemplo del Selector del Ejército *Boromita*

Unidad/Escuadra <i>Boromita</i>	Puntos Base	Selección Limitada	FL Min.	Clan	Gremio de Seguridad	Criadores <i>Lavan</i>
Líderes <i>Boromitas</i>	10	Y	1	0-FL Básico	0-FL básico	0-FL
Cuadrilla de Obreros del Clan	10	N	1	FL+	0-1/2*FL básico	0-2*FL
Pandillas de Seguridad	11	N	1	0-1/2*FL básico	FL+	Ninguno
Equipo de Trabajo	6	N	1	0-FL	0-1/2*FL	0-FL básico
Adiestradores <i>Lavamitas</i>	10	N	1	0-FL	0-FL	1+
Supervisor de Jinetes de Piedra	16	Y	1	0-1	0-1	0-FL básico
Jinetes de Piedra	14	N	1	0-FL	0-1/2*FL	Cualquiera
Madre de Crías	31	N	2	0-1	None	0-1/2*FL básico

Por ejemplo, una fuerza de 70pts FL1 y una de +50% que se enfrenten deben mantenerse en el mismo FL.

Nivel de Fuerza	Rango de Puntos
1	30-85
2	86-135
3	136-170
4	171-200
+1	Cada +50 en adelante

Tamaño de las Fuerzas

Algunas veces el tamaño común de las fuerzas y el tipo de combate son nombrados de acuerdo a su rol más que a los puntos de juego. A continuación, se muestra una tabla de referencia para dichos usos. Una fuerza de exploración, por ejemplo, es FL2 y consiste en 100pts. 50 de los cuales deben ser de las fuerzas básicas (*Core*).

Tamaño de la Fuerza	Puntos de Armado	Nivel de Fuerza
Fuerza de Avanzada	50	1
Fuerza de Escaramuzas	75	1
Fuerza de Exploración	100	2
Fuerza de Inclusión	125	2
Fuerza de Invasión	150	3
Fuerza de Conquista	200	4

Unidades Básicas (*Core*)

Cada selector tiene una serie de unidades que deben llevarse en el ejército, estas son las unidades básicas o *Core*, estas unidades reflejan la mayor composición de un ejército. Los puntos que se gastan en las unidades básicas del ejército dependen del jugador, mientras se escoja la cantidad mínima de ellas, cada una puede ser mejorada como sea requerido.

El número de unidades básicas es determinado por el FL. Los jugadores deben gastar tantos puntos como sea necesario para comprar la cantidad de unidades básicas que sea requerido pudiendo gastar el remanente en las demás unidades a discreción hasta gastar los puntos acordados.

Las unidades básicas se indican con un símbolo de *Core*.

Las unidades básicas y más representativas de un ejército normalmente tienen un descuento de un punto. Esto las vuelve más atractivas para ser elegidas y nuestras pruebas muestran que no desbalancean el juego. Esas unidades son en su mayoría infantería o equipos de armas especiales de acuerdo al tipo de juego que es Antares 2.

Selección de Opciones del Ejército

Además de las unidades disponibles, todos los ejércitos pueden seleccionar una o más opciones del ejército, todos los ejércitos pueden utilizar estas habilidades para modificar la selección de dados de orden o para mejorar unidades individuales. Las opciones del ejército son diferentes a las opciones de mejora de la unidad ya que estas no dependen de una unidad específica a pesar de que pueden ser dados a ciertas miniaturas y su selección está restringida a un porcentaje de los puntos totales del juego.

Reglas Especiales del Selector de Unidades

No solo los modelos pueden tener reglas especiales, sino también las unidades, estas se reflejarán en el selector de unidades de la lista del ejército

Restricción de las Unidades

Esta línea al fondo de las especificaciones de la unidad contiene las principales restricciones para la unidad en cada selector. Típicamente se muestra el nombre del selector y la cantidad mínima y máxima de unidades que pueden ser seleccionadas según el selector, tal como: "Choque: 1-2×FL", que significa que al menos una unidad debe ser escogida y dos como máximo según cada Nivel de Fuerza (FL).

Antares 2: Cómo Jugar

Únicas

Un modelo o unidad con el rasgo de "Único" solo puede ser seleccionado una vez en un ejército dado o alianza si es que se construye una lista de ejércitos aliados.

Selección Limitada

La selección limitada es un rasgo de las unidades que son raras. Solamente entre 1 y 4 unidades pueden ser elegidas de unidades con este rasgo, sin importar la cantidad de puntos a los que se esté jugando.

Algunos personajes o modelos tienen este rasgo, lo cual significa que se lo otorgan a las unidades de las que forman parte.

Límite del Nivel de Fuerza (FLn+)

Esta no es una regla, sino una característica del nivel de fuerza al cual esta unidad puede ser elegida. Por ejemplo; la mayoría de los vehículos de combate (tanques) solo pueden ser elegidos a FL2 o mayores. Esto se indica con la leyenda "(FL2+ únicamente)" junto a la unidad, así mismo la frase "Mínimo FL2+". significa que esa unidad solo puede ser elegida a niveles de fuerza 2 o mayores.

Condiciones Generales

Mientras que las unidades básicas en cualquier selector son relativamente flexibles, podría darse el caso que sean imposibles de usarse.

- En todos los selectores si la unidad no es compatible con el escenario por razones lógicas tal como un tanque en el corredor de una aeronave, entonces puede ser intercambiado por una escuadra de infantería o Apoyo siempre que las demás restricciones del selector se mantengan.
- En todos los ejércitos, hasta el 10% de los puntos totales pueden ser gastados en cualquier opción.
- Cualquier unidad puede reemplazar sus armas normales, equipo, sondas y armadura si el jugador no los tiene o simplemente para obtener una ventaja táctica.

Ejemplos

Considere ejemplo de la tabla anterior del selector *Boromita*. Aquí, los nombres de las unidades se dan en la columna de la izquierda, luego sus puntos base (las unidades en Antares 2 normalmente vienen con todo lo que necesitan), seguidos de si es o no una unidad de elección limitada. La columna 'Min FL' indica el límite FL en el que se puede tomar la unidad:

La Madre de Progenie no se puede tomar en FL1, por ejemplo. Mirando la columna de *Equipo de Obra*, vemos que debe haber menos FLx *Equipo de Obra*, pero, afortunadamente, también se muestra como una unidad *Core*.

Podemos ver que mientras que el número mínimo de Equipos de Obra es 0, podemos tomar uno a FL1, dos a FL2 y así sucesivamente. Así mismo, el *Equipo de Obra* puede tomar su

FL en *Adiestradores Lavamitas* o *Jinetes de Piedra*, sin embargo, no hay límites para estas unidades en el selector de *Criadores Lavan*.

En general los selectores otorgan una gran flexibilidad mientras mantienen el juego balanceado y se le da un sabor narrativo a una Fuerza

¡Las listas son solo una guía!

En campañas largas, la combinación de unidades recomendadas aquí puede cambiar. Recomendamos usar las listas proporcionadas en los juegos más competitivos, ya que también proporcionan fuerzas razonablemente equilibradas, es decir, dentro de los límites de la asignación de puntos del ejército.

¡Eso significa que los jugadores deben sentirse libres de tomar sus propias decisiones en juegos amistosos!

En la práctica, muchos jugadores acuerdan con sus oponentes de antemano qué unidades podrían ser apropiadas, especialmente cuando se configuran escenarios asimétricos (donde las fuerzas tienen diferente cantidad de puntos). También puede ser interesante usar una fuerza central más pequeña o más grande y expandir o reducir los puntos adicionales, o no usar las pautas en absoluto y solo usar los valores de puntos unitarios individuales.

Vale la pena señalar aquí que en los juegos amistosos los autores y colaboradores de estas reglas a menudo simplemente ponen unidades sobre la mesa que "se sienten bien", ¡el objetivo es divertirse, después de todo!

Definición de Unidades

Cada modelo en una Unidad Definida sigue el esquema dado en las reglas básicas. Debajo de estos se dan opciones de mejora, generalmente son modelos adicionales y restricciones de selector (ver arriba).

Un ejemplo se muestra a continuación, el *Escuadra de Choque* es una escuadra de infantería, calificado como '*PanHumano*' debido a una dependencia en las listas.

La escuadra en su conjunto cuesta 10 puntos y comprende un solo *Líder de Choque*, tres *Soldados de Choque*, un *Soldado Lancero* y un *Dron Observador* cada uno de los cuales tiene las estadísticas mostradas. Los modelos de la unidad están equipados con armadura *hiperluz* y la mayoría tienen carabinas de plasma y granadas de plasma. El *líder de choque* tiene una honda-X adicional con munición de Minired y el *lancero* tiene una lanza de plasma en lugar de la carabina, agregando un componente anti vehículo a la escuadra.

El *líder de la escuadra* también tiene la regla especial *Duro*, ¡más para reflejar su experiencia en mantener la cabeza agachada, más que ser difícil de matar!

Antares 2: Cómo Jugar

Opciones de Actualización: Las opciones de mejora indican cómo se puede alterar o hacer más efectiva la unidad simplemente seleccionando la opción indicada (o un número de opciones) y gastando los puntos adicionales.

Esta unidad se puede actualizar gastando puntos adicionales para tener un o dos soldados *de choque*, pero otros pueden expandirse mediante la adición de diferentes sondas, o actualizando a un miembro de la unidad a un tipo diferente (dado en la lista de miembros de la unidad); incluso dando a algunos miembros de la unidad diferentes armas. Los equipos de armas a menudo se muestran con un arma básica como estándar, pero luego permiten que esa arma se cambie por otra (una *mag* ligera de apoyo que se intercambia por un cañón *mag*, por ejemplo)

Las restricciones de unidad / fuerza indican en qué selectores, y a veces en qué FL, se puede tomar la unidad: si no se indica un FL mínimo, entonces la unidad se puede tomar en cualquier FL. También indicará si la unidad es de elección limitada (1 de cada 4 unidades como máximo) o única.

Aquí, vemos que en una Fuerza de Ataque hay un número mínimo de Escuadras de Ataque requeridos, el número igual al FL (FL +), pero no hay límites en cuanto a cuántas escuadras de este tipo se pueden tomar (¡sujeto al total de puntos, por supuesto!); en una Fuerza de Asalto, el número de escuadras está limitado por el nivel de fuerza, pero no hay un mínimo. Esto refleja la dependencia del Concord en un escuadrón de ataque central y multifunción.

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	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"> 0–3 Soldados de Choque a 2 puntos cada uno 									
Restricciones de unidades/fuerzas –									
					Choque: FL+			Paracaidista: 0–FL	

Opciones de Ejército

Las opciones de ejército son capacidades adicionales de combate disponibles para un ejército que un jugador puede tomar para complementar sus elecciones. Las opciones estándar se enumeran a continuación, junto con su costo de puntos normal que debe tomarse del grupo de puntos adicionales para un ejército. Pocas facciones pueden tomar todas las opciones: exactamente qué opciones se pueden tomar se detalla en su lista de ejércitos.

Cada opción de ejército también cuesta una cantidad diferente a cada facción dependiendo de su capacidad, y algunos ejércitos o personajes tienen o proporcionan opciones de ejército gratuitas.

Hasta el 10% de los puntos disponibles se pueden gastar en opciones del Ejército. Las siguientes son las opciones estándar del ejército disponibles para muchas facciones. Exactamente cuál de estos está disponible para una facción se da en la lista de opciones de la facción, junto con las otras reglas especiales para la facción.

Las opciones de ejército son una buena manera de usar puntos de sobrantes o de aumentar furtivamente las capacidades de tu ejército.

¡Bloqueo!

Costo Típico: 1pt

Máximo: 2 X FL

Tus Fragmentos de combate han anticipado las intenciones del enemigo, lo que te permite bloquear su movimiento en esta ocasión. Se devuelven los dados de orden extraídos de la bolsa y se saca otro dado aleatorio: ¡este segundo dado se mantiene y no se puede bloquear!

Los dados especiales como los dados de eventos, un dado declarado como un *Impulso IMTel* o los *Dados de distorsión Ghar* no son dados de orden, por lo que no se pueden bloquear.

Usar una vez y desechar

Antares 2: Cómo Jugar

Contra impulso +x

Costo Típico: 2 por 1pt (compra siempre dos a la vez)

Máximo: 2 X FL

Esto se utiliza para contrarrestar los dados *IMTeI* de un oponente cuando se declaran (ver *Impulso IMTeI*, a continuación). La 'x' da el bono para la tirada de *Contra impulso*, tal como +2

Tan pronto como un oponente declara el uso de un dado *IMTeI*, un jugador con puede intentar negar el uso de dados *IMTeI*.

Cada jugador tira D10 y compara el resultado: todas las facciones ganan +1 por cada *NuHu* en su ejército. Si la facción que usa los dados *IMTeI* tiene un resultado igual o superior al de su oponente, entonces pueden usar los dados *IMTeI*, de lo contrario se evita su uso esta vez y los dados se dejan de lado, listos para ser puestos de nuevo en la bolsa al comienzo del siguiente turno.

Los valores predeterminados del contra impulso son:

- +3 para *Freeborn* que son excelentes al negar las ventajas de los fragmentos y los *Virai* (que corrompen el *IMTeI*)
- +2 para Facciones *IMTeI* y *Algoryn*.
- +1 para los *Ghar* (cuya tecnología dificulta el actuar de la *IMTeI*); los *Boromitas* no obtienen bonificación alguna.

Usar una vez y desechar.

Disparo Extra

Costo Típico: 1pt

Máximo: FL

La buena fortuna no es solo una cuestión de suerte: el tiempo y los recursos dedicados al mantenimiento del equipo y al entrenamiento de las tropas siempre valen la pena. Si obtienes un *Disparo Afortunado* con cualquier disparo, puedes hacer un disparo más con ese modelo usando la misma arma con exactamente la misma puntuación requerida para alcanzar el mismo objetivo. Tira una vez más para obtener un impacto.

Esto no puede ser usado por armas con '*Bloqueo Fractal*' o que tengan efectos especiales que dependan de un orden particular.

Usar una vez y desechar

¡En Pie!

Costo Típico: 1-2pts

Máximo: FL

El liderazgo es un factor vital en el combate y determinante, un líder inspirador puede marcar la diferencia en el calor de

batalla. Al hacer una *prueba de recuperación* (para poner de vuelta los dados en la bolsa de dados) tendrás éxito en la tirada con cualquier resultado a excepción de que obtengas un 10 independientemente del valor que normalmente tendría que superarse. Una tirada de 10 sigue siendo un fallo y no se remueven marcadores de *supresión* como es habitual.

Usar una vez y desechar.

Impulso IMTeI

Costo Típico: 2 pts/Gratis con *NuHu*;
Solo lo pueden equipar *Concord* y *Senatex*

Máximo: solo 1

El *IMTeI* permite una integración mucho más rápida entre los diferentes componentes de un fragmento de combate, dándole a las unidades *IMTeI* ventajas que otras facciones no pueden igualar. Un ejército con la mayoría de sus unidades con origen en una nación *IMTeI* obtiene un dado de orden adicional al comienzo de cada turno.

El dado *IMTeI* es idéntico a cualquier otro dado que esté usando una facción y solo cuando se extrae y declara se convierte en un dado *IMTeI*. Los dados se pueden utilizar de la siguiente manera:

- **Bono *IMTeI*:** Para sumar +1 a cualquier tirada: el dado *IMTeI* debe declararse y tomarse de la bolsa de órdenes antes de tirar los dados. Tenga en cuenta que el dado en este caso se toma, como en el caso de la Orden *Seguir*, no es tomado siguiendo el orden normal de juego;
- **Tácticas evasivas.** Cuando el dado de orden es robado de forma normal, siempre y cuando el dado *IMTeI* aún no haya sido declarado, el jugador de *IMTeI* puede declarar su dado recién sacado ser puesto a un lado, para no ser usado este turno;
- **Recuperación de *IMTeI*.** Al comienzo de un nuevo turno, antes de que cualquier unidad se haya movido, una unidad con una orden *Down* retenida puede intentar otra *prueba de recuperación*. Tome el dado *IMTeI* de la bolsa, déjelo a un lado e intente una *prueba de recuperación* nueva: si la prueba tiene éxito, los dados de orden de la unidad se colocan en la bolsa con los demás, de lo contrario, el dado de orden *Down* permanece.
- **Descartado.** Si el dado *IMTeI* no se usa al final de un turno, entonces se ignora.

Si el usuario de esta *Opción de Ejército* termina un turno con más unidades *NO IMTeI* en su fuerza que las unidades *IMTeI* (por ejemplo, debido a la cantidad de aliados o mercenarios), el dado *IMTeI* se pierde durante el resto del juego.

Antares 2: Cómo Jugar

Tirador

Costo Típico: 2-3pts

Máximo: 1

La precisión del disparo no se debe solo al entrenamiento, sino también a la efectividad del fragmento de combate de una unidad: se deben eliminar los disparos desperdiciados y asegurar la máxima efectividad. Si disparas con una unidad y no te gusta el resultado dispara nuevamente repitiendo **todos** los dados en la tirada, independientemente de si aciertan o fallan, e independientemente de los *Disparos Afortunados* y *fallos automáticos*. Sea cual sea el segundo resultado ese será definitivo, sin oportunidad de repetirlo nuevamente, incluso con ayuda de Drones observadores u otras opciones especiales.

Usar una vez y desechar

¡Recomponeos!

Costo Típico: 1-2pts

Máximo: FL (solo se puede utilizar 1 por turno)

Un buen entrenamiento fortalece los lazos de lealtad entre las unidades. Al final del Turno durante los Efectos Especiales, puedes utilizar un *¡Recomponeos!* para eliminar un *marcador de supresión* de una unidad.

Usar una vez y desechar.

Fragmento Superior

Costo Típico: 3pts

Máximo: 1 (uso máximo 1/turno)

Los fragmentos de combate de ambos bandos están en constante competencia para acumular datos y pensar mejor que sus oponentes - hombre o máquina. Al comienzo del turno puedes quitar 1 de tus dados de orden del oponente de la bolsa de dados. Este dado no se usa ese turno y se devuelve a la bolsa de dados al comienzo del turno siguiente. Esto significa que tu oponente tendrá que luchar sin uno de sus dados de orden ese turno.

Usar una vez y desechar

Bien Preparado

Costo Típico: 1pts (Primero Gratis en algunas facciones)

Máximo: 2*FL

El éxito proviene de una buena preparación, estudio del enemigo y comprensión de tus propias capacidades. Si realiza cualquier repetición de una *prueba* de dados, puede agregar (+2) a la tirada que se realiza.

Usar una vez y desechar.

Por ejemplo, cuando se le otorga una repetición de tirada de Res debido a Duro en lugar de probar contra una Res de 7, podría usar una Res de 9.

Resumen de las opciones estándar del ejército

Opción del Ejército	Costo Típico	Máx Permitido	Resumen
Bloqueo	1	2*FL	Regresa el dado de activación oponente a la bolsa de dados.
Contra impulso +X	0.5	2*FL	Bloquea el uso de un dado <i>IMTel</i>
Disparo Extra	1	FL	Los <i>Disparos Afortunados</i> otorgan un disparo extra.
¡En Pie!	1-2	NFL	Otorga un éxito a una <i>Prueba de Recuperación</i> de 1-9
Impulso <i>IMTel</i>	2	1	Le da un dado de orden <i>IMTel</i> durante todo el juego (Gratis a los <i>NuHu</i>)
Tirador	2-3	1	Vuelve a tirar todos los dados de una tirada de disparos
¡Recomponeos!	1-2	FL(1/turno)	Remueve un <i>marcador de supresión</i> al final del turno
Fragmento Superior	3	1(1/turno)	Remueve un dado de orden enemigo por un turno
Bien Preparado	1	2*FL	Añade +2 a cualquier <i>Re-tirada</i> de dados.

Antares 2: Cómo Jugar

JUGANDO CON ALIADOS

Es posible tener varias fuerzas sobre la mesa al mismo tiempo, como un contingente mercenario o dos fuerzas aliadas. Hay algunas restricciones sobre cómo funciona esto y qué facciones pueden aliarse entre sí.

La sección al final destaca qué facciones pueden cooperar entre sí y hasta qué punto pueden hacerlo.

Completa Cooperación

Cada fuerza fusiona sus dados de orden y estructura de Mando, utilizando un solo grupo de dados para todas las unidades. A efectos del equipo como los sondas pueden ser utilizados por cualquiera de las dos fuerzas del ejército. Así mismo los efectos de Mando y control: Se considera para todos efectos una fuerza única, solo con componentes diferentes.

Dada la naturaleza improbable de tal alianza, esto debe de mantenerse en juegos amistosos o cuando los jugadores quieren combinar diferentes fuerzas más pequeñas en una sola.

Amigos y Enemigos.

Esta es una alianza más probable donde cada fuerza en el ejército tiene sus propios dados de orden, pero puede prestar temporalmente uno de los dados recién sacados de la bolsa a su aliado. La decisión depende del jugador que controla la fuerza cuyos dados se extraen, ya sea que se lo preste o no a su aliado.

El aliado puede entonces asignar ese dado de orden a una de sus unidades. Ninguna unidad puede recibir más dados de orden de los permitidos, por lo que una vez que se ha hecho un préstamo, los dados que quedan en la bolsa tienen que ser asignados a las unidades que aún no han recibido sus órdenes.

Mientras que el equipo y los efectos de los sondas se pueden compartir los efectos de Mando solo afectan las unidades a las cuales pertenecen. Por ejemplo, en un ejército mixto *Freeborn-Concord*, un *Mando de Choque Concord* solo podría utilizar sus habilidades de *Mando*, *Seguir* y *Héroe* para afectar otras unidades de *Concord*, no podría afectar unidades *Freeborn*.

Alianza Tensa.

Cada fuerza tiene su propio grupo de dados de orden y no puede dar dados de orden a su aliado. No se pueden ordenar y controlar ni equipos compartidos.

Cada fuerza opera independientemente de la otra hacia un objetivo compartido, ¡Pero hasta ahí llega la cooperación! Es posible que una fuerza en una alianza tensa con otro ataque a sus propios aliados para obtener ventaja.

Lista para Selección de Alianzas

A cada fuerza de la alianza se le asigna un total de puntos tomados de los puntos totales disponibles para el ejército. La cantidad asignada a cada fuerza depende de los jugadores de la

alianza, la mayoría de las veces ordenada por los modelos disponibles.

Los puntos y *FL* asignados a cada fuerza solo establecen los requisitos de las unidades *básicas* para cada fuerza individual en la alianza. Otras limitaciones de selección, como los números y el tipo de unidades o modelos permitidos, son establecidas por el *FL* general de la alianza.

En otras palabras, el nivel de fuerza de la alianza establece el umbral de *FL* (véase p.7) para la selección de unidades, mejoras y límites de la selección. Sin embargo, cada fuerza en un ejército aliado solo necesita cumplir con las restricciones de del *FL* en sus unidades *básicas* (véase p.7).

Por ejemplo, en una alianza de 150 pt (FL3), una fuerza Concord recibe 100 puntos (FL2) y el Freeborn 50 (FL1). El umbral FL para los límites en la selección de unidades es FL3 el total de puntos en la alianza.

El Concord debe seleccionar unidades centrales para una fuerza FL2. Probablemente cuatro Escuadras de choque como dicta su lista. Una lista Concord normalmente no puede tomar vehículos pesados, así que solo tomará dos Mandarines NuHu.

La parte de la lista Freeborn debe elegir unidades básicas basadas en FL1, típicamente tres unidades de infantería domari y unidades de apoyo como se indica en sus listas. Después de seleccionar esas unidades básicas, una o ambas fuerzas pueden elegir unidades que se puedan tomar en FL3 siempre que haya puntos disponibles, ¡por supuesto! En el caso de la sección Concord, esto significa que puede tomar un vehículo pesado FL3+, como el umbral FL para tal la alianza en su conjunto es FL3 (150pts). Del mismo modo, la sección Concord podría tomar tres unidades NuHu ya que el límite total de la alianza es FL3 y esas unidades están limitadas por el FL del enfrentamiento.

Restricciones de las Alianzas

Las siguientes restricciones reflejan la naturaleza política y tecnológica de la vida a través de Antares.

- **Ghar** no se aliarán con cualquier fuerza *panhumana*. Las especies no humanas pueden ser contratadas como mercenarios utilizando las reglas de "Alianza Tensa".
- **Virai**: no trabajarán con alguna especie orgánica, sin embargo, podrían iniciar una "Alianza Tensa" con una fuerza de "sondas" y pueden contratar mercenarios no orgánicos.
- **Isorianos**: No cooperarán ni formarán una alianza con unidades *Concord*; las IMTel de ambas fuerzas registran al otro como una infestación similar a un virus de computadora.
- **Concord**: No cooperarán o formarán alianzas con unidades *Isorianos* por las mismas razones que su enemigo.

Antares 2: Cómo Jugar

- **Volr:** No cooperarán con unidades o especies pan humanas. Pueden contratar mercenarios Askar.
- **Algoryn:** No contratarán ni se aliarán con alguna fuerza que involucre *Ma'Req* (exiliados, ahora criminales para los *Algoryn*).
- **AI Vector Algoryn:** las formaciones podrán formar una "Alianza Tensa" con otras fuerzas *panhumanas* o compañías mercenarias.
- **Algoryn SD Hazard:** Estas formaciones no se aliarán con cualquier otra fuerza que no sea *Algoryn*, ni contratarán mercenarios o fuerzas mercenarias.
- **Algoryn AI y Algoryn SD:** podrán formar una "Alianza Tensa" o una de "Amigos y Enemigos" entre ellos, pero nunca se aliarán bajo una "Completa Cooperación".
- Después de la destrucción forzada de *Zyra*, las fuerzas *Algoryn* de cualquier tipo no se aliarán con *Isorianos* – ¡La destrucción de ese sector dejó un trauma en la sociedad *Algoryn*!

Usando/Contratando Mercenarios

Las unidades mercenarias se ganan la vida sobreviviendo a múltiples batallas, por lo que, si las cosas van en su contra, puede que no se mantengan leales, ¡incluso pueden convertirse en la oposición! Las siguientes reglas se aplican

para las compañías mercenarias o mercenarios que se alquilan para tus fuerzas.

- Una **Compañía Mercenaria** es una fuerza como cualquier otra y puede ser contratada y utilizada como una fuerza aliada como se describe anteriormente. Cada unidad en la **Compañía Mercenaria** tiene la regla especial de "mercenario".
- Los **Mercenarios a Sueldo** son unidades individuales que operan dentro de una fuerza existente. La unidad incluye uno o más soldados que tienen la regla especial "mercenario" y se clasifica como una unidad mercenaria.
- El número de unidades de mercenarios en un ejército no puede exceder el número de unidades no mercenarias en el ejército.
- Una compañía mercenaria aliada no puede ser más grande en términos de puntos que su aliado.

Regla especial de las fuerzas Mercenarias

Esta regla se le da a una unidad que es contratada como mercenarios por una facción o a unidades en un ejército **Mercenario**.

Cualquier unidad mercenaria que deba realizar una prueba de ruptura debe, en su lugar, realizar una prueba en la Tabla de Ruptura de las Fuerzas Mercenarias.

Tabla de Ruptura de las Fuerzas Mercenarias.	
Resultado	Acción
1 o Pasa	La unidad Mercenaria actúa de manera normal
Fallo	Vacilante. Si el ejército ha alcanzado su punto de ruptura, incluso si el escenario ignora los puntos de ruptura, trate esto como un potencial resultado de 'Traidor'. De lo contrario, el resultado de la prueba de ruptura es normal: ya sea una unidad rota o menos, de lo contrario la unidad se va a <i>Down</i> .
10	¡Traidor! Si el enemigo no puede contratar a la unidad mercenaria que falló la prueba según las restricciones a las alianzas, trata la unidad como una unidad rota. Si el enemigo puede contratar la unidad mercenaria, ¡la unidad desierta y se une a ellos! Reemplace los dados de orden de la unidad mercenaria con uno de los del enemigo, pero gira la orden actual a <i>Down</i> mientras la unidad se vuelve a reintegrar. La unidad conserva sus pines actuales, recupera sus dados de manera normal con su nuevo dueño y se trata como cualquier otra unidad <i>Mercenaria</i> bajo su nuevo comandante. Una vez que una unidad <i>mercenaria</i> ha desertado, utiliza la tabla de prueba de rotura normal y no volverá a desertar. La unidad cuenta como perdida para quien la contrató originalmente, podrá obtener objetivos para su nuevo comandante, pero no cuenta como unidad para las pruebas de quiebre de él, su total de órdenes o unidades.

CÓMO JUGAR

Un juego de Antares se puede jugar entre dos lados opuestos, cada bando compuesto por uno o más jugadores en un enfrentamiento de juego normal. El juego también se puede jugar entre dos o más lados opuestos con un maestro de juegos como árbitro. El primer enfoque requiere poca preparación y se puede jugar solamente llegando al área de juego con un ejército adecuado. Este tipo de juego de competencia es ideal para torneos, clubs de juego o juegos casuales. El segundo método está más cerca de un juego de rol, donde el maestro del escenario ejecuta la aventura, improvisando reglas si siente la necesidad, elaborando la historia de fondo, y establecimiento de objetivos para los jugadores.

Este segundo método obviamente requiere más esfuerzo para preparar y exige una actitud diferente de los jugadores, una que se centra en trabajar a través de la historia para descubrir qué sucede, más allá de ganar o perder. También es el enfoque adoptado para muchos de los escenarios más complejos en los suplementos de *Antares*. Es importante destacar que cuando un maestro de juegos está ejecutando un escenario, las reglas se pueden cambiar o se deben aplicar nuevas reglas según sea apropiado. En un escenario con una referencia solo hay una regla inquebrantable: ¡el maestro del juego siempre tiene la razón! En tales juegos, el maestro de juegos no puede ganar o perder como tal, su trabajo es ayudar a todos los involucrados a pasar un buen rato.

En los últimos años, el estilo competitivo se ha convertido en la norma entre los jugadores. Como resultado, los siguientes escenarios están diseñados principalmente para un estilo competitivo. No obstante, incluso en juegos de este estilo, *Antares* es predominantemente un juego de estilo narrativo, uno en el que la historia es lo más importante y en el que los jugadores a menudo dan forma a sus propias historias durante el juego en torno a un escenario compartido que involucra personajes, unidades, tropas o incluso situaciones. Antares fusiona el aspecto narrativo del segundo método con la facilidad y practicidad del primer acercamiento.

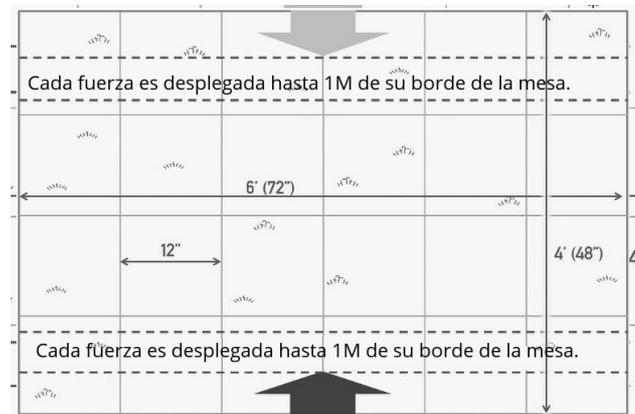
Como resultado, recomendamos que los escenarios que priorizan los objetivos sean utilizados. Por supuesto, los juegos de conflictos puros tienen su lugar y dan un cambio de ritmo especialmente cuando se mezclan entre los escenarios más narrativos, ¡e incluso puede generar una narrativa por derecho propio!

Tamaño de la Mesa

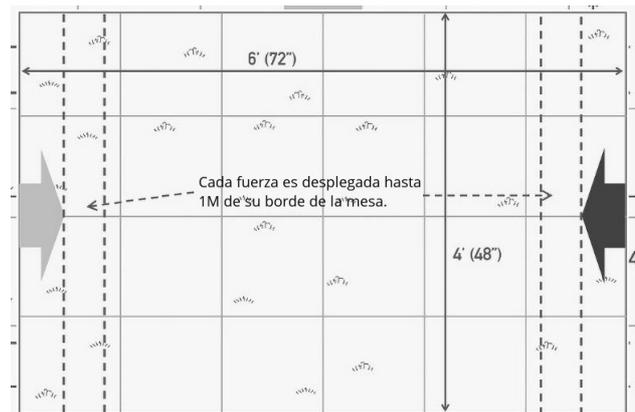
Para efectos prácticos se supone que los escenarios se juegan sobre una mesa de cuatro pies de ancho y seis pies de largo (1.22m*1.83) con fuerzas dispuestas a partir de los bordes largos opuestos, a menos que se indique lo contrario. Esto corresponde al tamaño de la mesa más comúnmente utilizado en clubs y que se pueden instalar en la mayoría de los hogares de los jugadores sin demasiada preparación.

En el diagrama a continuación, se muestra una tabla de este tipo con un despliegue normal (máximo 1 Movimiento

Normal). Hemos marcado la mesa en cuadrados de 12" (30cm) para que sea más fácil para los jugadores desplegar o ubicar objetos del escenario.



En algunos escenarios el despliegue se realiza a través de los bordes más cortos de la mesa.



Independientemente de si el escenario se juega desde el borde largo o borde corto, dividimos el campo de batalla en dos dibujando una línea central imaginaria entre los dos lados a través de la mitad de la mesa. La línea central (punto medio) se usa como referencia en algunos escenarios al colocar objetivos o terreno y en muchos escenarios la mesa se divide en seis sectores del mismo tamaño de 2' x 2' (60*60cm) – tres en cada mitad de la mesa.

En algunos escenarios, las unidades se despliegan hasta la mitad de la mesa. Los objetivos pueden ser asignados a la mitad de la mesa o incluso un sector específico de 2' x 2' (60cm) y a veces en un sector específico de 1' x 1' o proporcional al borde de una mesa.

Configuración del Terreno

La mayoría de los escenarios dan una guía acerca del terreno requerido, permitimos que los jugadores decidan juntos exactamente qué terreno utilizarán y como colocarlo. Las guías están diseñadas para asistir a los jugadores sobre como

Antares 2: Cómo Jugar

configurar los escenarios cuando se tiene prisa o utilizando cualquier terreno que se tenga disponible, los jugadores que quieran utilizar cualquier otro método y configuran el terreno como lo prefieran son bienvenidos a hacerlo.

En algunos escenarios se requieren elementos específicos, pero en otros se deja a los jugadores elegir y poner el terreno como ellos deseen. El terreno debe colocarse antes de que los jugadores decidan de qué lado de la mesa se desplegarán, de esta manera la configuración del terreno no favorecerá un lado u otro de la mesa.

Antares se juega mejor con mucho terreno como cobertura que oscurezca la línea de visión, ya sea en forma de obstáculos, áreas de terreno o edificios: dicho terreno juega un papel vital para asegurar que tus tropas minimicen sus pérdidas. Cuanto más terreno haya habrá más oportunidades para que las tropas avancen hacia buenas posiciones, para vencer las maniobras de las fuerzas opuestas, y coordinar o apoyar los ataques que realicen. Si no hay suficiente terreno, las tropas serán reducidas a agazaparse para reducir las bajas o avanzar temerariamente hacia el enemigo sin estrategia, confiando solo en la suerte. Ninguno de esos escenarios hace una batalla muy interesante.

Sin embargo, cada jugador y cada grupo tiene sus propias preferencias en cuanto a la configuración de obstáculos y el terreno del área, por lo que dejar que los jugadores decidan exactamente cuánto, qué tipo de terreno utilizan y qué tipo de enfoque adoptan para definir el terreno, así que siempre serán libres de decidirlos entre ustedes. ¡El principio primordial es que debe haber diversión para todos los jugadores involucrados!

Lo que se escribe a continuación son lineamientos basados en nuestros juegos.

Algunos jugadores prefieren configurar el terreno alternativamente, colocando cada uno un elemento a su vez de un grupo de terreno disponible. A otros les gusta un método puramente aleatorio, realizando una tirada al azar por cada elemento de terreno que se pone en la mesa. Otros prefieren colocar el terreno sobre la mesa para que se vea bien, con un estilo "narrativo" mientras que otros incluso prefieren colocarlo de manera que se coloque con una disposición "realista".

Otro método probado para configurar el terreno es que un jugador externo que no participará en el juego configure la mesa. Así como el que llega primero configure la mesa de acuerdo a los alineamientos que se dieron, antes de que se realice la tirada para elegir el lado en el que se desplegará. Lo más importante es que ambos jugadores estén de acuerdo al final y se juegue un escenario justo.

Pautas del Terreno

Coloca primero cualquier terreno específico que se necesite para jugar el escenario. Luego coloque cualquier otro terreno que desee. Para cada sector de 2'x2' (60*60cm) , debe haber entre dos o tres elementos de terreno de tamaño completo es una buena regla general, pero no es necesario que esos elementos se distribuyan por igual entre todos los sectores.

Se recomienda que las colinas se coloquen antes que otro terreno y que las colinas no se coloquen a menos de 8" del centro de la mesa a menos que el escenario exija lo contrario. Esto es para asegurar que las fuerzas rivales no comiencen el juego divididas por una colina: las colinas en el medio de la mesa siempre tienden a bajar para "Rey de la colina".

Al colocar el terreno cerca de los edificios, asegúrese de dejar un espacio alrededor de los edificios para que las tropas puedan entrar y salir por las puertas. Es importante colocar las puertas con cuidado, especialmente donde los edificios son objetivos, de modo que ambos jugadores tengan las mismas posibilidades de entrar o atacar los edificios.

Tamaño de las piezas de terreno

Los jugadores tendrán sus propios modelos de terreno y nosotros no queremos ser demasiado restrictivos cuando se trata de construir un campo de batalla. Sin embargo, a efectos prácticos, el terreno debe ajustarse a los siguientes tamaños:

Recomendamos que una sola pieza de terreno no debe ser más pequeño que 4" x 4" y un solo obstáculo no más pequeño de 4" de largo. Elementos de terreno alrededor de 6 "-10" de largo funcionan bien, pero no hay necesidad de apearse rígidamente a esta guía.

¡Puede ser divertido cazar a tu oponente a través de un gran bosque! Si áreas más pequeñas de terreno de área son todo lo que está disponible, nosotros recomendamos aumentar el número de elementos de terreno por sector: una buena regla general es tratar áreas más pequeñas de terreno como la mitad de un terreno completo para efectos del terreno.

Un solo bloque de construcción o edificio de dos o más pisos verticales debe ser tratado como un elemento cuando se trata de seleccionar y colocar la escenografía. Recomendamos que los edificios sean de 6" x 6" y hasta de 10" x 10".

Seleccionando Lado de Despliegue

Una vez dispuesto el terreno ambos jugadores deberán seleccionar cual es el mejor lado para que sus fuerzas lleguen al campo de batalla.

Existen muchas maneras de hacer esta selección, ya sea designar un lado de la mesa como "lado A" para ver quien comienza desde ese lado, según quien gane la tirada (¡recuerda que los números bajos ganan en Antares!).

Desplegando Tus Fuerzas

Los escenarios describen a continuación donde los ejércitos opuestos despliegan al comienzo de la batalla. A menos que un escenario especifique cómo van a ser desplegadas las unidades, el método predeterminado o estándar es como se describe a continuación:

Antares 2: Cómo Jugar

1. Tome un dado de orden por cada unidad a desplegar y colóqueles en la bolsa de dados.
2. Sacar los dados de orden de uno en uno.
3. Cuando se extrae el dado de un jugador, ese jugador puede seleccionar una unidad y colocarla sobre la mesa de acuerdo con las reglas de despliegue que se utilizarán en ese juego.
4. Una vez que todas las unidades han sido colocadas sobre la mesa el ejército ha sido desplegado y el juego está listo para comenzar. A continuación, se realizan todas las actividades previas al juego. Tales actividades podrían ser un movimiento de infiltrado o bombardeo previo al juego.

Desplegando Unidades de Transporte y MOD

Si una fuerza incluye unidades con dados de orden múltiples (MOD), solo incluye un dado de orden para ellas al desplegar o viniendo a la mesa porque obviamente, no puedes desplegar 'la mitad' de una *Madre de Prole Matronite* (¡piensa en el lío!).

Del mismo modo, los dados de orden para las unidades ya desplegadas dentro los transportes o en los *drones compactadores* no se colocan en la bolsa para el despliegue ya que solo se despliegan en el campo cuando salen del transporte. Así mismo los dados adicionales *IMTel* o que corresponden a otros efectos no se pondrán en la mesa.

Una vez que las unidades MOD/transporte han sido puestas en la mesa durante el despliegue puedes poner los dados de orden de las unidades dentro o el resto de dados en la bolsa.

Despliegue Estándar

Cuando no se dan reglas de despliegue y el escenario inicia con las unidades fuera de la mesa, las unidades pueden desplegar dentro de uno de sus movimientos (1M) del borde de la mesa del jugador.

La zona de despliegue de un jugador. A veces se especifica la zona de despliegue dentro de un área delimitada, usualmente de 10" de profundidad x 20" de ancho desde cualquier lado del centro del borde de un jugador. Si una unidad es demasiado grande para ser desplegada en comparación con su movimiento, entonces colócala adjunta al borde de la mesa del jugador dueño.

Algunas unidades, como los francotiradores tienen excepciones a estas reglas que les permiten ser desplegados en cualquier lugar dentro de la mitad de la mesa de su jugador o pueden tomar acciones antes o después del despliegue.

Cualquiera que sea la regla especial, ninguna unidad puede desplegarse a más de 20" de su propio borde de la mesa.

La Regla de las 10" para Desplegar

Sin importar dónde pueden desplegarse las unidades, al inicio del juego las unidades no pueden ser desplegadas a menos de 10" de las unidades enemigas que ya han sido desplegadas. Esto aplica cuando se despliegan ejércitos al inicio del juego y no para las unidades que entran a la mesa durante el juego mismo.

Además, incluso cuando las unidades se despliegan a 1 Movimiento de la mesa (en un despliegue estándar) ningún modelo, incluidas las *sondas* pueden desplegarse a más de 10" del borde de la mesa del jugador, a menos que tengan alguna regla especial que se los permita.

Entrando a la Mesa

Algunos escenarios comienzan con uno o ambos ejércitos fuera de la mesa al comienzo del juego. Las unidades entran desde el borde de la mesa ya sea durante el primer turno o durante un turno subsecuente

Estos dados de orden no se incluyen en la bolsa hasta el comienzo del turno en el que son capaces de entrar a la mesa. A no ser que se indique de otra manera:

- Las unidades que entran en la mesa en el primer turno deben recibir un *Correr* o *Avanzar* que les permita moverse hacia dentro de la mesa y la orden se realiza automáticamente sin una prueba de orden.
- Las unidades que entran en turnos posteriores también requieren un *Correr* o *Avanzar*, pero si deberán pasar una prueba de orden o prueba de despliegue para entrar a la mesa.

Una unidad cuyos dados de orden estén en la bolsa de dados debe intentar moverse hacia la mesa a menos que circunstancias especiales dicten lo contrario: Por ejemplo, una unidad que falla su prueba de orden para llegar a la mesa (una prueba de despliegue) en el turno 2 no puede volver a intentarlo hasta el turno siguiente, y un ejército al que le falta un dado de orden debido a un efecto especial puede quedarse sin dados de orden antes de que una unidad sea capaz de realizar su prueba.

Pruebas de Despliegue

Todas las pruebas de despliegue se toman usando la estadística básica de *Co* sin modificadores, no se puede hacer uso de la estadística *Co* de ninguna otra unidad y no puede emitir ni ser emitido con órdenes derivadas de habilidades especiales como una orden de *Seguir*.

Las unidades que fallan su prueba de despliegue no entran en la mesa en ese turno, pero pueden continuar realizando la prueba para entrar en cada turno subsiguiente hasta que lo logren, así que dichas unidades no hacen Down, no sufren ningún daño adicional, no sufren penalizaciones y no pueden activar ninguna habilidad que dependa de que reciban una orden específica.

Antares 2: Cómo Jugar

Las unidades a bordo de transportes que no han logrado desplegarse tampoco pueden recibir ordenes hasta que el transporte en el que van montados haya sido desplegado.

Llegando a la Mesa

Cuando una unidad se mueve desde el borde de la mesa, elige un punto a lo largo del borde y mide de acuerdo al movimiento de cada modelo desde ese punto. En algunas instancias, este punto se especificará en el escenario así que no puedes elegir. Mueve todas las miniaturas pertenecientes a la escuadra sobre la mesa si es posible: si no pueden entrar todas las unidades de la escuadra, el resto de los modelos pueden entrar en la mesa a ambos lados del punto de entrada siempre que puedan terminar en formación válida al final del movimiento.

Si algún modelo no puede entrar en la mesa por cualquier motivo, la escuadra debe mantener la formación a través de su punto de entrada, y cualquiera de los modelos que faltan por entrar a la mesa lo harán automáticamente cuando la unidad se mueva en turnos subsecuentes.

En algunos escenarios puede ser más difícil entrar a la mesa de inmediato y progresivamente volverse más fáciles en turnos posteriores, para representar la llegada de refuerzos. Tales reglas son específicas de ciertos escenarios y anular cualquier limitación normal descrita aquí.

Sin Asaltos

Las unidades nunca pueden realizar un asalto cuando entran en la mesa a menos que el escenario lo especifique.

Fuera de esta especificación las unidades que entran a la mesa exitosamente pueden realizar cualquier acción que normalmente podrían hacer.

Desplegando Unidades Sonda

Cuando se despliegan unidades de sonda, como exploradoras (*targeters*), todos los modelos del Fragmento sonda se despliegan al mismo tiempo, ya que, aunque no deben permanecer en formación siguen siendo parte de la misma escuadra.

Como las unidades de sonda no tienen estadística de Mando (*Co*), al realizar una prueba de despliegue, se asume que la realizan siempre de manera exitosa.

Cuando un escenario tenga múltiples zonas de despliegue, o donde algunas unidades comienzan fuera de la mesa y se despliegan sobre ella durante el juego, una unidad de sonda debe ser desplegada en su totalidad al mismo tiempo o mantenerse fuera de la mesa en su totalidad.

Los modelos individuales pertenecientes a la unidad sonda pueden desplegarse en diferentes puntos en la zona de despliegue si el jugador lo desea, pero todos tienen que entrar en la misma zona. Por ejemplo, si la fuerza tiene que desplegarse desde el borde de la mesa, cada unidad en la escuadra tiene que desplegarse a lo largo de ese borde, pero

no necesariamente desde el mismo punto.

Salir de la Mesa

No se permite que las unidades se muevan fuera del borde de la mesa durante el juego a menos que se trate de un requisito específico del escenario o algo acordado por una regla o condición especial. Las unidades se detienen automáticamente al intentar moverse fuera de la mesa. En algunos escenarios el objetivo es que las escuadras dejen la mesa a través de puntos específicos.

Salir de la Mesa como Objetivo

Si el objetivo es moverse fuera de la mesa, entonces tan pronto como cualquier parte de un modelo cruza el borde de la mesa, toda la escuadra del que forma parte se retira del juego, todos los modelos parte de esa misma escuadra son retirados sin importar la distancia que tengan que recorrer para salir de la mesa.

Los modelos parte de una sonda o unidades similares normalmente no pueden cumplir objetivos, pero en caso de poder hacerlo, cada uno debe dejar la mesa de manera individual.

Duración del Juego

Cada escenario tiene sus propias condiciones de victoria y duración según dichos objetivos. Normalmente, un juego dura hasta que un ejército ha alcanzado sus condiciones de victoria. En caso de que no haya objetivos delineados, el juego dura seis turnos o hasta que un ejército llegue a su *Punto de Ruptura* (se describe a continuación). En este punto, tire un D10: en un resultado de 1-5, el juego continúa un turno más; si el resultado es 6-10, el juego ha terminado.

En cualquier tipo de juego, una forma alternativa de decidir qué lado ha ganado es comparando el valor en puntos de las unidades que han sido eliminadas.

Punto de Ruptura del Ejército.

Un ejército que ha perdido más de la mitad de sus dados de orden iniciales alcanzó su punto de ruptura y se rompió. Esto no significa que el ejército es destruido o se reduce a un pánico incontrolable (¡sin importar lo que sugiera su oponente!). El *Punto de Ruptura* simboliza que se ha vuelto ineficaz como fuerza de combate.

No todos los escenarios utilizan un *punto de ruptura* del ejército.

Ganando/Perdiendo

Esto depende completamente del escenario. Algunos escenarios se basan en puntos de victoria, otros en el cumplimiento de un objetivo, mientras que otros son asimétricos donde un lado tiene que negar un área u objetivo al oponente.

Antares 2: Cómo Jugar

Escenarios con Control de Objetivos

Estos escenarios tienen un objetivo específico, como el control de un edificio, el control de un objeto o la recuperación de un objeto, así mismo puede ser la realización de una actividad en uno o más objetivos. Cada escenario tiene reglas diferentes especificadas en la sección «Reglas especiales» del escenario.

Por lo general los puntos de victoria se otorgan por el control de cada objetivo. Los escenarios basados en objetivos están sesgados hacia el control de área u objetivos y las bajas no cuentan para la victoria. Sin embargo, las variaciones son demasiado amplias para hacer una regla general así que escenario basado en objetivos indicará si *romper* o no al enemigo demuestra ser de benéfico.

Control de Objetivos

Muchos escenarios dependen del control de uno o más objetivos, obteniendo puntos por controlarlos. Las reglas de control son como sigue:

- El **radio de control** es a 3" de un objetivo, aunque algunos escenarios pueden alterar este número (a 5" por ejemplo);
- A menos que se diga lo contrario un objetivo se encuentra disputado si ambos bandos tienen infantería, unidades montadas o equipo de armas, así como sus variantes de mando dentro del **radio de control** del objetivo-no importa la orden que tenga la unidad, ya que incluso una orden de *Down* es una decisión táctica con beneficios vitales para las capacidades de algunas facciones.
- Una unidad **bestia** es una unidad clasificada como equivalente a la infantería incluso si tiene uno o más usuarios una unidad bestial sin más bestias y con un usuario se considera como una escuadra de infantería.
- Una unidad montada tendría que desmontarse tal cual como semuestra en su lista de ejército-convirtiéndose en una unidad normal de **infantería** o **equipo de armas**.

Otros escenarios pueden permitir controlar objetivos con sondas, vehículos o bestias gigantes. Dónde sea este el caso, se pondrá de manera explícita en el escenario, de otra manera solo aplicarán las reglas descritas en esta sección.

Ocasionalmente un escenario permitirá que se puntué por disputar un objetivo, o insiste que la acción sea llevada para asegurar el punto de victoria. Dicha acción es normalmente, (pero no siempre) una orden de *Rally* que se realiza de la misma manera exactamente que se utiliza al tomar esa orden de manera regular, solo tiene el beneficio de ser utilizada en este escenario.

una unidad solo puede recoger un objetivo o que se lo entreguen al **final** de su movimiento/activación/reacción.

Cargar Objetivos

Cuando un escenario pide un objetivo, ya sea un objeto o algún individuo que sea recuperado y llevado fuera de la mesa, el objeto debe ser primero controlado como se indica en la sección anterior. Una vez controlado el objetivo puede ser recogido y llevado por la escuadra que lo ha controlado, siempre que se encuentre a una distancia de consolidación (normalmente 1") y debe ser asignado a un modelo específico, este será la unidad que lleve el objetivo. ¡Recuerda que un objetivo solo puede ser cargado si el escenario lo permite!

Las unidades que llevan un objetivo tienen las siguientes restricciones:

- Las unidades que llevan objetivos deben permanecer del tipo que eran cuando el objetivo fue controlado (típicamente infantería).
- Las unidades que llevan objetivos no pueden *sprintar*.
- El objetivo no cuenta como un modelo para la cohesión de las unidades o distancias de separación.
- Los objetivos llevados pueden ser dados a otros modelos como parte de la acción del que la recibe y nunca como una *Reacción*.
 - o El modelo que la recibe debe de estar a distancia de cohesión del objetivo y no estar separado del objetivo por un muro o cualquier elemento de terreno similar.
 - o El modelo receptor puede ser de la misma unidad o diferente al modelo que lleva el objetivo.
- Un objetivo cargado puede ser dejado en cualquier momento con una acción de la escuadra que la lleva, así como ser entregado.
- Los objetivos pueden ser robados en *combate cuerpo a cuerpo* por la unidad que gana si es que la unidad que pierde el combate se rompe o es retirada de la mesa. Si ambas unidades son destruidas el objetivo está libre una vez más.
- Si el modelo que la lleva es destruido el objetivo se pierde y debe ser reclamado como si nunca hubiera sido activado.
- A menos que se indique lo contrario un objetivo puede ser llevado en un vehículo y ocupa un espacio de transporte (1).

Algunos objetivos tienen un grado de autonomía o movimiento aleatorio. Cuando este es el caso, se les asigna un dado de orden que se toma al reclamarlos y se entrega a la unidad de transporte cuando son capturados. Los dados de orden no se colocan en la bolsa hasta que el objetivo vuelva a ser libre.

Antares 2: Cómo Jugar

Ocasionalmente, un escenario indicará que los objetivos son llevados por una unidad completa en lugar de un solo modelo. Cuando este es el caso, el objetivo se mueve como si de una sonda se tratara.

Destruyendo Objetivos

Esto se indica normalmente en el escenario. Como guía, sin embargo, los objetivos que son individuos pueden ser atacados por un *Disparo Afortunado* y realizan una salvación normal, típicamente teniendo la armadura del típicas (Individuos C3 como si llevaran armadura hípe-luz) A menos que se indique lo contrario, los objetivos tienen una salvación con *Res* de 8.

Cuando un objetivo es un edificio o una cápsula de carga, normalmente puede ser atacado como cualquier otro edificio o elemento de terreno.

Escenarios de Confrontación

Otros escenarios son puramente de confrontación, situaciones en las que debilitar o destruir al enemigo es vital. A menudo esto es en conjunción con otro objetivo, una configuración variada o fuerzas asimétricas.

En escenarios de confrontación:

- Sí un bando está *roto* al final del juego y el otro no lo será, el bando que está roto ha perdido la batalla y el contrincante es el claro ganador. En tal situación, el bando que se ha roto no puede anotar más que el ganador, incluso si el ganador ha perdido unidades de mayor valor en puntos.
- Si ambos o ninguno de los bandos se *rompen* al final del juego, suma los dados de orden que cada bando ha perdido, incluidas las unidades *MOD*, pero ignorando otros dados de orden especial, y compáralo con su total original. El bando que ha perdido la menor proporción de dados de orden es el ganador. Si este valor es (aproximadamente) igual al 10%, el resultado es un empate.

Algunas veces los puntos se otorgan según la magnitud de la victoria, tal como una victoria aplastante o una definitiva

Por ejemplo, un ejército Concord de seis dados de orden ha luchado una batalla contra un ejército de Ghar con cinco. Ambos perdieron tres dados de órdenes. El NuHu tiene sus dados Impulso IMTel y el Ghar su Distorsión y Evento, pero esos dados son ignorados, al no ser dados de orden.

Esto significa que los Concord han perdido el 50% de su fuerza (3/6) mientras que el Ghar 60% (3/5). Esto es un empate ya que la victoria para el Ghar no supera el 10% de diferencia.

Consideraciones para Torneos

Incluso en juegos balanceados cara a cara, Antares es predominantemente un juego narrativo, uno donde la confrontación es explorada. Una narrativa se desarrolla a lo

largo del juego en la interacción entre las unidades, el tomar y recibir del contrario, construyendo la reputación de algunas unidades y destrozando la de otras.

A pesar de la abrumadora inclinación hacia una narrativa todavía es posible jugar torneos. Los escenarios aquí pueden ser usados, contando puntos de victoria, empates y derrotas o se pueden descargar escenarios desde el Nexus, incluso escenarios pueden ser creados por los organizadores del torneo.

Las listas siempre son un problema en los juegos de torneos. Recomendamos que los torneos de tres juegos usen 75-125pts con *FL1-FL2*, el formato para ellas se puede descargar desde el Nexus. También hay algunas consideraciones que a algunos organizadores les gusta imponer, lo que está bien, pero vale la pena repasar algunas diferencias entre *Beyond the Gates de Antares* y *Antares 2*.

Dados de Orden

En *BtGoA*, a algunos organizadores de torneos les gustaba imponer un límite de dados de orden para restringir el 'spam' de dados de orden fuera de control en algunas fuerzas. En *Antares 2*, sin embargo, instamos a los organizadores a no hacer esto ya que los costos de las unidades ahora tienen en cuenta los dados de orden y simplemente no hay unidades demasiado "baratas".

En cambio, si los organizadores aún desean limitar los dados de orden para controlar la cantidad de tiempo que toma cada juego, te recomendamos en lugar de limitar el total de dados, establecer un "**techo**". Cada participante en un determinado juego recibiría el mismo número de dados de orden (excluyendo los dados de eventos o dados especiales como la *Impulso ImTel* o el *Distorsion Ghar*) Los dados se toman de la bolsa de manera normal.

Si una fuerza tiene más dados de orden de los que sus escuadras puedan recibir, puede dejar de lado los dados cuando se extraen y ponerlos como un dado nulo al lado de la mesa, mientras se toma otro lado de la bolsa hasta que no haya más dados de orden.

Los dados en exceso de lo que las unidades pueden tomar deben ser apartados. Una situación más probable es cuando un jugador tiene más escuadras que dados de orden disponibles. En cuyo caso, todos los dados de orden (salvo los dados especiales) deben asignarse a una escuadra. Aquí, incluso los dados especiales, podrían en su lugar ser asignados a una unidad o ser ignorados en el siguiente turno.

Si se utiliza dicho techo, sugerimos un máximo de seis dados de orden a 50pts, 8 a 9 por 75pts, 11 a 12 por 100pts y 15 para juegos de 125 a 150 puntos. Estos no son límites estrictos y los organizadores pueden desear reducir el número de dados para acelerar los juegos según su conveniencia.

Antares 2: Cómo Jugar

Final de Turno Aleatorio

Otra forma de limitar la longitud de los turnos es colocar dos, dados de orden del mismo color en la bolsa, estos dados desencadenarán el fin del turno. Asegúrese de que no coincidan con el color de los dados de orden utilizados para cada lado, ni el de dados especiales como otros dados de activación (un ejemplo es el *Dado de Distorsión Ghar*). Cuando el primero de estos sea tomado de la bolsa se pone a un lado – estos dados desencadenarán el fin del turno.

Cuando se extrae el segundo dado de orden, el turno termina, procede inmediatamente a la fase final de turno y completa cualquier puntuación que sea marcada por el fin del turno, pruebas de recuperación y similares.

Puede ocurrir que los dos primeros dados que salgan de la bolsa sean del fin de turno: esto está bien: es posible que las unidades con *Rápido* se hayan movido ya y otras unidades hayan salido de *Emboscada* por lo que es imposible rebobinar el reloj. Solo trata ese turno como una pausa temporal en la batalla y procede a la fase final de turno, como de costumbre

Listas "Extra "

Otro método de desarrollar un torneo interesante mientras se mantienen los dados de orden bajo control es permitir la selección de una escuadra o unidad FL2 o FL3 gratis como adición a una lista normal de 75 puntos, FL1, o de 100 puntos, FL2.

Este *extra* debe añadirse a cualquier lista ya enviada a los organizadores para juegos normales de 75 o 100 puntos en el torneo.

La escuadra adicional solo agrega uno o dos dados de orden, pero agrega un giro interesante y desafiante al juego. Dadas las restricciones a la tenencia de objetivos y al transporte de objetivos, la elección de las unidades no es tan fácil como podría pensarse.

Mientras que la tentación es ir por la unidad más grande y mala de la lista, otros jugadores elegirán un transporte o incluso un arma pesada que pueda ¡Contraatacar a un deslizador de combate grande!

Incorporando Criaturas

Hay varias formas diferentes de incorporar criaturas hostiles en un juego. Los tres que me vienen a la mente con más facilidad son los siguientes:

- Un 'Jugador Criatura' al mando de una fuerza de bestias en batalla contra otro jugador. El jugador elige sus criaturas como le parezca más efectivo, o de la manera que represente de mejor manera el ambiente (por ejemplo, todas las criaturas Xilos).
- Un 'Jugador de criaturas' dedicado neutral también podría tomar el control de un grupo de criaturas como una fuerza de

"terceros" para interferir en una batalla entre otros dos ejércitos.

- Introduce las criaturas como eventos aleatorios al incluir un dado de orden para cada unidad de criatura en la bolsa de dados durante un juego estándar de ejército contra ejército. Estos son dados de eventos de criaturas. La unidad de criatura a activar podría determinarse al azar (dependiendo de cuántos dados de ordenes de diferentes colores estén disponibles). Mientras que un movimiento aleatorio se puede usar para el movimiento de la criatura (por ejemplo, como en el escenario de *Drones Rebeldes* más adelante), ayuda si hay algunas reglas básicas que gobiernan el comportamiento de las criaturas (¡después de todo, son salvajes!) estas se proporcionan en la siguiente sección.

Directrices de Criaturas Controladas

Recomendamos que se utilicen las siguientes reglas para controlar criaturas, cada jugador que controla una criatura puede decidir cómo controlarla en cualquier momento siempre que siga los siguientes Directrices:

- Las criaturas controladas por los jugadores siempre se consideran hostiles a los ejércitos de ambos jugadores. Algunas unidades podrían ser hostiles entre sí.
- Las criaturas toman órdenes y realizan pruebas de recuperación como lo harán para cualquier unidad y podrían ser forzadas a tomar la orden *Down* o permanecer *Down*.
- Una criatura nunca asaltará a una criatura más fuerte- (que representa a una criatura más fuerte es definido por el jugador que controla a la criatura.)
- El control actual de la criatura siempre se otorgará con una *tirada enfrentada*, por lo que el control de una criatura siempre será aleatorio.
- Si la criatura puede disparar mejor de lo que puede *pelear cuerpo a cuerpo*, entonces usará una orden de **Disparo** para apuntar a la unidad hostil más cercana o más amenazante (elección del controlador).
- Si una escuadra o unidad hostil está a distancia de carga, la criatura **asaltará** a esa unidad-en caso de conflicto el jugador que la controla determina a quien ataca.
 - o Una criatura siempre optará para *Seguir el Combate*.
- Si la unidad de criatura tiene tres o más *marcadores de supresión* puede **Correr** lejos de las unidades hostiles cercanas o puede hacer una orden de **Rally**.

Antares 2: Cómo Jugar

- Si la unidad de criatura tiene 5 *marcadores de supresión* o más, se retirará a una posición inexpugnable (como bajo tierra) a través de un **Correr**, donde luego puede realizar posteriores órdenes de **Rally**, o en caso de que sea imposible retirarse, tomará órdenes de **Rally** en un intento de lamerse las heridas.
- De lo contrario, una criatura puede colocarse en *Emboscada* recibir una orden de **Correr**.
 - o Si se coloca en **Emboscada**, la criatura tomará acción con una *reacción especial* si se le dispara o un objetivo viene al alcance de la carga. esta reacción es una *carga oportunista*, esta carga no puede ser *contra ataque* (recuerda que no se puede reaccionar a una reacción).
 - o Si se le da una orden de **Correr**, la unidad criatura se moverá como desea el controlador. Algunos jugadores pueden preferir usar un movimiento aleatorio como se mencionó anteriormente, pero permitiendo a los jugadores hacer una *tirada* enfrentada para controlar las unidades criatura suma a la diversión del juego.

El grado de cumplimiento de estas directrices depende de los jugadores.

Descripciones de los Escenarios

Los escenarios en los siguientes capítulos requieren poco o nada de terreno inusual o específico. La idea es que cualquiera de estos escenarios se puede jugar en un club típico o con poca antelación sin demasiada preparación. Algunos tienen objetivos que pueden ser representados por modelos o marcadores, por ejemplo, el escenario *Mantener la Línea*, pero estos pueden ser improvisados muy fácilmente si es necesario.

Nos referimos a los escenarios como **Emparejados**, sugiriendo que los objetivos son aproximadamente iguales y el juego puede considerarse lo más igual posible para todos los bandos, o **Narrativo**, que sugiere alguna historia o restricciones externas en uno o ambos bandos que gobierna cómo se prepara y se lleva a cabo la batalla.

Para cada escenario también damos un número recomendado de jugadores, típicamente dos, pero a veces pueden jugar tres o más. La **Confrontación** se refiere a un escenario sencillo de un ejército contra un oponente; en efecto se puede jugar contra dos jugadores en oposición, ¡Aunque no hay nada de malo en tener dos o tres aliados en cada bando para un gran juego!

Las descripciones de los escenarios también dan los tamaños de fuerza recomendados, algunos escenarios funcionan mejor con algunos rangos de puntos que otros: si cada bando tiene el mismo número de puntos se marcará con el identificador: "**Pts Iguales**", seguido por el puntaje recomendado; Si cada bando tiene puntos diferentes, entonces la frase "**Puntos asimétricos**" se indica, seguido con el puntaje del defensor y del atacante.

Escenario 1: ¡Que Comience la Batalla!

Tipo: Emparejado, Confrontación.
Pts. Iguales: A decidir por los jugadores

Dos fuerzas están convergiendo en el mismo punto estratégico - sus órdenes son simples - derrotar al enemigo y tomar posesión del campo de batalla. Cada bando debe intentar derrotar al otro destruyendo tantas unidades enemigas como pueda.

Configuración

El terreno debe seguir las pautas de terreno anteriores. Una vez el terreno está configurado, tira al azar para determinar qué jugador comienza desde qué borde largo de la mesa.

El diagrama muestra una combinación de terreno, desde pantanos hasta rocas y maderas, con la mayoría de las líneas de visión directamente a través de la mesa estando obstruidas. Esta mezcla y ubicación deliberada del terreno es para asegurar que ninguna de las partes pueda obtener demasiada ventaja de una racha afortunada al tomar dados de orden de la bolsa desde el principio.

No mostraremos dicho terreno en diagramas posteriores a menos que sea importante para el escenario.

Despliegue

Utilice el despliegue estándar como se describe en la página 13. La mesa muestra 1M de zonas a 5" y 10": la mayoría de las unidades tienen una M de 5" por lo que desplegar hasta 5" sobre la mesa (1M). El 10" se muestra ya que es la distancia máxima a la que pueden desplegar las unidades, como sondas o skimmers personales, a menos que tengan reglas especiales tales como *Franco tirador* o *Infiltrador* (normalmente, solo se muestra una sola línea discontinua se muestra para indicar el despliegue de 1M o el límite de una zona de despliegue). Ayuda a no colocar mucho terreno dentro de las primeras 5" del borde de la mesa.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: reducir la fuerza enemiga hasta su límite y expulsarla del campo de batalla.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que un bando alcance su valor de ruptura o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se juega otro turno como se describe en Duración, página 12.

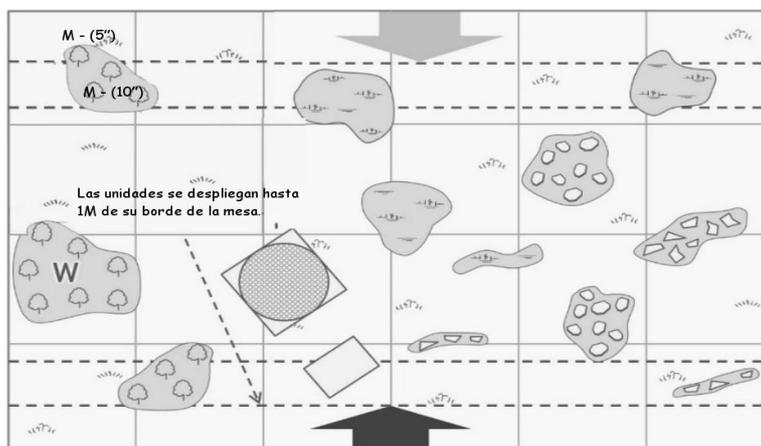
Victoria

Si un bando no está roto al final del juego y el bando opuesto está roto, el bando que no está roto gana. De lo contrario, compare la proporción de dados de orden perdidos y el bando que haya perdido la menor proporción de dados de orden es el ganador. (ver Escenarios de confrontación, p.16).

Este es el escenario más básico en términos de configuración, despliegue y objetivo, sirviendo de ejemplo de cómo se aplican reglas predeterminadas y son útiles para aprender el juego.

Sin embargo, hay varias cosas a tener en cuenta. Mientras que la falta de objetivos específicos permite enfocarse en las reglas del juego, enfocarse en la destrucción del enemigo puede resultar en que ambas fuerzas se agazaparan y abandonen cualquier intento de maniobrar. Para sortear esto, asegúrese de que haya suficiente escenografía para que las unidades puedan moverse sin que les disparen:

Demasiado terreno abierto o muy fácilmente defendible resultará en una batalla estática. En el diagrama, hemos agregado una cantidad decente de terreno de buen tamaño colocado de tal manera que bloquee las líneas de visión despejadas a través de la mesa. Aquí hay una mezcla de bosque, edificios, cantos rodados, matorrales, terreno rocoso y obstáculos. Las reglas de Bosques se aseguran de que no se tenga una línea de visión mayor a 4".



Escenario 2: Reforzar La Posición

Tipo: Emparejado, Confrontación.
Pts. Iguales: 50-150

Dos fuerzas luchan por el control de la zona de guerra y cada bando está reuniendo refuerzos para lanzar a la lucha. Cada bando debe intentar derrotar al otro destruyendo como tantas unidades enemigas como pueda.

Configuración

Configure el terreno como se describió anteriormente. Una vez que se configura el terreno, tira al azar para determinar qué jugador comienza desde qué borde largo de la mesa.

Despliegue

Ambos ejércitos despliegan la mitad de su ejército sobre la mesa a un movimiento (1M) del borde como se describe en Despliegue. Las unidades restantes pueden entrar desde el borde de la mesa del jugador desde el turno 1, o desde cualquiera de los bordes laterales cortos contiguos hasta la marca de la mitad del turno 2.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: reducir la fuerza enemiga hasta su límite y expulsarla del campo de batalla.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que un bando alcance su valor de ruptura o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego se tira al azar para ver si se juega otro turno.

Victoria

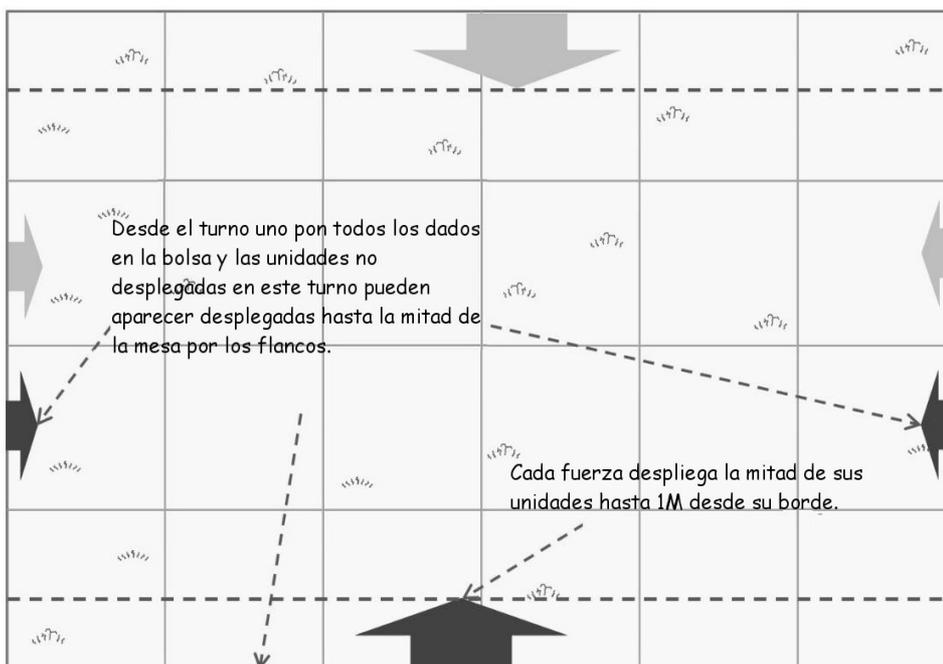
Si un bando no está roto al final del juego y el bando opuesto está roto, el bando que no está roto gana. De lo contrario, compare los valores de puntos de las unidades eliminadas como bajas, y el bando que haya perdido la menor cantidad de puntos será el ganador.

NOTAS DE ESCENARIO

En este escenario, cada jugador tiene la opción de poner en juego unidades en el primer turno desde su propio borde de base, o esperar un turno y traerlas a la mesa a lo largo de los flancos. Es otro conflicto sencillo que se puede configurar y jugar sin mucha preparación, pero la oportunidad de enviar unidades alrededor de los flancos amplía las opciones tácticas sobre el escenario básico *Que Comience la Batalla* e introduce las opciones de despliegue más complejas.

NOTA DE DISEÑO

Esta comparación de puntos es un ejemplo de una medida de victoria alternativa a la utilizada en el Escenario 1. Si lo desea, puede usar la proporción de dados de orden en su lugar, ¡solo asegúrese de que ambos jugadores estén conscientes al comienzo del juego!



Escenario 3: Un Encuentro Inesperado

Tipo: Emparejado, Confrontación.
Pts. Iguales: Recomendado Máximo 150pts.

Dos fuerzas de exploración regresan a sus propias líneas a través de los restos de un puesto de avanzada en ruinas cuando se encuentran inesperadamente con el enemigo. Cada bando debe tratar de retirarse hacia sus propias líneas mientras inflige tanto daño en el enemigo como sea posible.

Configuración

Configure el terreno como se describe arriba. Idealmente, el terreno puede ser una mezcla de escombros bajos (terreno ligero) y ruinas (terreno denso), separadas por calles y caminos, creando los restos de un puesto de avanzada devastado por la guerra

Despliegue

En este escenario ambos bandos despliegan la mitad de su ejército sobre la mesa al comienzo del juego. Estas unidades están desplegadas dentro de la mitad de la mesa del jugador como en el mapa anterior, la zona de despliegue tendrá un ancho de 20" por 10" de profundidad centrada en el medio del borde largo de la mesa. Si cualquiera de los lados tiene sondas, estas deben incluirse en el despliegue inicial.

Las unidades restantes entran en el campo de batalla desde el primer turno en adelante a lo largo de las 20" del borde de la mesa correspondiente a la zona de despliegue del jugador. En este escenario, independientemente de si las unidades entran en el primer turno o posteriormente, se requiere una *Prueba de Llegada* para llegar a la mesa, consulta la sección correspondiente donde se explica esta prueba.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: sacar la mayor cantidad de escuadras a través del borde de la mesa enemigo como les sea posible y evitar que el enemigo haga lo mismo. Las unidades pueden salir en cualquier punto a lo largo del

borde opuesto y no solo la porción de despliegue enemigo.

Duración del Escenario

El escenario dura la duración del juego estándar anterior, o al final de cualquier turno si cualquiera de los bandos logra mover todas sus escuadras o unidades sobrevivientes fuera de la mesa, ignorando unidades de sondas porque estos no puntúan por dejar la mesa de todos modos.

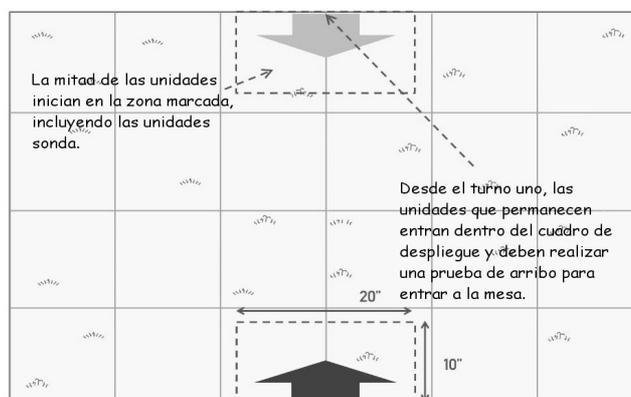
Victoria

Cada unidad que saques de la mesa a través del borde opuesto de la mesa te otorga 3 puntos de victoria. Cada unidad enemiga destruida otorga 1 punto de victoria hasta un valor máximo igual a la puntuación que obtendrías si sacaras todas tus escuadras por el borde opuesto. El bando con más puntos de victoria al final del escenario es el ganador. La igualdad de puntajes es un empate independientemente del número de unidades perdidas en cada bando. Las unidades sondas no generan puntos de victoria.

Si su mesa es más ancha que los 4 pies estándar, debes permitir más tiempo para que cada bando logre el objetivo. 4 pies pueden ser atravesados en 5 movimientos de Correr estándar y la duración del juego se establece en 6 o 7 turnos. Una mesa de 6' de ancho requeriría 8 órdenes de Correr estándar para cruzar, así que establezca la duración de su juego en 9 o 10 turnos, permitiendo 1 o 2 turnos adicionales.

Ambos jugadores tienen que seguir moviéndose para lograr sus objetivos, ya que los puntos de victoria solo se obtienen al mover las escuadras fuera de la mesa y las unidades perdidas no cuentan en contra a menos que el enemigo también pueda sacar unidades de la mesa.

Sacrificando unidades para mantener al enemigo inmovilizado mientras escabulles tus propias unidades más allá de las defensas opuestas es una estrategia que vale la pena intentar.



Escenario 4: Mantener la Línea

Tipo: Narrativo, Objetivos.

Pts. Iguales: 50-175 recomendado.

Los defensores han tomado una posición defensiva alrededor del perímetro de una fábrica vital estratégicamente instalada. Los defensores superados en número tienen que mantener su posición e impedir que los atacantes penetren más allá del perímetro hasta que lleguen los refuerzos; los atacantes deben barrer a los defensores a un lado y establecer un punto de apoyo en el perímetro.

Configuración

Antes de configurar la mesa, decida qué jugador es el defensor y cuál el atacante. El defensor comienza colocando tres piezas de terreno – áreas de terreno u obstáculos – dentro de su lado de la mesa como se muestra en el mapa a continuación.

Además, uno de los elementos puede asentarse en una colina o en un terreno elevado si el jugador lo desea. El centro de estas tres áreas debe estar al menos a 15" de distancia y a 10-15" desde el borde de la mesa del defensor. El defensor coloca un marcador de objetivo en (o detrás si hay un obstáculo) cada uno de los tres elementos de terreno. Estos marcadores representan el foco principal de la resistencia del defensor en esas áreas y cualquier marcador apropiado tal como una caja de municiones, una caja de recursos o piezas de electrónica deberán representarlo.

El jugador defensor coloca entonces tres áreas de terreno más en la mitad de la mesa del atacante. Estos deben colocarse al menos 5" desde cualquier borde de la mesa. Uno puede estar situado en una colina o en un terreno elevado.

Comenzando por el defensor, los jugadores se alternan colocando más características del terreno según sea necesario; recomendamos al menos seis más. El atacante no puede colocar ningún objeto en la mitad de la mesa del defensor o a menos de 10" de los marcadores de objetivo.

Ningún elemento de terreno puede estar a menos de 5" de cualquier otro elemento de terreno.

Despliegue

El defensor despliega la mitad de su ejército en cualquier lugar dentro de la mitad de su mesa. Los defensores restantes entran por el borde de la mesa del jugador en el primer turno (Ver Llegar a la Mesa, p.14). El atacante mueve a todas sus fuerzas a la mesa en el primer turno.

Objetivo

El atacante debe capturar las posiciones indicadas por los tres marcadores de objetivo: esto representa al atacante violando el perímetro. El defensor debe intentar que esto no suceda

Duración del Escenario

El juego tiene una duración estándar, o finaliza cuando el atacante haya tomado control de los tres objetivos.

Victoria

El atacante gana si tiene el control exclusivo de dos o más objetivos al final del juego, independientemente de si no están rotas sus escuadras. Si el atacante tiene el control exclusivo de un objetivo y no ha llegado al *punto de ruptura*, el juego es un empate, de lo contrario el defensor gana: ¡ha rechazado con éxito el ataque!

Reglas Especiales de Escenario

Este escenario tiene algunas reglas especiales:

Comienzo en emboscada: Al inicio del juego las unidades defensoras pueden iniciar el turno con la orden de *Emboscada*, toma un dado de orden de la bolsa y ponla junto a las escuadras que comenzarán como defensores.

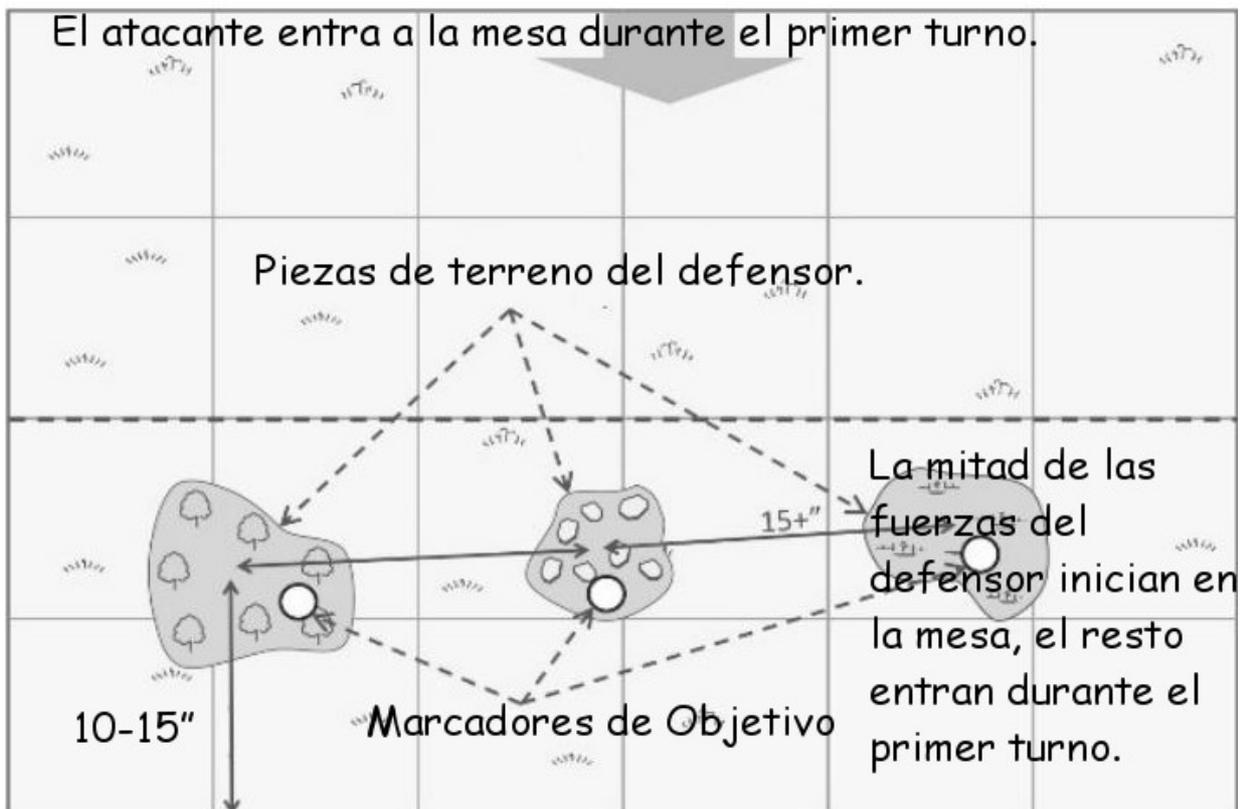
Bombardeo: Antes del primer turno los atacantes pueden realizar un bombardeo orbital para suavizar la resistencia de los defensores. Por cada unidad desplegada en la mesa, el atacante tira 1d10:

Resultado	Efecto
1	La unidad sufre D3 <i>marcadores de supresión</i> , 1D6*SV3 impactos OH y recibe la orden de <i>Down</i> o cambia la que tiene a esa orden.
2-4	La unidad recibe D3 marcadores de supresión, y recibe la orden de <i>Down</i> o cambia la que tiene a esa orden.
5-7	La unidad recibe un <i>marcador de supresión</i> único.
8-10	No hay efecto.

Una unidad que es forzada a recibir la orden de *down* permanecerá con esa orden durante el turno, pero podrá recuperarse de manera normal al final de este.

Capturando los Objetivos: Inician bajo el control del defensor y permanecen así hasta ser capturados según las reglas normales.

Antares 2: Cómo Jugar



Escenario 5: Prueba de los Transmats

Tipo: Emparejado, Objetivos.

Pts. Iguales: 150 como máximo, se recomiendan 100.

Se han lanzado transmats de combate al campo de batalla. en un lugar vital. Ambos bandos necesitan probar los transmats y obtener sus códigos de identificación para que puedan llamar a sus refuerzos. Desafortunadamente, los controles de transmat son sospechosos y hasta que se prueben por completo su funcionamiento es aleatorio y limitados en rango.

Configuración

Configure el terreno como se describe para la configuración estándar, luego coloque tres *transmats* en la mesa, uno en el punto central, el otro en esquinas opuestas de la mesa a 12" del borde de la mesa por el costado y 15" del borde de la base de un jugador, como se muestra en el diagrama.

Si los modelos transmat no están disponibles, use una base de diámetro de 60-75 mm o incluso una estación de ingeniería o modelo de pantalla. Transmats de muestra están disponibles en los apéndices para fotocopiar y recortar.

Despliegue

Usa el despliegue estándar tal como se ha descrito.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: probar tantos transmats como sea posible para obtener sus códigos de identificación operativos.

Duración del Escenario

El escenario tiene la duración de un juego estándar, o al final de cualquier turno cuando un bando o el otro ha probado con éxito los tres *transmats* (ver a continuación).

Victoria

Cada *transmat* probado con éxito gana 3 puntos de victoria para el ejército de prueba, con un punto de victoria adicional otorgado al bando que prueba con éxito más *transmats* que su oponente. El bando con más puntos de victoria al final del escenario es el ganador. *Los puntos de ruptura son ignorados en este juego.*

Reglas Especiales de Escenario

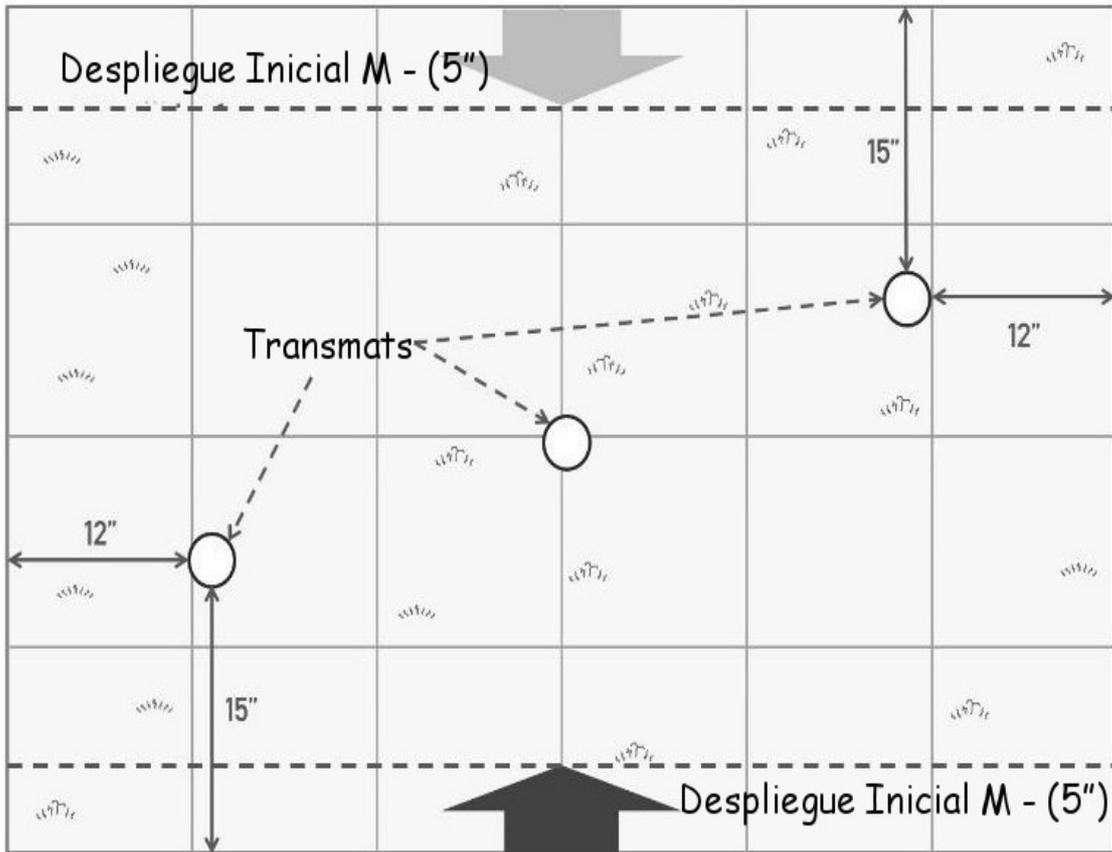
Prueba de los Transmats: Para probar un *transmat*, una unidad debe tener uno o más de sus modelos sobre él y el resto dentro de 3" de la base del *transmat* (dentro de 1" para *transmats* más grandes) - este es el rango del escáner. La unidad luego hace una orden de *Rally* de manera normal y se transfiere aleatoriamente a uno de los otros dos *transmats*: realiza una tirada para determinar a cuál de los otros dos *transmats* se enviará la unidad. El ejército al que pertenece la unidad que sigue la orden de *Reagrupar* ha probado con éxito el *transmat* y tiene su número de identificación: Coloca un marcador para indicar qué ejército lo ha probado.

Unidades Transferidas: Cualquier modelo o unidad en o dentro del rango de escaneo del *transmat* de destino es transferido de manera inmediata. Toma en cuenta que el uso de una orden de *Reagrupar* impide algunas unidades, como las sondas, de llevar a cabo la prueba, y una unidad que acaba de ser transferida sin hacer una orden de *Reagrupar* no cuenta como haber activado el *Transmat*. La orden de *Reagrupar* es clave (representando al técnico de la escuadra o subrutinas que analizan los controles operativos del *transmat*). Si una unidad enemiga también está dentro del alcance del escáner *transmat*, entonces también es transferida. Como se indicó anteriormente, esa unidad no cuenta como haber probado el *transmat* ya que no ha utilizado la orden de *Reagrupar* necesaria.

Una unidad en el *transmat* de destino es transferida al *transmat* de origen si es activado, para efectos prácticos las unidades intercambian lugares. Una unidad transferida de esta manera no se considera que haya probado el *transmat*, por qué no realizó una orden de *Reagrupar*, a menos que ya la haya tomado anteriormente durante el mismo turno.

Uso controlado de los Transmats: Una vez que se ha probado un *transmat* y se ha transportado una unidad a un destino aleatorio, ese *transmat* en particular se considera conocido por el ejército que lo ha probado y puede ser utilizado por ese ejército para transferir unidades a cualquier otro *transmat* probado, usando una orden de *Correr*, *Avanzar* o *Reagrupar*. Una unidad no puede *asaltar* después de haber sido transferida, pero puede disparar, una vez llegada a su destino usando un *Avanzar*, como de costumbre.

Antares 2: Cómo Jugar



Escenario 6: Recuperación de Datos

Tipo: Emparejado, Objetivos.

Pts. Iguales: 50-175pts.

Una de las naves estelares de apoyo en órbita ha explotado. Si bien la mayoría de los componentes se han quemado al volver a entrar a órbita, los núcleos de datos se mantuvieron protegidos y pudieron haber sobrevivido tanto al calor como al impacto. Aunque la ubicación es remota y lejos de tus fuerzas, debes recuperar los datos y borrar los núcleos antes de que el enemigo pueda recopilar la información. ¿El problema? ¡Ninguno de los dos sabe qué núcleos de datos han sobrevivido al accidente!

Llegando al Escenario

Se necesitan cinco objetivos que representen desechos y núcleos de datos de la inteligencia artificial de la nave. Estos pueden estar representados por cajas negras o terminales en ruinas o simples marcadores de objetivos.

Deberá registrar qué núcleos de datos han sido probados por cada bando. Los núcleos de datos se pueden borrar o destruir, por lo que deben eliminarse tan pronto como ya no se puedan usar.

Configuración

Prepara el terreno y luego coloca cinco marcadores de objetivo en la mesa, uno en el punto central, los otros a 12" desde el borde de la mesa y 15" desde el borde de la base de un jugador, como se muestra en el siguiente diagrama.

Si ambos jugadores están de acuerdo, una opción en esta etapa es mover cada uno de los núcleos de datos D5" en una dirección aleatoria. Si bien esto elimina un poco del equilibrio en el escenario, puede hacerlo más interesante.

Si algún núcleo de datos potencial se encuentra en terrenos o edificios intransitables, muévelo lateralmente al punto más cercano fuera del terreno o edificio.

Despliegue

Ninguna unidad es desplegada al inicio del escenario. La mitad de las fuerzas llega en el primer turno y el resto en subsiguientes tomando *pruebas de llegada* de acuerdo a las reglas.

Objetivo

Realiza una prueba en cada uno de los núcleos de datos, recupera los datos y bórralos para evitar que el enemigo obtenga la información.

Duración del Escenario

El escenario dura la duración del juego estándar anterior, consulte la página 15. El juego termina inmediatamente si las fuerzas de ambos jugadores logran probar todos los núcleos (¡lo que resultará en un empate!).

Victoria

Cada objetivo genera diferentes puntos de victoria dependiendo de dónde se encuentre. Un núcleo de datos probado con éxito en el lado de la mesa anota un punto de victoria, uno que se prueba en el lado de la mesa del oponente genera tres puntos de victoria y el núcleo de datos del centro da dos puntos de victoria para un máximo de 10 puntos de victoria. Los puntos de ruptura se ignoran en este juego.

Reglas Especiales de Escenario

Para probar un Núcleo de datos, una unidad debe tener el control exclusivo o disputado del objetivo que se está probando (ver arriba, p. 15). A continuación, la unidad realiza una orden de *Reagrupar* normal para recopilar la información y, si tiene éxito, obtiene los puntos de victoria correspondientes a la ubicación del marcador.

Limpiar un núcleo de datos

Para borrar los datos en un núcleo y evitar que el enemigo recopile la información, una unidad debe tener el control exclusivo o disputado del objetivo que se está borrando. A continuación, la unidad hace una orden de *Reagrupamiento* normal y, si tiene éxito, retira el núcleo/marcador de la mesa.

Una unidad no puede probar un núcleo de datos y borrarlo con la misma Orden de *Reagrupar* o en el mismo turno, pero dos unidades operando una después de la otra podrían hacerlo, la primera probando el núcleo y la segunda limpiando el núcleo. ¡Tal táctica se basa en gran medida en los dados de orden!

Destruir un núcleo de datos

En lugar de borrarse para evitar que el enemigo recopile la información, un núcleo de datos puede destruirse disparando. Sin embargo, los núcleos en su carcasa protectora son extremadamente resistentes y tienen las siguientes estadísticas:

- Se clasifican como infantería pequeña e inmóvil (-1 Acc y la línea de visión hacia ellos se puede bloquear fácilmente);
- Son Res 13;
- Tener la habilidad especial Duro 2;
- No tome pines ni órdenes.

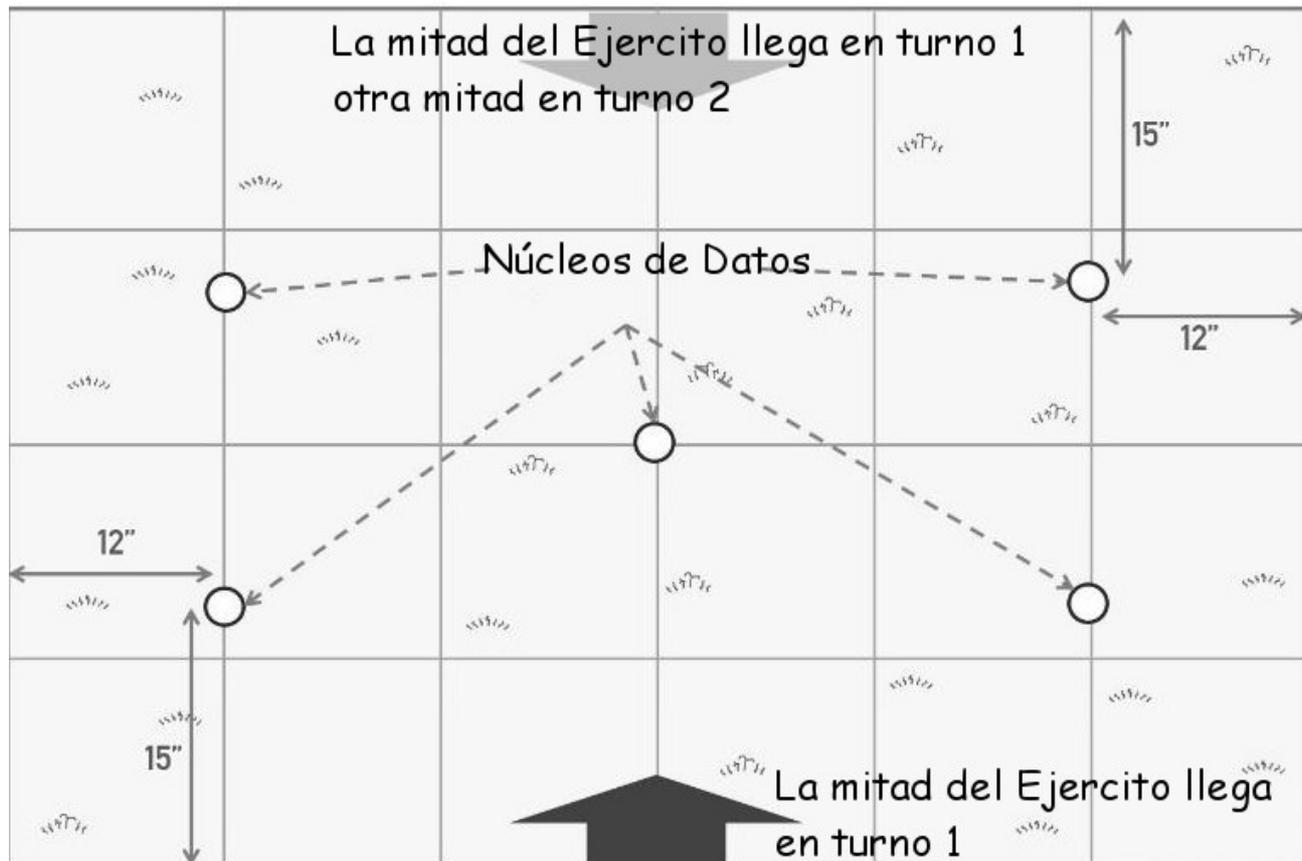
Una vez que se destruye un núcleo de datos, retírelo de la mesa.

Antares 2: Cómo Jugar

En juegos más pequeños, puede ser difícil negarle a tu enemigo la recopilación de datos y al mismo tiempo darte la oportunidad de analizar más núcleos de datos, pero incluso un núcleo destruido podría marcar la diferencia. En juegos más grandes, los jugadores descubrirán que su enemigo intenta destruir o borrar núcleos de forma rutinaria, siendo la primera táctica potencialmente poco fiable mientras que la segunda

requiere tiempo y unidades.

Algunos jugadores intentan destruir núcleos antes de que el enemigo pueda analizarlos, ¡pero esa táctica puede ser arriesgada!



Escenario 7: Control Crítico

Tipo: Emparejado, Objetivos.
Pts. Iguales: 50-150pts.

La vanguardia del ejército está haciendo su trabajo y liderando el ejército hacia un complejo industrial manufacturero aislado y en expansión. Durante el avance ha llegado inteligencia de que el enemigo está haciendo lo mismo. La vanguardia acelera su ritmo y en la prisa por avanzar las unidades se han dispersado. Sin embargo, deben tomar el control completo del complejo porque controla la energía y los suministros de una gran franja de territorio aislado.

Configuración

El pilar del terreno es un gran edificio a un lado aproximadamente en la línea central. Otros elementos del terreno están dispersos alrededor del campo de batalla para obstruir las líneas de visión. Dos edificios estándar deben colocarse en el lado opuesto de los sectores al edificio grande, con un tercero colocado en la línea central en ese flanco si se usan fuerzas de 125 puntos o más. Consulte el diagrama para ver una ubicación aproximada del edificio.

Asegúrese de que los edificios tengan aproximadamente el mismo acceso (puertas, ventanas, etc) para los ejércitos enemigos. Los edificios deben ser capaz de ser entrado por la infantería desde cualquier lado.

Despliegue

Ambos bandos despliegan la mitad de su ejército sobre la mesa al comienzo del escenario. Estas unidades se despliegan dentro de la zona de despliegue del jugador como se muestra en el mapa de abajo, una caja de 20" de ancho y 10" de profundidad centrado en el medio del borde largo de la mesa del jugador. Si alguno bando tiene sondas estas deben ser incluidas en el despliegue inicial.

Las unidades restantes entran en el campo de batalla a partir del segundo turno a lo largo de la sección central de 20" del

borde de la mesa correspondiente a la zona de despliegue del jugador. Unidades que llegan de turno dos en adelante prueban para llegar, como de costumbre.

Objetivo

El objetivo es controlar los edificios.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego se realiza una tirada para ver si se seguirá el juego. Los puntos de ruptura se ignoran en lo que respecta a la duración del juego.

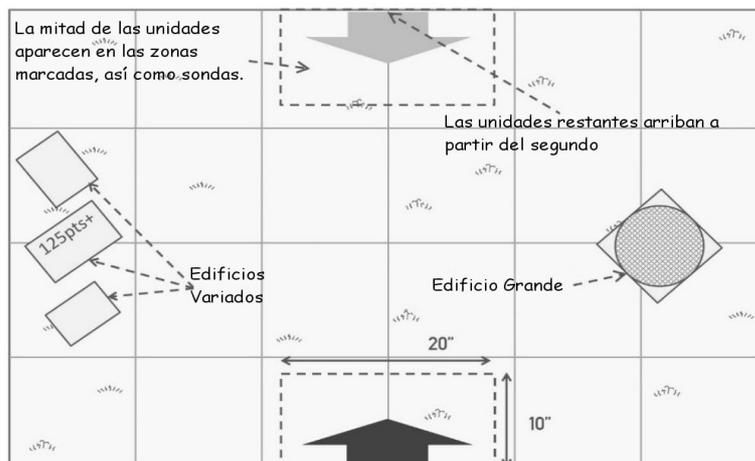
Victoria

Por cada edificio estándar controlado, un ejército gana dos puntos de victoria y el edificio grande gana tres. Se otorga un punto de victoria adicional si un ejército no llega a un punto de ruptura.

Reglas Especiales de Escenario

Se utilizan reglas de control estándar, excepto que el control o el control impugnado sólo puede reclamarse si la unidad que lo disputa está dentro del edificio – estar afuera no cuenta, no importa que tan cerca esté la unidad.

El escenario se puede hacer significativamente diferente al tener algunas tropas neutrales o alienígenas que defienden los edificios. Te sugerimos que tales escuadrones sean escuadrones de infantería relativamente estándar, pero el escenario puede volverse muy diferente si uno o más son unidades de traje de batalla Ghar. En tal juego las escuadras defensoras pueden recibir dados de orden independientes y controlados por el oponente cuando se activan o simplemente podrían responder a asaltos a los edificios. Tales unidades no deben salir del edificio que resguardan (¡tienen sus propias órdenes!).



Escenario 8: Puesto de Avanzada

Tipo: Emparejado, Objetivos.

Pts. Iguales: 50-150pts.

Los defensores tienen tropas escondidas en una emboscada alrededor de un importante centro de clasificación que ha sido ubicado deliberadamente para frustrar un ataque como el que se está desarrollando en este momento: un asalto sigiloso. Si bien es probable que los defensores sean abrumados, todo lo que tienen que hacer es aguantar hasta que lleguen refuerzos – algo que abruma a la fuerza atacante desea prevenir para atacar la base sí mismo.

Configuración

Este encuentro se imagina que tiene lugar en una jungla y el escenario funcionará mejor donde haya una buena cantidad de jungla o terreno espeso para que las fuerzas se muevan. Te sugerimos que queden alrededor de 5" entre las áreas de terreno para que las tropas se muevan alrededor y reducir la visibilidad.

Tira al azar para determinar qué bando defenderá y quien atacará, y luego tira al azar para determinar qué borde será del defensor. Este es el borde que los atacantes están tratando de alcanzar y que el defensor debe mantener con seguridad.

El defensor coloca seis puestos de avanzada numerados del uno al seis en su propia mitad de la mesa (use dados para numerarlos, si es necesario), cada uno de los cuales debe estar a 5" o más de distancia entre sí o desde cualquier borde de la mesa. Estos pueden ser representados por pequeñas fortificaciones o incluso marcadores y están destinados a representar trincheras, escondites o túneles reforzados. Ellos pueden colocarse en cualquier lugar excepto en terreno intransitable. En cualquiera que sea la forma en que se representen, los puestos avanzados son suficientes para proteger a una escuadra.

Despliegue

El defensor despliega aleatoriamente dos unidades con miniaturas de tamaño estándar o pequeñas en los puestos avanzados: tira un D6 para cada uno y coloca las unidades en los puestos avanzados correspondientes. Si se repite el número coloque la primera escuadra en la posición indicada y coloque la otra en un puesto avanzado a elección del jugador. Si usa marcadores, coloca una miniatura en el marcador de puesto de avanzada y organiza el resto de las unidades en formación con él. Los marcadores de avanzada restantes son removidos. El resto de las fuerzas del defensor llegan en segundo turno haciendo una prueba de llegada como de costumbre.

La mitad de la fuerza atacante llega en el turno 1. El resto llega desde el turno 2 haciendo pruebas de llegada con normalidad.

Objetivo

La fuerza atacante debe cruzar la mesa y salir por el borde de la mesa opuesta, destruyendo los puestos avanzados enemigos y lidiando con los refuerzos enviados para fortalecer la defensa. Los defensores deben tratar de contener a los asaltantes y evitar que alcancen el borde de la mesa y así avancen para atacar el área principal de clasificación.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que los atacantes se rompen o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se juega otro turno como se describe en Duración del juego, p. 15.

El juego también finaliza inmediatamente si todos los atacantes logran llegar al borde opuesto: consulte "Desplazarse como objetivo" en la página 12, arriba.

Victoria

Los atacantes ganan rotundamente si consiguen sacar más de la mitad de sus dados de orden de la mesa. Los defensores ganan rotundamente si logran evitar que cualquier unidad atacante salga del borde de la mesa contraria, ignorando las sondas, como arriba.

Si ninguna de las partes puede reclamar la victoria absoluta como se describe, entonces los atacantes son los ganadores si el número de dados de orden que salen de la mesa son mayores que el número de dados que han sido retirados como bajas.

No hace falta decir que si la fuerza atacante llega al punto de ruptura entonces es imposible que ganen.

Reglas Especiales de Escenario

Puestos Avanzados. Los dos puestos avanzados representan posiciones atrincheradas u ocultas que ofrecen a las unidades que los ocupan un alto nivel de protección. Todos los disparos a las unidades defensoras que los ocupan deben repetirse siempre que la unidad ocupante, el objetivo, sea una que normalmente se puede beneficiar de una repetición de Acc debido a que está down (ver las reglas principales). Este efecto se extiende por 5" alrededor del marcador o centro del puesto de avanzada.

Tan pronto como la unidad ocupante sea destruida o se mueva más de 5" del punto/marcador central, se considera que el puesto de avanzada está comprometido y ya no es efectivo: retire el marcador o la pieza de fortificación de la mesa.

Nota de Diseño

Esta es una variante del clásico escenario de avance en el que un bando tiene que salir del borde opuesto de la mesa y el otro tiene que detenerlos. Aleatorizar las posiciones de los puestos

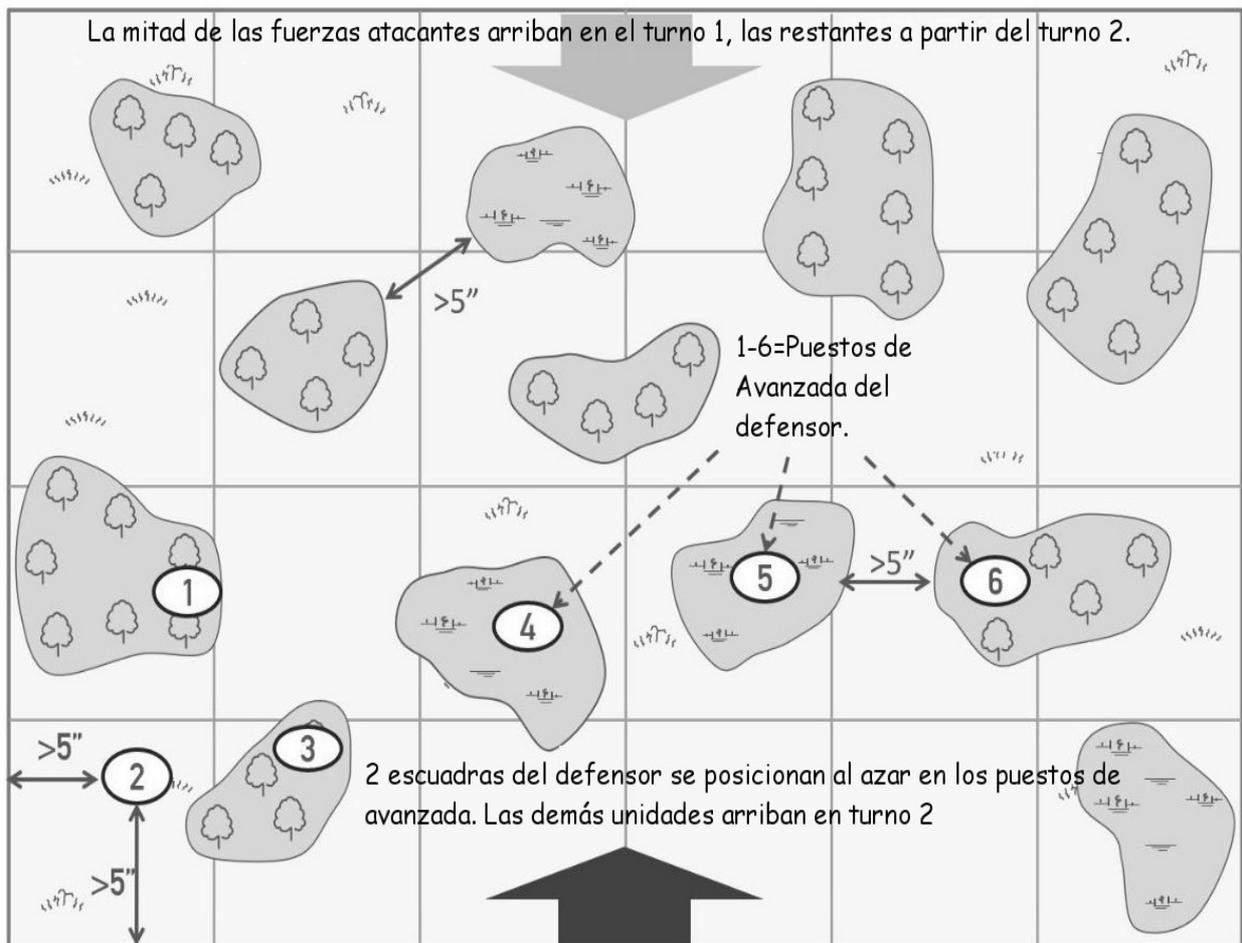
Antares 2: Cómo Jugar

avanzados pretende introducir un grado de incertidumbre en los procedimientos. Se podría introducir fácilmente un elemento oculto anotando los puestos avanzados de despliegue, colocando las unidades en esos puestos avanzados en Emboscada y solo revelándolos cuando se activen por primera vez (podrían permanecer en Emboscada, pero recomendamos una unidad o sonda exploradora dentro de 10" de un puesto de avanzada puede ver cualquier cosa dentro de él como los Drones Cámara).

En términos generales, los atacantes deben presionar para tener alguna posibilidad de lograr su objetivo. ¡Se verán obstaculizados por el hecho de que cualquier unidad que saquen de la mesa, por supuesto, ya no estará disponible para luchar! Sin embargo, solo entrar en la mitad de la mesa de los defensores cuenta para algo y puede obtener una especie de victoria. Es tentador cruzar rápidamente la mesa con unidades rápidas y hacer una salida temprana, pero tales unidades contribuirán poco a la lucha, dejando a sus compañeros en la estacada.

Los puestos de avanzada son un estorbo, pero pueden ser invadidos con bastante facilidad por un asalto y concentrar el fuego sobre ellos se acumulará en los pines, lo que les permitirá pasar por alto o ignorarlos.

Este es un escenario que el atacante puede "manipular" específicamente en el sentido de que pueden elegir unidades rápidas para minimizar bajas y maximizar la posibilidad de salir del borde opuesto de la mesa. Como resultado, recomendamos que se juegue varias veces con las mismas fuerzas usadas para ataque o defensa, o una variación de despliegue y fuerzas. Como opción podrían permitir que más unidades se desplieguen en puestos avanzados, o permitir que el atacante pueda desplegar desde los bordes laterales en su mitad, o simplemente permitiendo a los atacantes más o menos unidades y viendo cuánto tiempo pueden aguantar los defensores.



Escenario 9: Recuperar a Toda Costa

Tipo: Narrativo, Objetivos.

Pts. Iguales: 50-100pts recomendados.

Una nave exploradora ha regresado de una puerta inexplorada y se estrelló contra un mundo desierto. Ambos bandos corren para recuperar la sonda de grabación de la nave para descubrir qué secretos ha descubierto. Ambas partes quieren los secretos. Lo peor que podría pasar es que esos mismos secretos ¡caigan en manos de un rival!

Configuración

Coloque el dron de la nave exploradora en el centro de la mesa. Cualquier modelo de sonda, o marcador, puede representarlo. A continuación, tira un D10 como si fueras a disparar OH, pero solo mueve el dron hacia la izquierda o hacia la derecha a lo largo de la línea central el número de pulgadas indicado.

Configura el terreno de acuerdo con las pautas de terreno estándar. Idealmente el terreno debe representar la flora local y el terreno sumado a los escombros dispersos de una nave espacial estrellada, pero esto no es estrictamente necesario. Una vez que el terreno esté configurado, tira al azar para determinar los bordes largos opuestos de la mesa desde los cuales comienza cada fuerza.

Despliegue

En este escenario, ningún bando se despliega antes del juego, por lo que no existen movimientos previos al juego o ubicación. Ambos bandos deben mover la mitad de su ejército a la mesa en el primer turno, y el resto de su ejército en el segundo turno o subsiguientes. Las unidades pueden entrar en cualquier lugar a lo largo del borde de la mesa del jugador según las reglas estándar

Objetivo

El objetivo simplemente es alcanzar la sonda de grabación y llevarlo a tu lado de la mesa.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta el final de un turno en el que un bando alcanza su *punto de ruptura* o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se va a jugar otro según las reglas estándar. El juego también termina inmediatamente si el dron de grabación sale de la mesa.

Victoria

Si un bando se lleva el dron grabador antes del final del juego, es el claro ganador. De lo contrario, el bando en posesión del marcador al final del juego es el ganador siempre que pueda llegar a su propio borde de la mesa con dos movimientos de Correr. De lo contrario, no hay ganador y el resultado es un empate.

Reglas Especiales de Escenario

El Dron Grabador es un objetivo transportado (ver arriba, p.15).

Si el dron grabador no ha sido capturado al final de ningún turno, mueve el dron 1D6" en una dirección aleatoria. El dron se detendrá si de lo contrario se acercaría a 1" de una unidad de cualquier bando o si llega a un terreno al que no puede ingresar.

Este escenario es difícil de ganar porque ambas partes deben correr hacia adelante si quieren tener la oportunidad de capturar el dron. Una vez que una unidad ha capturado el dron es probable que cuando eso pase el escuadrón se convierte en el objetivo de todos los enemigos a la vista.

El éxito depende no solo de capturar el dron, sino también logrando pasarlo hacia el borde de su propia mesa y – con suerte, fuera del campo de batalla. Una regla alternativa es dar a la sonda una orden de dados siempre que no esté bajo control y permitir que se mueva cada turno hasta que sea capturado, momento en el cual se retira su dado de orden.

Esto también funciona bien si el dron y los escombros se reemplazan por una sonda individual, tal vez un comandante enemigo tomando refugio en un edificio central. En tal variación al individuo se le da un dado de orden cuando ya no está controlado y siempre regresará a su refugio.

Una variación más desafiante, especialmente con la variante del comandante enemigo es que ambas fuerzas lleguen desde su borde de la mesa pequeña.

Escenario 10: Puesto de Avanzada

Tipo: Narrativo, Objetivos.

Pts. 100-175pts. recomendados.

Los exploradores han descubierto una cápsula de estasis enterrada durante milenios incalculables. Ahora, los exploradores están transportando la cápsula preciosa y sin abrir a una matriz de transmat orbital desde donde será transportado a una nave espacial en espera. Desafortunadamente, las fuerzas enemigas han descubierto su paradero y están convergiendo sobre la matriz.

Configuración

Coloque un transmat en el medio de un extremo corto de la mesa junto al borde como se muestra en el diagrama. Organice el terreno a lo largo de los bordes largos de la mesa, pero asegúrese de dejar suficientes espacios abiertos para las seis posiciones de entrada marcadas en el diagrama.

Tenga en cuenta que las cuatro posiciones de entrada más cercanas a la mesa cortan los bordes deben estar a más de 10" de las esquinas. Un corredor de 15" de ancho corre por el centro del transmat hacia el borde opuesto.

Se sugiere que al menos la mitad del terreno sea ligero, terreno u obstáculos y colinas deben mantenerse bien a la larga bordes para que los defensores tengan una vista razonablemente buena de la mesa del camino.

La cápsula de estasis en su vaina suspensora se puede representar mediante un marcador o un dron ligero o medio. Los puntos que se muestran en el diagrama indican donde los atacantes llegar. Los puntos 1, 3, 4 y 6 están a 12" de los bordes cortos de la mesa; los puntos 2 y 5 están en el centro del borde largo de la mesa.

Despliegue

Tira al azar para determinar qué bando defenderá y quién atacará. El defensor trata de escoltar la sonda al *transmat* en el lado opuesto de la mesa mientras que el atacante intenta detenerlos y capturar la cápsula.

El defensor debe colocar la sonda en el camino a 45" del *transmat*. Dos unidades de infantería se colocan a 5" de la cápsula. El resto de unidades del defensor entran en la mesa por el borde corto de la mesa en cualquier turno que elija el jugador siempre que no estén más cerca de 12" de las esquinas de la mesa. Las unidades que entran en el primer turno no necesitan hacer una *prueba de llegada*. Las unidades que entren desde el turno dos en adelante deben hacer una prueba como de costumbre.

Las unidades atacantes entran en la mesa en cualquier turno y no tienen que realizar una *prueba de llegada*. En cambio, cuando se extrae el dado de orden se debe tirar un D6 para determinar desde qué punto de entrada llegaran.

Solo una unidad puede entrar en cualquier punto durante un turno. Una vez un se ha utilizado el punto de entrada, cualquier unidad posterior que intente mover a la mesa está bloqueado para hacerlo, en ese punto o cualquier otro punto: una unidad que no logra entrar de esta manera ha efectivamente desperdiciado sus dados ese turno, pero puede intentarlo de nuevo el próximo turno, tirando para ver a dónde llega.

Objetivo

Los defensores deben llevar la cápsula de suspensión al *transmat*, donde se transmitirá instantáneamente a una nave espacial en espera. Los atacantes deben tratar de evitar que los defensores lleven la cápsula al *transmat*.

Duración del Escenario

Juega hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se jugará otro turno. El juego termina inmediatamente cuando la sonda llega al *transmat*. Los *puntos de ruptura* no son apropiados para este juego: La sonda es potencialmente de valor ilimitado.

Victoria

Si los defensores llevan la cápsula al *transmat*, ganan. directamente: la cápsula se transporta a la nave espacial que espera. Si los atacantes pueden evitar que los defensores se acerquen a menos de la mitad de camino a la matriz *transmat*, entonces ganan por completo.

Si ninguno de los bandos gana, el resultado es un empate.

Táctica: *En este escenario, los defensores tienen que mover la sonda casi 8" por turno durante 6 turnos. Esto es equivalente a cuatro movimientos de Correr y un solo Avance para una unidad de infantería estándar, por lo que los atacantes tendrán que reducir la velocidad de avance para tener éxito, mientras que los defensores tendrán que avanzar lo más rápido que puedan. Como resultado, los marcadores de supresión se vuelven increíblemente importantes, ya que se convierten en una forma de ralentizar la unidad de escolta.*

Reglas Especiales de Escenario

Moviendo la Sonda: La sonda se comporta esencialmente como si estuviera "sobre rieles" y solo puede moverse directamente a lo largo del camino hacia o desde el *transmat* en línea recta. Sólo puede moverse bajo la dirección de una unidad de escolta.

Para calificar como una unidad de escolta, la unidad debe controlar la sonda en el comienzo de un turno con una distancia de control de 5" para este escenario (ver la sección de Control de objetivos). Si dos o más escuadras calificadas del mismo bando controlan la sonda, la unidad de escolta para ese turno es la más cercana. Si ninguna unidad califica como

Antares 2: Cómo Jugar

escolta, o si la unidad de escolta es destruida antes de que la sonda se mueva, entonces no se moverá ese turno, incluso si otra unidad potencialmente calificada se mueve o está dentro de 5".

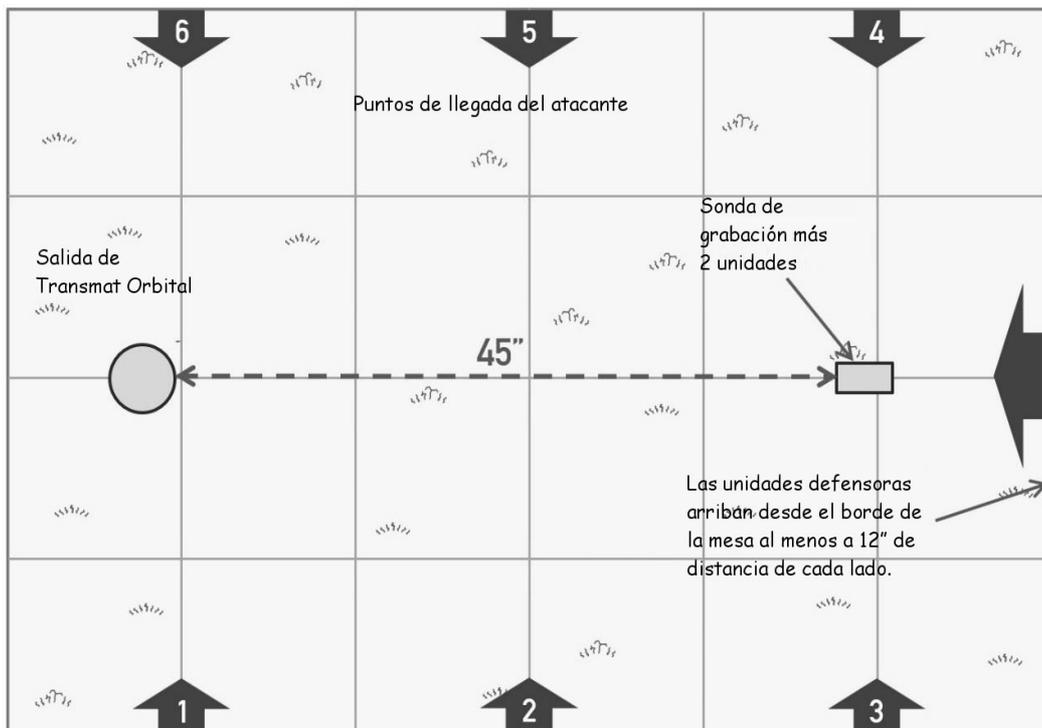
La sonda se mueve una vez por turno cuando su unidad de escolta recibe una orden y se mueve. Se mueve al mismo ritmo que su unidad de escolta hasta un máximo de 10", siempre que la unidad escolta permanezca dentro de 5" en todo momento. Como la sonda solo puede moverse a lo largo del camino, la escolta debe permanecer cerca para asegurarse de que se mueva la distancia máxima. Si la unidad de escolta se mueve a más de 5" de distancia, la cápsula se detiene en ese punto. Para los efectos de este escenario, la sonda es invulnerable y no se puede dañar.

La distancia entre la sonda y el transmat es clave para este escenario. Puedes hacer el objetivo más difícil o más fácil comenzando más lejos o más cerca. La suerte jugará una parte, especialmente en términos de la ubicación del atacante, pero esto lo convierte en un escenario entretenido donde los jugadores separados pueden representar a cada grupo de atacantes si lo deseas. Por ejemplo, un jugador podría tomar las fuerzas en un lado de la mesa y el otro jugador los del lado opuesto. el juego podría también se puede jugar como un trío con tres fuerzas opuestas, todas peleando por la vaina.

El terreno juega un papel importante en este escenario porque el camino central está completamente despejado y las unidades tendrán que tomar ventaja de la cobertura a ambos lados. Sin embargo, la unidad escolta será vulnerable al igual que cualquier enemigo que intente bloquear el camino abiertamente. Por lo tanto, la mejor apuesta es intentar controlar el terreno a ambos lados, así que exactamente cómo la cantidad que use y la distancia entre los mismos dictará opciones para ambos bandos.

Hemos jugado este escenario usando variantes de movimiento para la cápsula transportadora. También intentamos colocar dados de orden en la bolsa para representar el movimiento de la sonda. Esto hace que el movimiento un tanto impredecible, pero es muy rápido y fácil de aplicar sin sobrecargar a los jugadores con más reglas.

También intentamos mover la cápsula automáticamente al comienzo del turno. Esto se siente como si la cápsula se alejara de ti en lugar de ser escoltada, pero es una opción simple que requiere poco a modo de reglas adicionales - en tal variante, el atacante gana si evitan que la vaina abandone la mesa, esté donde esté. Finalmente, la cápsula de estasis simplemente podría llevarse como un dron de apoyo (como la carga en el escenario de evacuación) aunque esto introduciría la posibilidad de alejarse de la pista lineal.



Escenario 11: Descenso Orbital

Tipo: Narrativo, Objetivos.

Pts. 50-125pts. recomendados.

Un centro transmat estratégico está ubicado en medio de una ciudad en expansión y crucial. Es vital que el control del centro sea establecido para evitar el movimiento enemigo en el transmat de la red. Por lo tanto, las tropas se dejarán caer rápidamente en la zona de combate, pero están dispersos en desorden alrededor del área gracias a los esfuerzos de la oposición. Las fuerzas rivales deben intentar reagruparse y tomar el control del centro antes de que su enemigo pueda hacer lo mismo.

Configuración

La idea es que esta sea una plaza pavimentada rodeada de áreas de zonas verdes y edificios separados por caminos. El nodo del transmat debe estar en el medio de la mesa representada por cuatro edificios separados, todos con acceso entre sí con espacios abiertos. Cada edificio debe estar separado aproximadamente 3" para permitir el acceso y, si es posible, – Pasarelas de alto nivel también deben conectar los bloques. De lo contrario, establezca al menos 8 elementos más de zonas de terreno verdes adecuadas. Deja un área de 5 a 10" alrededor de los edificios libre de terreno.

Despliegue

Ninguna unidad comienza en la mesa. Ambos bandos entran desde el turno 1 haciendo descensos orbitales o, para vehículos o bestias gigantescas, a través de una *envoltura de hiperluz* (un desarrollo de la protección de armadura utilizada en los campos de hiperluz). A medida que ambos bandos descienden al campo de batalla, ninguno tiene un borde de mesa o la mitad de la mesa como tal, sino que ambos bandos tienen sus unidades dispersas por el campo de batalla.

La mitad de las unidades de un jugador llegan en el turno uno, la otra mitad en el turno dos. Divida la mesa en una cuadrícula con cuadrados de 6x4 cada uno de 12" de ancho: esto se utiliza para determinar dónde aterrizan las unidades.

Cuando se saca un dado de orden tome la unidad y seleccione aleatoriamente un cuadrado de la cuadrícula. Tire 1D6 para el eje largo y 1D4 para el eje corto. Si aterriza una unidad en cualquiera de los cuatro cuadrados centrales entonces en lugar de aterrizar como se indicó que la unidad ha aterrizado fuera del área de juego y puede entrar a la mesa desde cualquier punto a lo largo del borde largo que está más cerca del cuadrado que se ha tirado.

Una unidad de vehículo o una bestia descomunal que usa una *envoltura de hiperluz* solo puede entrar en la mesa desde el borde de la mesa; para tales unidades ignora todos los cuadrados centrales y esa unidad arriba dentro de un borde largo como se describió para las unidades que aterrizan en un cuadro central. Si una unidad que llega no puede hacer una

llegada legal a la cuadrícula o borde generado, entonces el jugador contrario nombra un borde largo y la unidad llega a ese borde al menos a 10" de cualquier unidad enemiga.

Los jugadores pueden elegir en qué parte del cuadrado de la cuadrícula llegan sus escuadras siempre y cuando no esté a 1" de una unidad enemiga que no sean sondas y siempre que no esté en un edificio o terreno intransitable.

Las unidades que llegan a la mesa desde un borde o a través de un descenso se tratan como cualquier otra unidad que entra a la mesa y deben hacer un movimiento de *Correr* o *Avanzar* desde el punto designado, no pueden asaltar.

Como es normal, las unidades que lleguen a la mesa en el turno 2 en adelante deben hacer una *prueba de llegada*.

Objetivo

Los defensores deben llevar la cápsula de suspensión al transmat, donde se transmitirá instantáneamente a una nave espacial en espera. Los atacantes deben tratar de evitar que los defensores lleven la cápsula al transmat.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta el final de un turno en el que cualquier bando llega a su *punto de ruptura* o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se va a jugar otro turno según las reglas estándar.

Victoria

El objetivo es capturar y mantener los edificios centrales. Si un bando ocupa los cuatro bloques de edificios al final del juego es el ganador absoluto, de lo contrario, el bando que tiene más bloques es el ganador. Si ninguna de las partes puede reclamar la victoria, el resultado no es concluyente: ¡empate!

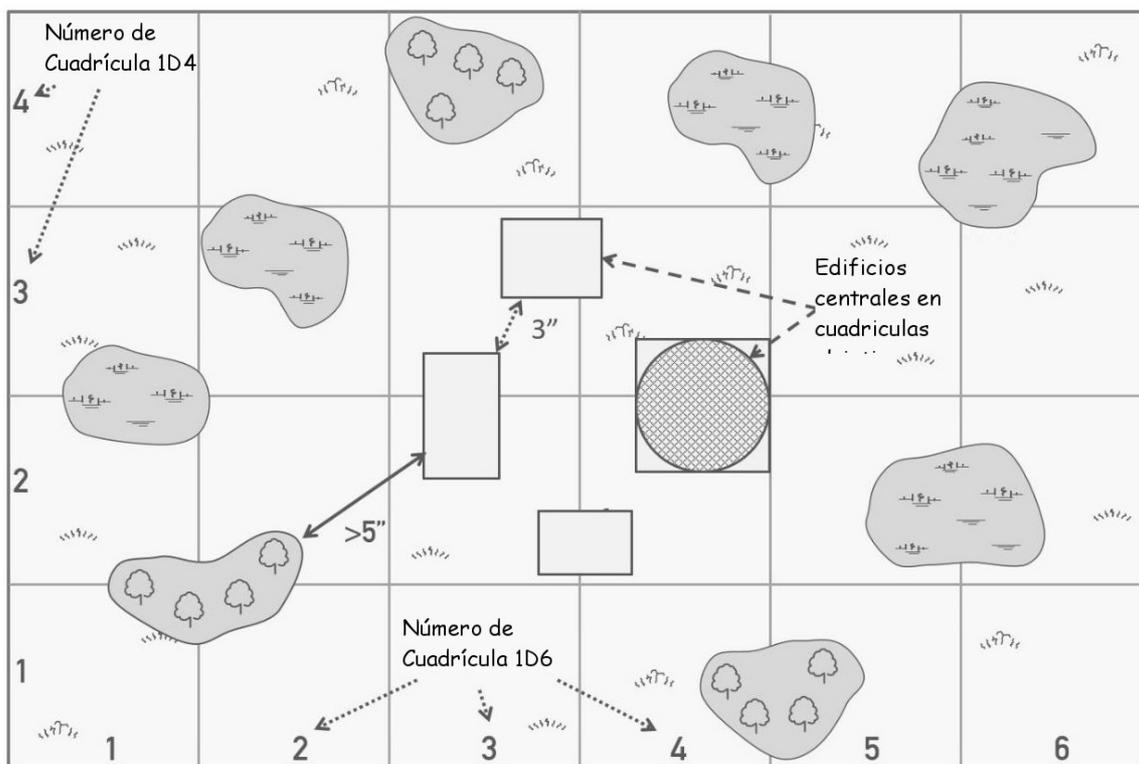
Reglas Especiales de Escenario

Paracaídas Anti-Gravedad: Las unidades equipadas con *Paracaídas Anti-Gravedad* pueden elegir su punto de descenso en lugar de tirar al azar, pero en este caso deben realizar una *prueba de llegada* y no se mueven cuando aterrizan. Tales tropas se colocan en formación alrededor del punto de aterrizaje siguiendo las unidades de cohesión y separación. La unidad tiene que tomar una orden de *Correr* o *Avanzar*, pero no realizan movimiento alguno, pudiendo disparar si toma la orden de *Avanzar* tan pronto como desciende.

Antares 2: Cómo Jugar

El escenario de descenso orbital puede ser bastante anárquico, con unidades aterrizando cerca o a cierta distancia de su objetivo. Las unidades que descienden en el campo de batalla pueden ser objetivo de órdenes de Emboscada, o presionados hacia posiciones insostenibles entre unidades enemigas. La pura suerte a veces puede regalar el objetivo a un bando desde el principio, por esa razón el objetivo se divide en cuatro bloques. Es poco probable que un bando pueda tomar todo el edificio desde el principio.

Por todas estas razones este escenario es una novedad y es mejor no tomarlo demasiado en serio. Un árbitro podría ayudar a resolver asuntos tales como el posicionamiento exacto de los puntos de descenso.



Escenario 12: Sondas Rebeldes

Tipo: Narrativo, Objetivos.

Pts. De 2-6 jugadores cada uno con 100pts aproximadamente, mientras más jugadores menos puntos.

Un centro transmat estratégico está ubicado en medio de una ciudad en expansión y crucial. Es vital que el control del centro sea establecido para evitar el movimiento enemigo en el transmat de la red. Por lo tanto, las tropas se dejarán descender rápidamente en la zona de combate, pero están dispersos en desorden alrededor del área gracias a los esfuerzos de la oposición. Las fuerzas rivales deben intentar reagruparse y tomar el control del centro antes de que su enemigo pueda hacer lo mismo.

Desarrollo del Escenario

Este escenario es una variante del escenario "Recuperar a Toda Costa". Se puede jugar entre dos jugadores sin un árbitro - en cuyo caso los jugadores resuelven el movimiento y tiradas de las sondas según sea necesario. Alternativamente, las sondas pueden ser controladas por un árbitro, quien tomará las tiradas requeridas, mueve los drones, disparando, etc.

Se requerirán dos dados de orden de distintos colores para las sondas. Colóquelos en la bolsa de dados junto con los dados de orden de los jugadores contrarios. Si ambos dados de orden que pertenecen a las sondas son del mismo color, se toma el primero, se aleatoriza qué dron recibe la orden y el siguiente dado de sonda se le da al dron restante.

Nunca se realiza una *prueba de orden* para dar una orden a una sonda rebelde: la sonda se activa automáticamente como se describe para las acciones de las sondas más adelante

Configuración

El terreno se configura dejando el área dentro de 6" del centro de la mesa limpia: aquí es donde las sondas comienzan el escenario.

Idealmente el resto del terreno debe brindar a cada bando la oportunidad de acercarse al objetivo sin exponerse demasiado a mucho fuego enemigo. Las fuerzas tendrán que avanzar frente a fuego enemigo lo mejor posible, incluso recibiendo disparos desde los drones, por lo que es una buena idea tener una buena extensión de cobertura y terreno oscurecedor.

Despliegue

Las dos fuerzas entran a la mesa desde los bordes cortos opuestos. Tira al azar para determinar qué jugador comienza desde qué borde.

El escenario se puede jugar entre dos o más facciones, haciendo de este un divertido escenario multijugador. Si este es el caso, los puntos de llegada de las fuerzas deben ser equidistantes entre sí, otros alrededor de la mesa, mientras las sondas se mueven, las facciones pueden ir obteniendo

beneficios marginales.

En el primer turno, ambos bandos pueden desplegar hasta la mitad de su fuerza sobre la mesa como se describe en las reglas de despliegues estándar. Las fuerzas restantes pueden entrar a la mesa en el mismo borde o punto de llegada a partir del segundo turno, realizando una prueba de llegada como de costumbre.

Despliega las dos sondas antes del primer turno una vez que los jugadores han determinado desde dónde comenzarán. Coloca cada dron en el centro de la mesa y luego muévelo D5" en una dirección al azar. Esto significa que los drones podrían comenzar el escenario más cerca de un bando que el otro – ¡mala suerte!

Objetivo

El objetivo es capturar a los drones y llevarlos a tu punto de despliegue o al menos evitar que los enemigos hagan lo mismo.

Duración del Escenario

El escenario termina inmediatamente si cualquiera de los bandos lleva uno de los drones rebeldes al borde de su base o si ambos drones son destruidos.

Si el tiempo apremia, el escenario se puede jugar hasta que un bando alcance su valor de ruptura o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se debe jugar otro turno como se describe en Duración del juego, p.15.

Victoria

Si un bando saca un dron de su propio borde base, el escenario termina inmediatamente y ese bando gana. Si ningún bando logra esto al final del juego, el bando que tenga más drones al final del juego es el ganador. Si ninguno de los bandos puede reclamar la victoria, el resultado es un empate.

Reglas Especiales de Escenario

Las Sondas Rebeldes: Los dos objetivos son sondas de reconocimiento armadas, representado por cualquier sonda o dron adecuado. Las sondas han 'evolucionado' desde que abandonaron el sistema *Concord* hace cientos de años, posiblemente acumulando tecnología alienígena o incluso reconstruyéndose a sí mismos durante su exploración del universo; por lo tanto, la apariencia exacta no es importante, pero para propósitos prácticos, no deben ser más grandes que un dron de apoyo ligero.

Las sondas tienen las estadísticas dadas en el cuadro de estadísticas en la siguiente sección.

En este escenario, las sondas rebeldes nunca reciben *marcadores de supresión* son objetivos en el juego y realizan acciones de diferente manera a las unidades regulares. Sufren daño según la tabla de daños de manera regular.

Antares 2: Cómo Jugar

Acciones de los Drones: Cuando una acción se le asigna a un dron sonda se comporta de manera irregular, tira el dado de orden para averiguar cómo se comportará:

Disparo	La sonda apunta y dispara al objetivo más cercano al cual pueda trazar una línea de Visión. Si no hay un objetivo disponible tira de nuevo.
Avanzar	La sonda se mueve 1D5" en una dirección al azar y dispara al jugador más cercano al que pueda trazar una línea de Visión. Si se fuera a mover a través de terreno Impasable o a menos de 1" de algún enemigo la sonda se detiene. Si no hay objetivos disponibles la sonda solo se moverá y no disparará
Correr	El dron mueve D10" en una dirección aleatoria. Como se describe arriba, no se moverá a menos de 1" de otra unidad, fuera de la mesa o dentro de un terreno en el que no pueda entrar.
Down	La sonda recibe esta orden y realiza una <i>prueba de recuperación</i> para regresar el dado a la bolsa como lo haría cualquier otra unidad.
Replegar	En este juego la sonda no recibe marcadores de supresión así que si se tira esta orden la sonda no realizará ninguna acción - ¡Menos mal!
Emboscada	La sonda inmediatamente adquiere esta orden y disparará a cualquier jugador que realice una orden de <i>Correr</i> o <i>Avanzar</i> dentro de su línea de Visión. Si la sonda sigue en <i>Emboscada</i> al final del turno, la sonda continuará con esta orden al turno siguiente.

Capturando a una Sonda: La sonda se captura siguiendo las reglas estándar del *objetivo capturado*. Una escuadra que ha capturado una sonda rebelde no puede capturar otra mientras lleva la primera. Solo se puede llevar una a la vez.

Notas de Diseñador

Sonda	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Special
Sonda de reconocimiento con apoyo de plasma	5	5	5	n/a	10	8	9	Dron, Objetivo, Escudo Cinético

Escudos Cinéticos: Los drones tienen un proyector de campo experimental integral que actúa como un Disruptor general, reduciendo la precisión de disparos contra el dron por -2

Este escenario se usa a menudo para juegos de exhibición y ha ganado el premio de 'Mejor escenario de participación': es muy divertido de jugar y permite fácilmente a múltiples jugadores. El número de sondas también se puede variar y se pueden agregar más a medida que el juego progresa.

Las acciones aleatorias de las sondas a veces pueden ser exasperantes y en ocasiones francamente injustas, pero todo eso suma a la experiencia. A veces las sondas trabajarán a tu favor; en otros momentos, ¡podrías sentir que tienen algo contra ti! Toma riesgos y a veces darán sus frutos. Si te quedas atrás y tratas de preservar tus tropas, solo le estás entregando el escenario al otro bando. El truco es arriesgarse y no sentirse agraviado si las cosas van en tu contra.

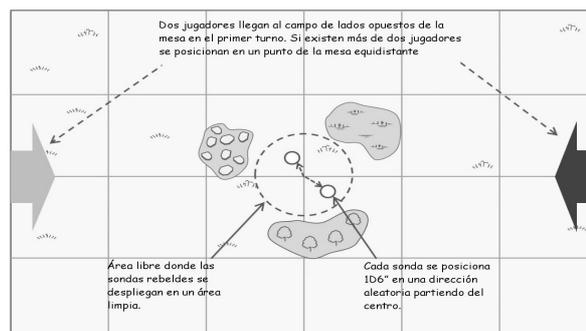
Usamos dos sondas porque les da a todos los jugadores una oportunidad ya que pueden desplegarse de manera bastante uniforme alrededor del perímetro, pero también significa que hay una buena probabilidad de que los drones hagan algo cada turno porque hay dos dados de orden en la bolsa. Si quieres ampliar el tamaño del campo de batalla o el tamaño de las fuerzas involucradas puedes agregar más sondas rebeldes a la mezcla al comienzo del escenario.

Más de Dos Jugadores

Hemos observado que este es un buen escenario para múltiples jugadores, ya sea con un número de jugadores en cada bando, o con tres o cuatro bandos. Cuando juegan múltiples personas generalmente entramos desde la mesa. Realiza un entretenido juego de participación en el que los nuevos jugadores pueden unirse a la refriega con nuevas unidades conforme la acción progresa.

Diferentes Sondas

Puedes cambiar el armamento de las sondas o hacerlos MOD2, o introducir un jugador cuyo rol sea controlar las sondas y traer más refuerzos de sondas rebeldes. Tal vez haya una sonda rebelde más grande y desagradable. ¿Quién sabe qué amenaza representan estos al espacio *antareano*?



Escenario 0: El Laboratorio de Investigación

Tipo: Narrativo, Objetivos.

Pts. Se recomienda hasta FL2

Después de un periodo de actividad sísmica inusual un laboratorio remoto especializado en tecnología de escudos deflectores que fue abandonado. Afortunadamente los científicos escaparon, pero se vieron forzados a dejar Generadores de Escudos de Arco Prototipo en el sitio. Ahora ambas fuerzas se han encontrado con el sitio al mismo tiempo y deberán de esforzarse por recuperar los prototipos y el laboratorio mismo.

Configuración

Posiciona un edificio con la cara a 10" del borde largo de la mesa en lados opuestos. Este será el laboratorio de Investigación. Luego posiciona cuatro generadores de escudos de arco a 15" del borde largo y a intervalos de 18 y 30" de los bordes cortos. Esto los debe de posicionar a 12" entre el centro de los generadores. Finalmente *se recomienda* que exista un terreno bloqueado o un área de terreno oscurecedor, tal como una jungla o ruina. Esto evita que la misión se vuelva una pelea encarnizada, es por eso que ningún lado debería poder trazar una línea de tiro de un lado a otro de la mesa. Sigue los lineamientos de terreno estándar fuera de estas recomendaciones.

Despliegue

En este escenario ningún jugador se despliega antes del juego, así que no existen movimientos o posicionamiento antes de comenzar. Ambos bandos deben de mover la mitad de su ejército a la mesa durante el primer turno y el resto del ejército llegara en los turnos subsecuentes sin la necesidad de realizar *pruebas de llegada*. Las unidades pueden entrar en cualquier punto del borde largo de la mesa.

Objetivo

El objetivo es recuperar el Generador de Escudos de Arco Experimental y llevarlo al borde de la mesa. Adicionalmente ambos bandos quieren ocupar el laboratorio de investigación al final del juego.

Duración del Escenario

El escenario dura hasta que hayan pasado seis turnos. Luego tira al azar para ver si otro turno debe jugarse. En este juego los *puntos de ruptura* son ignorados.

Victoria

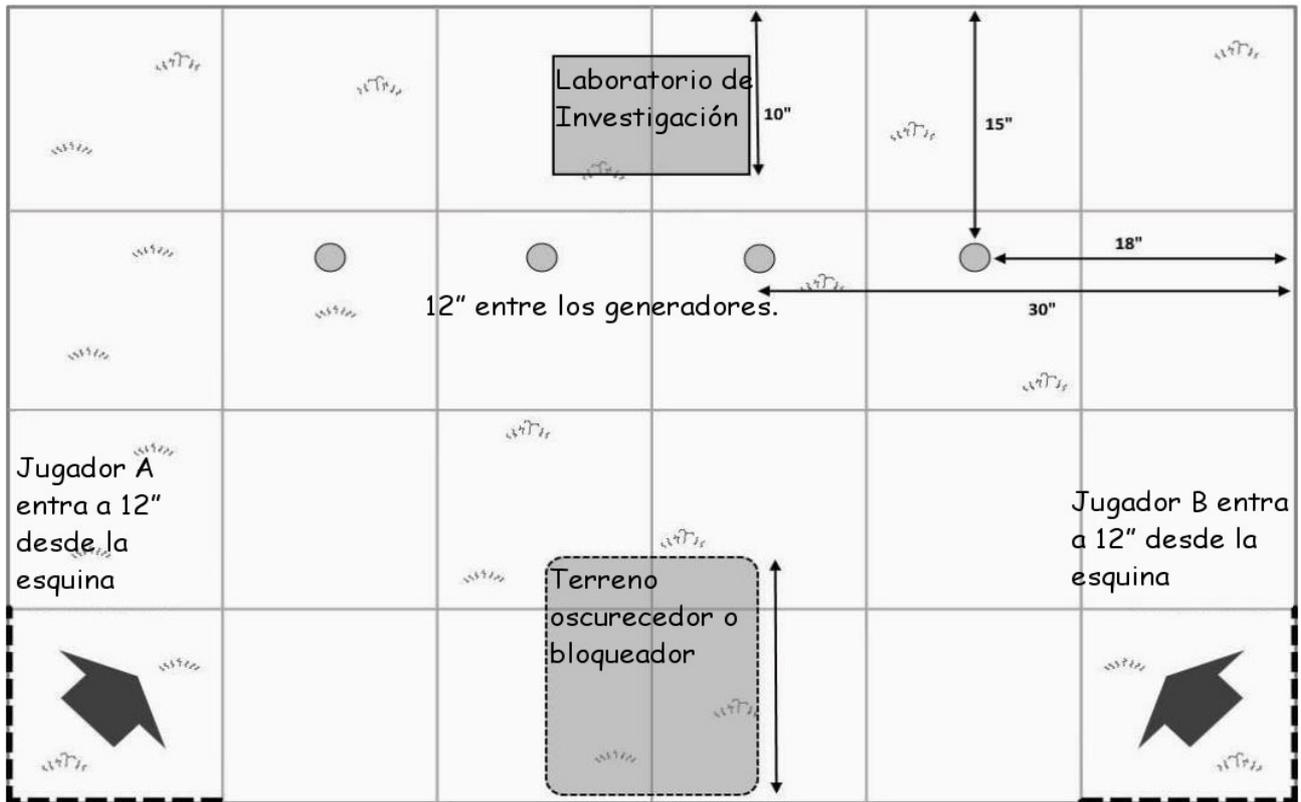
Cada generador de escudo que sea mantenido por un jugador al final del escenario genera 2 puntos de victoria. Una unidad que lleva un generador de escudo fuera del escenario obtiene 3 puntos de victoria en su lugar. Al final del juego si un jugador controla el *Laboratorio de investigación* obtendrán 3 puntos de victoria extra.

Reglas Especiales de Escenario

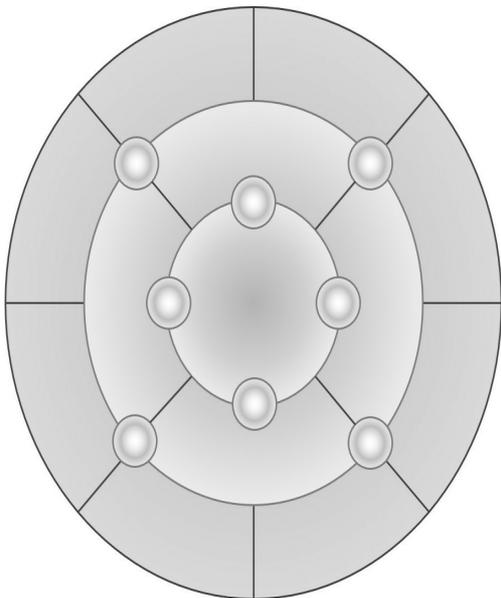
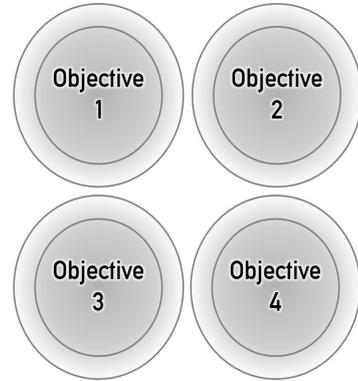
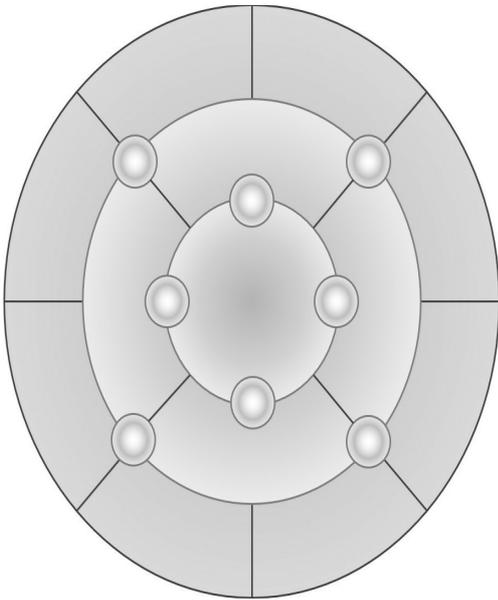
Generadores de Escudo de Arco Experimentales: Dichos generadores fueron creados como un experimento para crear un sistema de escudos experimental incorporando la tecnología utilizada en las municiones de Arco especiales. Estos efectos son:

- Todos los disparos directos que pasen a 3" o menos del centro del escudo deben determinar si el escudo ha desviado el disparo. Realiza una tirada por cada disparo, separa los dados según el tipo de arma disparada según sea necesario: Con una tirada de **1-6** el disparo atraviesa de manera normal el escudo; con un disparo de **7-10** el disparo es desviado y falla de manera automática. Realiza una prueba de Acc normal para impactar después de que hayas realizado esta prueba de los escudos.
- Los impactos de área no se ven afectados de la misma manera. En lugar de eso, las unidades que portan o reciben el beneficio del escudo reciben los impactos como si se encontraran con la orden de *Down*.
- Si un disparo con municiones especiales de área fuera a caer a 3" o menos del generador de escudo, en lugar de ello caerán en el punto más cercano posible sin quedar a menos de dichas 3". El escudo experimental NO destruye las municiones especiales como lo hacen las municiones Arco normales.
- Cualquier disparo que pasa por dos o mas Escudos deberá tirar por cada uno para saber cuantos llegarán a su objetivo.
- **Laboratorio de Investigación:** El laboratorio de investigación es una estructura resistente, aumentada gracias a sus subsistemas, diseñada para resistir el ambiente y las pruebas desarrolladas en su interior:
 - Una escuadra que lleva un escudo experimental no puede entrar al laboratorio de investigación. Los dos sistemas de escudo se expulsan mutuamente y la unidad deberá tirar el escudo para poder entrar.
 - Aunque el laboratorio de investigación puede ser destruido para evitar que el oponente lo ocupe, la estructura deberá ser tratada como un Bloque avanzado, con un umbral de daño de 7 y una resistencia de 50. Los jugadores son libres de alterar estos valores para que represente cualquier tipo de edificio o estructura que prefieren.

Antares 2: Cómo Jugar



APÉNDICE: TRANSMAT/MARCADORES DE OBJETIVO





BEYOND THE GATES OF
ANTARES
SECOND EDITION

Armas y Equipo



ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECOND EDITION)

GUÍA DE ARMAS Y EQUIPO

V2.011 F

**Los juegos de guerra gobiernan el combate de
ciencia ficción en un futuro lejano**

Antares 2 Credits

Authors: Rick Priestley, Tim Bancroft

Translators Spanish version: Fernando Rodriguez Roldan (Raduriel) , "Ares" Santiago R.Noguera

Special thanks to: Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Principal playtesters, playtest organisers & additional contributors: Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loïk Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Proof reading and consistency checking: David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Original miniatures painted by: Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Miniature design: Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, el logotipo de Beyond the Gates of Antares, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu y Freeborn son marcas comerciales de Warlord Games Ltd. Todos los derechos reservados.

Antares 2 Nota Estructural

Para ayudar a descargar e imprimir las reglas, hemos dividido las reglas, los antecedentes y las listas en documentos separados más pequeños. Este documento contiene descripciones y estadísticas de las armas y equipos más utilizados en el universo de Antares: el equipo, las reglas y las estadísticas específicas de una facción se encuentran en las listas de ejército independientes y gratuitas para cada facción. Otros libros describen el trasfondo de *Antares 2: The Universe*, los escenarios, el juego y las instrucciones de escenarios en *Antares 2: Playing the Game*, y las reglas básicas del juego en *Antares 2: Core Rules*, que tiene la cantidad mínima de Antarean-speci Material lo mejor posible. Todos están disponibles para descargar en antaresnexus.com.

Somos plenamente conscientes de que esta estructura significa que las reglas básicas se pueden usar en otros universos y entornos: ¡esto es intencionado y siéntete libre de hacerlo! A diferencia de las Reglas Básicas, este suplemento trata únicamente sobre el equipo de Antarean, por lo que no contiene banderas específicas de 'Antares'.

Permiso otorgado para imprimir y fotocopiar estas reglas solo para uso personal.

No debe distribuirse ni revenderse de ninguna forma.

CONTENIDO

ARMAS COMUNES.....5	Destruir12	Vehículos Antareanos.....18
Estadísticas de armas..... 5	Daños a Unidades Cercanas12	DRONES DE APOYO.....19
Categorías de armas5	Tipos de granadas12	Reglas de Dron de Apoyo..... 19
Armas estándar.....5	Municiones Especiales..... 13	Drones de apoyo comunes 19
Armas de apoyo.....5	Reglas de Municiones Especial.....13	Dron Deflector19
Armas pesadas.....5	Declarar munición 13	Dron Potenciador (potenciador HL)19
Granadas5	Turno a turno13	Dron de camuflaje.....20
Estadísticas de ejemplo..... 6	Inmediato13	Dron Compactador20
Reglas especiales de armas 6	Afecta.....13	Capacidad de carga del
Explosión.....6	Tipos y Efectos de	Dron Compactador.....20
Brecha.....6	municiones especiales.....13	Carga/descarga del compactador.....20
Elegir objetivo..... 6-7	Arco (Arc).....13	Compactadores Destruídos20
SV Combinado.....7	Desdibujadora (Blur).....13	Dron Centinela.....20
Apagón, Drenaje de energía y	Atrapadora(Grip).....13	Medí-Dron.....20
Apagón crítico7	Minired (Slingnet).....14	Dron Observador21
Apagón.....7	Aturdidora (Scoot).....14	SONDAS22
Apagón Crítico:7	Inhibidora (Scrambler).....14	Reglas de la sonda 22
Drenaje de Energía 7	Red (Suspensor Net).....14	Disparando a las sondas 22
Bloqueo Fractal7	TECNOLOGÍA.....15	Estadísticas de la sonda22
Peligrosa en CaC7	Armadura15	Sondas comunes..... 22
Pesada7	Armadura de réflex15	Sonda cazadora.....22
Inexacta7	Capas de alto	Medí-Sonda22-23
Daño Masivo7	impacto15	Sonda exploradora23
Mover/M n7	Red de alto impacto.....15	Sonda detectora23
Sin Cobertura.....7	Potenciador HL (hiperluz).....15	APÉNDICE.....24
No RF.....7	Armadura reforjada.....15	Plantillas..... 24
PBS (disparo a quemarropa).....8	Barreras Cinéticas y	Referencia de armas 25
Municiones Especiales.....8	Escudos Deflecto.....15-16	ÍNDICE.....27
Dominar8	Escudos deflectores16	
Apoyo8	Barreras cinéticas.....16	
Simbionte.....8	Envolvente Hiperluz	
Definiciones de armas 8	de emisión Fija.....16	
Armas de compresión.....8	Blindaje cinético reactivo16	
Armas Mag.....8-9	Equipo..... 16	
Herramientas y Manipuladores10	Auto-Taller16	
Armas de plasma.....10-11	Kit de demolición16-17	
Armas Fractales11	Nano-simbionte17	
Granadas 12	Auto-reparación17	
Minas y Campos de Minas12	Matriz subversora17	
Detonar Minas.....12	Test Subverter (Co) Resultado17	
Demoliciones12	Cápsulas de transporte.....18	
Lanzar Granadas y	Módulos Suspensión18	

Registro de cambios

Estos archivos PDF tienen una versión numerada para que los jugadores puedan mantenerse al día con cualquier lanzamiento. La numeración de la versión tiene el siguiente formato:

<Versión>.<Iteración> <Variación>

donde 'Versión' es '2' para *Antares 2*, 'Iteración' es numérica en todas las reglas y listas en un conjunto dado de alteraciones dentro de esa publicación de reglas, y 'Variación' es una serie alfabética (A►Z, AA►ZZ, etc.) que refleja cualquier cambio menor dentro de esa iteración.

2.11F Modificación de los reconocimientos en el frontispicio común.

2.11E Versión inicial para Nexus.

ARMAS COMUNES

Recomendamos leer las secciones 'Tests de Ruptura', 'Disparos' y 'Asalto' en *Antares 2: Reglas básicas* antes de esta sección para comprender la mecánica básica detrás de pines, disparos, daños y bajas. Esta sección proporciona las estadísticas y descripciones del armamento más común que se encuentra en el espacio antareano.

La mayoría de las sociedades avanzadas alrededor de Antares comparten tecnologías similares, por lo que no sorprende que muchas de sus armas sean comparables. Eso no significa que todas las fuerzas estén armadas de manera idéntica: algunas facciones prefieren ciertos tipos de armas sobre otras por razones de sentido práctico, facilidad de fabricación o consideraciones tácticas. Además, todas las fuerzas tienen armas y equipos que son exclusivos de ellas.

Las armas utilizadas solo por una facción o raza en particular, como el Cañón Disruptor Ghar y el Fusil de Fase Isorian, no se incluyen aquí. Los detalles y reglas para estos se dan en las listas de ejército de facción relevantes para las fuerzas que los usan.

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Todas las armas tienen una línea de estadísticas que describe sus capacidades generales. Esto incluye una categoría general a la que pertenecen, sus rangos y daños, y cualquier regla especial de armas que pueda aplicarse. Primero repasaremos una breve descripción de cada categoría, luego usaremos las armas de ejemplo para explicar las estadísticas.

Categorías de Armas

Las armas comunes se clasifican en una de cuatro categorías: estándar, de apoyo, pesadas y granadas. Las armas **Estándar** son armas personales que suelen llevar los soldados y son comparables a los fusiles de asalto modernos. Las armas de **Apoyo** requieren una tripulación dedicada de dos o más para operar de manera efectiva y son comparables a las ametralladoras o morteros modernos. Las armas **Pesadas** suelen ser piezas de artillería de campaña que requieren una dotación de tres o más, comparables a los obuses modernos. Las **Granadas** son comparables a las granadas de mano modernas, pero también pueden usarse como cargas de demolición o colocarse como minas.

Las descripciones de las armas están agrupadas por su tecnología general o tipo: mag (x-rail), plasma, compresión, etc.

Armas Estándar

Las armas estándar son las que lleva un soldado o guerrero individual. Incluyen pistolas de mano y herramientas adaptadas, así como las armas de infantería a distancia comunes utilizadas por las fuerzas armadas en todo el Antares Nexus. Algunos tipos de drones también llevan armas estándar.

Las reglas para las armas estándar se incluyen en las reglas básicas, pero las resumiremos aquí para facilitar la referencia y

sin considerar las excepciones.

- Las armas estándar se pueden emplear para disparar donde tienen disparos a distancia y durante el combate cuerpo a cuerpo donde tienen ataques.
- Las armas estándar se pueden usar para disparar a quemarropa (PBS) durante un asalto si tienen disparos a distancia y un alcance mínimo de '0'. Las armas que tienen un alcance mínimo superior a 0 no pueden disparar a quemarropa. Cuando las armas tienen diferentes modos de disparo, pueden disparar a quemarropa con un modo que lo permita, incluso cuando tienen un modo alternativo que no lo permite.
- Cualquier ataque conferido en el combate cuerpo a cuerpo es en lugar del ataque único predeterminado de un modelo. Solo se puede usar una sola arma en el combate cuerpo a cuerpo. Si un modelo tiene dos o más armas que pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo, el jugador debe declarar cuál está usando y toda la unidad usará la misma cuando sea posible.

Armas de Apoyo

Las armas de apoyo son más grandes que las armas estándar y, en su mayor parte, no pueden ser transportadas fácilmente por un solo soldado de infantería de tamaño humano. Se emplean para tareas específicas, como destruir vehículos fuertemente blindados, demoler edificios o proporcionar una base de fuego para los escuadrones de infantería. Las armas de apoyo también pueden instalarse en drones, skimmers o vehículos (en cuyo caso no necesitan tripulación) o montarse en defensas fijas. Cuando están tripuladas, las armas de apoyo son máquinas semiautónomas equipadas con suspensores que les permiten moverse por sus propios medios.

Las reglas para las armas de apoyo se resumen aquí para facilitar la referencia y sin considerar las excepciones.

- Si no está montado en vehículos o en deslizadores, un equipo de armas de apoyo se compone de dos o más tripulantes más un modelo de arma. Si se reduce a un solo miembro de la tripulación, se aplica una penalización de -2 Acc al disparar el arma de apoyo.
- Las armas de apoyo no pueden disparar a quemarropa durante un asalto a menos que se les asigne la regla especial de PBS.
- Se supone que los modelos de armas de apoyo tienen una estadística de Resistencia (Res) de 11 a menos que se indique lo contrario. Por ejemplo, un cañón de plasma impactado por un cañón magnético tiene una Res de 6 (Res 11 - SV 5).
- A menos que se indique lo contrario, las armas de apoyo tienen una estadística de Movimiento (M) de 5, son de tamaño Mediano y ocupan Espacio de Transporte 1.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Armas Pesadas

Estos son los tipos de armas de equipo más grandes y pesados, que probablemente se desplegarán en un campo de batalla. Requieren una tripulación más numerosa o bien se montan sobre vehículos pesados, o equivalentes, en cuyo caso no necesitan tripulación. Cuando están tripuladas, las armas son semiautónomas y están montadas en suspensores, aunque son lentas e inadecuadas para un despliegue rápido. Las armas pesadas están diseñadas principalmente para disparar desde posiciones fijas, e incluso cuando están montadas en vehículos no pueden disparar en movimiento.

Las reglas generales para las armas pesadas son las siguientes.

- Si no están montadas en vehículos, las armas pesadas requieren un equipo de armas de tres o más tripulantes más un modelo de arma. Si se reduce a menos tripulación, se aplica una penalización de -2 Acc al disparar el arma pesada.
- Un arma pesada requiere una orden de Disparo para disparar y no obtiene la bonificación de Acc. de fuego apuntado al hacerlo. Un arma pesada no puede disparar con una orden de Avance.
- Las armas pesadas no pueden disparar a quemarropa durante un asalto a menos que se les asigne la regla especial de PBS.
- Los modelos de armas pesadas tienen una estadística de resistencia de 13 a menos que se indique lo contrario.
- A menos que se indique lo contrario, las armas pesadas tienen una estadística de movimiento de 4.
- Las armas pesadas normalmente son de tamaño Grande: si son Grandes, no se pueden transportar; si son Medianos, ocupan el Espacio de Transporte 2.

Granadas

Las granadas son fáciles de transportar por un soldado, se pueden lanzar con la mano o se pueden descargar desde un arma estándar especializada. Se utilizan a distancias cortas, como en el combate cuerpo a cuerpo, pero las granadas antaeanas son lo suficientemente inteligentes como para ser colocadas como minas operadas a distancia o como cargas de demolición. Las granadas tienen su propia sección, a continuación.

Armas Gemelas

Las armas gemelas son aquellas en las que dos del mismo tipo de arma están fijadas en la misma montura y disparan juntas al mismo objetivo (como los repetidores de doble mag en los skimmers personales de Algoryn). Normalmente tienen el doble de cadencia de tiro que las armas individuales de su tipo y siempre se clasifican como un arma individual de una clase de arma "más pesada" que su tipo básico: las armas estándar gemelas cuentan como apoyo y las de apoyo gemelas como pesadas. por ejemplo.

ESTADÍSTICAS DE EJEMPLO

Con referencia a las armas daremos ejemplo a continuación, desglosaremos cada componente.

- **Arma estándar/Arma de apoyo.** En las listas de armas, cada arma se agrupa en su categoría general. Aquí tenemos un cañón magnético como arma de apoyo implícitamente tripulada y dos armas estándar.
- **El Alcance** muestra la distancia máxima, en pulgadas, del alcance Efectivo (Effv), largo y extremo (Extr) del arma. Los disparos a distancias largas y extremas sufren penalizaciones de precisión. Aquí, el cañón magnético tiene uno de los alcances más largos de todas las armas de apoyo con un alcance efectivo de hasta 30", largo alcance de hasta 50" y alcance extremo. hasta 100". Algunas armas tienen un alcance efectivo mínimo y no pueden disparar a objetivos donde el alcance cae por debajo de esta distancia mínima. Esto se expresa como (10)20 donde 10 es el rango mínimo y 20 el rango efectivo máximo.
- **Los Disparos** indica el número de disparos que tiene el arma cada vez que dispara y el valor de ataque (SV) de cada disparo. El cañón magnético tiene un disparo en un SV de 5, el repetidor magnético dos en SV 0. Algunas armas pierden efectividad con el alcance: para reflejar esto, dichas armas tienen su SV en cada rango de alcance (efectivo, largo y extremo) establecido. por separado como en 1xSV7/5/3, lo que indica un disparo en SV7 a distancia efectiva, SV5 a larga distancia y SV3 a distancia extrema. Las armas como el repetidor magnético que se muestra tienen dos o más disparos, denominados Fuego Rápido (RF), y una entrada en sus Reglas especiales es un recordatorio de esto: todas las armas con más de un disparo son RF a menos que se indique que "No". RF'.

El número de "disparos" no es necesariamente el número de proyectiles reales o ráfagas de energía disparadas, sino que refleja la efectividad del arma o modo en términos de juego. En la mayoría de los casos, un "disparo" es una ráfaga de fuego, varios segundos de un arma de haz proyectado o una cantidad de proyectiles, según el tipo de arma.

- **Ataques** muestra el número de golpes que tiene el arma cuando se usa en combate cuerpo a cuerpo, junto con el SV de esos golpes, como se muestra en el ejemplo de la pistola mag. Cuando un arma o modo no tiene un valor de estadística de 'Ataques', como con el repetidor magnético, el modo o arma no se puede usar en combate cuerpo a cuerpo.
- **Especial** indica cualquier Regla especial que se aplican al arma. El cañón magnético tiene la regla especial "Daño masivo", que lo hace especialmente útil cuando se trata de eliminar vehículos blindados y drones, como se describe a continuación.

Algunas armas tienen modos de disparo alternativos. Estos se dan en líneas separadas con cada modo en cursiva. Si un arma tiene más de un modo de disparo, debe declarar cuál se está utilizando cuando designa un objetivo.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Armas de Ejemplo						
-----Alcance-----						
Armas Estándar	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Repetidor Mag	20	30	–	2×SV0	–	RF
Pistola Mag	10	20	30	1×SV1	1×SV1	–
Armas de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Cañón Mag	30	50	100	1×SV5	–	Daño Masivo

REGLAS ESPECIALES DE ARMAS

Muchas armas tienen una o más reglas especiales, la mayoría de las cuales son comunes a categorías o tipos completos. La siguiente lista cubre todas las reglas especiales de este tipo. Las reglas únicas para armas individuales se describen junto con otros detalles del arma.

Explosión [Dn]

El arma inflige daño de tipo Explosión. Si se especifica Dn, también da uno o más impactos en un disparo exitoso o en un ataque cuerpo a cuerpo. El número de impactos infligidos se determina tirando los dados indicados por n.

Por ejemplo, un obús X tiene Explosión 1D8, así que tira un dado de 8 caras para obtener un resultado entre 1 y 8.

Cuando un arma explosiva tiene un dado y un modificador, como Explosión D3+2, tira los dados correspondientes (D3 en este caso) y suma el modificador para obtener un total (entre 3 y 5 en nuestro ejemplo).

Brecha

Las armas o modos de Brecha tienen un efecto mejorado cuando se apuntan a edificios, paredes (como los mamparos interiores de naves espaciales), obstáculos sólidos u otros objetos o construcciones estáticas comparables. Los edificios siempre pueden ser objetivos, pero otros terrenos pueden ser menos obvios, por lo que es importante ponerse de acuerdo sobre los objetivos antes de que comience el juego.

Por ejemplo, una fortificación de campo es un obstáculo sólido y, por lo tanto, un objetivo de brecha bastante obvio; sin embargo, ¿qué pasa con una nave espacial estacionada o una gran máquina minera abandonada? Resuelva tales cosas antes del juego para eliminar cualquier duda.

Cuando un arma de Brecha dispara e impacta en un edificio (o equivalente según lo acordado), entonces obtiene puntos de daño en el edificio iguales a su valor de ataque (SV). El umbral SV mínimo habitual requerido para anotar puntos de daño contra edificios se ignora para las armas con la regla de Brecha. Algunas armas tienen un SV más alto contra objetivos destruyibles que contra objetivos ordinarios. Si este es el caso, el SV más alto se indica junto con la regla de Brecha, por ejemplo, infringir SV7 significa usar un SV de 7 contra un objetivo destruyible. Algunas armas con la regla Bloqueo Fractal tienen un SV más alto contra objetivos destruyibles y un SV incremental

más alto cuando están "fijados" a su objetivo. Por ejemplo, un Fractal Bombardeo es SV7+4 cuando se usa contra un objetivo destruyible.

Las armas de Brecha que infligen daño a los edificios también pueden impactar a las tropas que se encuentran dentro, al igual que a las tropas que se encuentran dentro de los edificios que sufren daños (consulte los edificios en las Reglas básicas).

Algunas armas de Brecha no tienen una estadística de Disparos, sino solo una estadística de Ataque. Este tipo de armas se pueden utilizar para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un edificio, pared u otra construcción estática si la escuadra que las porta está en contacto con el objetivo una vez que la unidad ha completado su movimiento. Un obstáculo solo puede ser atacado de esta forma si no está defendido por una unidad enemiga, aunque la unidad enemiga puede ser atacada de la forma habitual.

Cuando las unidades enemigas están al otro lado de un muro divisorio o mamparo que las separa por completo, la presencia del enemigo no puede evitar un intento de Brecha. En tal situación, las unidades que intentan una brecha pueden moverse dentro de 1" de su enemigo porque no pueden interactuar, es decir, la regla habitual de 1" se suspende para permitir un intento de Brecha.

Elige Objetivo

Un modelo armado con un arma Elige Objetivo puede designar un objetivo diferente al resto de la unidad cuando la unidad dispara. Si el jugador desea que el modelo dispare a un objetivo diferente, ambos objetivos deben declararse antes de tirar los dados.

Una unidad puede incluir potencialmente dos o más miniaturas, cada una armada con armas Elige Objetivo. En tales casos, la unidad solo puede disparar a un máximo de dos objetivos en total, y todas las miniaturas con la regla Elige Objetivo deben designar el mismo objetivo enemigo.

Durante el disparo a quemarropa (PBS), el único objetivo permitido es la unidad enemiga en combate cuerpo a cuerpo, incluidas las armas que tienen la regla especial Elige Objetivo.

Algunas armas de Elige Objetivo, como la lanza de plasma, pueden disparar en diferentes modos, lo que les permite realizar una variedad de roles en el combate. Los modelos armados con tal arma solo pueden declarar un objetivo diferente del resto de su unidad cuando usan un modo con la

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

regla especial Elige Objetivo, y no cuando usan otro modo.

SV Combinado

La regla SV Combinado se aplica solo en el combate cuerpo a cuerpo o en un intento de brecha. Los ataques a distancia no se combinan, excepto cuando se hace un intento de brecha (ver Incursión y lanzamiento de granadas en la página 11, a continuación).

Todos los ataques a un solo modelo u objetivo de armas con el atributo SV Combinado se combinan en un solo ataque y el SV de todos los ataques se suma en un solo SV.

Por ejemplo, si dos granadas de plasma y un ataque con Honda X golpean a un solo soldado en cuerpo a cuerpo, los tres ataques SV1 se combinan en 1 ataque en SV3. Del mismo modo, si 5 granadas de implosión en SV2 golpean a dos soldados y se distribuyen normalmente, dos impactos en un soldado se combinan para realizar 1 ataque en SV4 y los tres impactos en el otro soldado se combinan para realizar 1 ataque en SV 6.

Apagón, Drenaje de Energía y Apagón Crítico

Estas tres reglas especiales son variaciones sobre un tema y, por lo tanto, se agrupan. Las reglas representan cómo los requisitos masivos de energía de las poderosas armas de energía a veces conducen al colapso del campo o problemas críticos de administración de energía, como la sobrecarga de las bobinas de plasma.

Apagón

Con una o más tiradas de Acc de un 10, no solo falla el disparo, sino que la unidad cae una vez que se completa su acción. Gire sus dados de orden actual a Down. Si la unidad ya está Down (quizás en PBS) y tiene un dado en la mano, saque uno de la bolsa y colóquelo Down para mostrar el orden actual.

Apagón Crítico

Con una o más tiradas de Acc de 10, la unidad cae como Apagón. Además, la unidad también recibe un pin adicional por cada Test de Acc fallido en un 10.

Drenaje de Energía

Esto solo afecta a los modelos equipados con dos o más armas con la regla Drenaje de Energía. Disparar con una de esas armas no implica ningún riesgo; si se dispara con dos o más armas con Drenaje de Energía, ambas están sujetas a la regla Apagón.

Bloqueo Fractal

Esto se aplica a las armas que utilizan tecnología disruptiva fractal. Este tipo de arma es comúnmente empleada por destacamentos de ingenieros. La misma tecnología es una característica de los equipos de minería y demolición.

Una vez que un arma con Bloqueo Fractal impacta a un objetivo con una orden de Disparo, lo hará automáticamente la próxima vez que dispare, siempre que el arma continúe disparando al mismo objetivo con una orden de Disparo y el objetivo no se mueva. Además de impactar automáticamente al objetivo, el SV del arma aumenta en la cantidad que se muestra debajo del daño del arma (como SV5+4) cada orden de disparo consecutiva que se da al arma. No hay límite en el SV total que se puede generar de esta manera.

Para romper el bloqueo, el objetivo tiene que moverse al menos una unidad de distancia de cohesión (1") desde el punto que ocupaba. La bonificación de cobertura a Res de cualquier obstáculo defendido se pierde al hacerlo.

Por supuesto, una vez que un objetivo se ha movido 1", no hay nada que impida que regrese a la posición que ocupaba, incluso en esa acción si tiene suficiente movimiento para hacerlo: ¡se ha roto el bloqueo!

Una unidad que se mueve para romper un Bloqueo Fractal elimina el foco de interrupción, evitando así que el daño se intensifique. Sin embargo, al moverse puede tener que hacer un test Ag y sufrir todos los peligros e inconvenientes potenciales asociados con el movimiento, como no tener una bonificación de disparo, no poder disparar o incluso volverse vulnerable a una Emboscada al tener que hacer una orden Correr o Avanzar. Las armas fractales son ideales para atacar edificios u otros objetivos inmóviles, pero también son útiles para obligar a otros objetivos a abandonar sus posiciones.

Por ejemplo, un arma Bloqueo Fractal con un SV de 3+3 impacta inicialmente con SV 3 y automáticamente impactaría en su segundo disparo con un SV de 6, su tercer disparo con un SV de 9, y así sucesivamente suponiendo que se hayan recibido órdenes de Disparo consecutivas y el objetivo no se ha movido.

Peligroso a CaC

Algunas armas son especialmente peligrosas en el combate cuerpo a cuerpo, normalmente cuando se utilizan explosivos o tecnologías de defracción masiva en espacios muy reducidos. Cualquier tirada de Fuerza de 10 para asestar golpes en el combate cuerpo a cuerpo no solo falla al enemigo, sino que acierta en la unidad que usa el arma.

Pesada

El arma es un arma pesada (ver p.5).

Inexacta

El arma o modo es inherentemente difícil de apuntar, ya sea por su masa y tamaño o por la fuerza que produce. En la mayoría de los casos, las armas con esta regla tienden a tener múltiples modos de disparo y la regla "inexacta" se aplica solo cuando se usa el modo indicado. Cualquier disparo realizado en este modo sufre una penalización adicional de -1 Acc para acertar.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Daño Masivo

Algunas armas infligen un daño considerable a objetivos grandes o blindados cuando impactan. Esto podría deberse a que utilizan la masa del objetivo para aprovechar su efecto, o porque disparan cargas de colapso espacial, o por una variedad de razones, según la tecnología empleada.

Las armas de Daño Masivo afectan la tirada realizada en la Tabla de Daño. Resta 1 de la tirada D10 para obtener el efecto final: los ajustes de los tiradores se realizan antes que los ajustes defensivos. Por ejemplo, una tirada de '6' se convierte en un '5' de Daño Masivo y, por lo tanto, inflige más daño, aunque el '5' podría ajustarse por la regla especial As del objetivo.

Mover/M n

Las armas pesadas tripuladas suelen ser máquinas masivas, diseñadas para instalarse a cierta distancia de sus objetivos y para funcionar como piezas de artillería estática desde posiciones fijas. Sus velocidades de movimiento son relativamente lentas, indíquelo mediante esta regla especial (por ejemplo, Mueva 3 para indicar una estadística M de 3"). Esta tasa de movimiento no se aplica cuando las armas están montadas en vehículos, bestias gigantescas o drones.

Sin Cobertura

Los objetivos impactados por esta arma no obtienen bonificación de cobertura a su salvación de Res. El disparo pasa por alto la cobertura debido a sus capacidades innatas o tiene algún efecto, como una explosión, que supera el valor protector de la cobertura del objetivo.

No RF

Aunque el arma o el modo pueden disparar múltiples disparos, no cuenta como si estuviera disparando en modo RF. Esto se aplica normalmente a las armas gemelas, dos armas de infantería del mismo tipo acopladas.

PBS (Disparo a Quemarropa)

Cuando se indique, PBS significa que se puede usar un arma pesada o de apoyo para disparar a quemarropa durante un asalto.

Todas las granadas y armas estándar capaces de disparar en el rango '0' se pueden emplear durante PBS. Las armas de apoyo y pesadas solo pueden disparar PBS si tienen la regla especial de PBS en sus estadísticas.

Municiones Especiales

Esto indica que el arma puede usar una o más municiones especiales como alternativa a sus ataques normales de proyectil cinético, energía o distorsión espacial. Las municiones específicas disponibles se dan en la descripción de la fuerza o

en el manual de la facción correspondiente. Por ejemplo, PanHuman Concord puede usar casi todos los tipos de municiones especiales para sus Lanzadores-X, pero las fuerzas de Algoryn Prosperate tienen acceso a una selección más limitada.

Dominar

El arma tiene la regla especial Someter (ver Antares 2: Reglas Básicas, Reglas especiales).

Apoyo

El arma es un arma de apoyo (ver p.5).

Simbionte

El arma tiene la regla especial Simbionte: consulte Antares 2: Reglas Básicas para obtener todos los detalles, pero, de hecho, el modelo de simbionte no se puede atacar por separado de su portador y se usa principalmente con fines estéticos.

Los simbioses son el nanodron de NuHu, el dron Shamasai de Batu Delhren y el fusil de fase de un francotirador isoriano.

DEFINICIONES DE ARMAS

Las siguientes secciones definen las armas más comunes de Antares, agrupadas en el tipo general de tecnología que cada una usa para ser efectiva.

Armas de Compresión

Además de su uso en minería de precisión, la tecnología de compresores está adaptada para su uso en el campo de batalla. El haz comprime gran parte de la atmósfera, el material gaseoso o las partículas en su camino, por lo que no sorprende que su eficacia se deteriore a distancias más largas. Sin embargo, en el rango correcto, el armamento de compresión puede ser letal.

En general, el armamento de compresión se presenta en tres formas principales: la carabina de compresión antipersonal, a veces utilizada principalmente como exhibición por los guardaespaldas personales; el cañón de compresión anti-dron que también puede dar un fuerte impacto contra la mayoría de los vehículos; y el arma pesada antitanque, la bomba de compresión.

Si bien son poderosas, el problema con las armas más grandes es que ocasionalmente pueden sufrir un Drenaje de Energía debido al sobrecalentamiento de las bobinas de compresión. No obstante, los Prósperos los usan ocasionalmente, y los Nacidos Libres con frecuencia los transforman en diseños Isorianos y C3 estándar para su propio uso; Las fuerzas mercenarias enfocadas en el asalto también las usan en un enfoque de golpes a corto alcance en lugar de operaciones a largo alcance.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Estadísticas de Armas de Compresión						
Armas Estándar	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
	Effv	Long	Extr			
Carabina de Compresión	10	30	50	1xSV3/2/1	–	Sin Cobertura
Armas de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Cañón de Compresión	20	40	80	1xSV8/5/3	–	Apagón, Sin Cobertura
Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 3, Res. 13)
Bombardero de Compresión	30	80	150	1xSV10/7/5	–	Apagón, Grande, Mueve 4, Sin Cobertura

Armas Mag

El armamento mag se basa en la generación de un pulso magnético a lo largo de pistas o rieles magnéticos paralelos integrados en un marco, lo que hace que los proyectiles, municiones o misiles dentro del cañón se aceleren rápidamente. Es la construcción de estos rieles lo que le da a las armas magnéticas su longitud distintiva y su apariencia "cuadrada". Las armas de disparo rápido o más ligeras disparan una ráfaga de púas, flechas, agujas o (en las armas más primitivas) perdigones o balas metalizadas, aunque a efectos de las reglas, a veces se consolidan en menos golpes efectivos. Se utilizan nombres alternativos como pluggers, needlers y sluggers para los tipos de armas específicos, aunque los consolidamos en menos clases de armas más generales.

En las armas más avanzadas, miles de rondas de munición se transportan en forma compacta utilizando tecnología de compresión común integrada en el cuerpo del arma, y se pueden reponer con cargadores de repuesto si es necesario. Durante un período de varias horas, se pueden sintetizar más municiones a partir de un núcleo de material hipercomprimido.

Las pistolas mag se refieren a la clase general de rifles mag que llevan la mayoría de las tropas. Las pistolas mag son la forma más básica de pistola magnética personal. Los repetidores mag sacrifican parte de la potencia y el alcance que normalmente se obtienen con un arma mag en favor de una cadencia de fuego mucho mayor; aunque son menos potentes que una pistola mag normal, la alta cadencia de fuego los hace muy efectivos a distancias cortas. Los repetidores mag a veces se montan juntos en skimmers personales o incluso en pequeñas torretas para proporcionar una cantidad sustancial de disparos, a bajo costo, pero con poca potencia de penetración.

El lanzador Micro-X está diseñado como arma de apoyo de escuadrón y, además de las balas de armas mag estándar, dispara proyectiles explosivos o municiones antipersonal (honda) o antivehículo (sobrecarga) más pesadas y especializadas, como se menciona en las listas de ejército. Como resultado, es relativamente voluminoso.

Las hondas mag o hondas-x son pequeños lanzadores magnéticos que se utilizan para lanzar granadas o municiones especiales. Se sujetan a un aparato ortopédico para el antebrazo o se submontan en un arma más grande. La honda-x a menudo se entrega a los líderes de escuadrón con munición especial particular para ese ejército. Los cazarecompensas a menudo tienen variantes personalizadas y mejoradas de la

honda-x suspendida, cuyo objetivo principal es aumentar la potencia para lanzar municiones especiales personalizadas, aunque solo puede hacerlo en modo indirecto. A pesar de esto, los cazadores de recompensas de élite como los Hökk los encuentran invaluable para capturar presas o escapar.

El cañón mag es un cañón magnético de un solo disparo. Su función principal es eliminar objetivos difíciles como drones y vehículos a largas distancias. Tiene múltiples rieles internos que generan un solo y poderoso pulso magnético para lanzar un proyectil que contiene un campo disruptor sensibilizado por masas que invierte y aplasta el espacio local para que un objetivo impactado y penetrado sufra daños internos masivos. El cañón mag pesado es una versión más grande y potente del cañón mag estándar.

El Apoyo Ligero mag, a menudo abreviado como MLS, es un arma magnética de largo alcance y fuego rápido utilizada por una amplia variedad de unidades de apoyo. Dispara una ráfaga de púas o astillas metálicas. El arma de apoyo mag pesada, a menudo denominada MHS, es una versión de largo alcance de disparo muy rápido y contundente de la pistola de apoyo ligera mag diseñada principalmente para montaje en vehículos y defensa de punto fijo. El MHS a veces se construye a partir de dos MLS acoplados y funcionando como uno solo, MHS.

El Lanzador-X o lanzador magnético es una de las armas de apoyo más universales y adaptables. Son compactos, relativamente precisos y capaces de manejar una variedad de explosivos y municiones especiales cuando sea necesario. Como la munición es relativamente pesada, voluminosa y resistente a la compresión, los lanzadores-X son generalmente armas de equipo con tripulaciones. La 'X' en su nombre se refiere a los cuatro rieles magnéticos igualmente espaciados que forman el marco del cañón. El ejemplo básico de tal configuración es el lanzador-x portátil.

El obús-X es un lanzador magnético muy grande construido para lanzar una variedad de municiones a grandes distancias. Su robusta construcción es necesaria para soportar las altas velocidades generadas por sus múltiples rieles magnéticos. Es un arma común de apoyo de artillería pesada en el campo de batalla, servida por tripulación, utilizada por muchas fuerzas y, a veces, se monta en vehículos pesados, de combate y se usa como artillería pesada móvil de largo alcance. Diseñado para operar a distancias más largas que otros lanzadores, su alcance mínimo es correspondientemente mayor que el de otras armas indirectas.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

El mortero mag es similar pero está diseñado para lanzar un proyectil pesado a distancias relativamente cortas. No se utilizan en las fuerzas de las naciones IMTel debido a su corto alcance, pero se ven con frecuencia en Algoryn y ocasionalmente en las fuerzas de Freeborn.

Algunas naciones carecen de apoyo de largo alcance y de armas pesadas, por lo que buscan lo que pueden en el campo de

batalla. Dada la falta de nanoesferas de esta nación y la escasez de conocimiento sobre la tecnología, sus armas **recuperadas** terminan siendo algo inferiores en rendimiento en comparación con sus especificaciones originales.

La siguiente tabla da un resumen de estas armas. Cuando se enumeran municiones especiales, solo están disponibles si lo permiten las Listas de Ejército

Estadísticas de Armas Mag							
Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
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
Lanzador-X de Mano	Directo	5	10	20	1×SV1	1×SV1	Granada OR Honda
	Indirecto	(5)10	20	30	1×SV1	–	Explosión D3, Granada o especial incluyendo Agarre, Desenfoque o Arco
Honda-X	Directo	10	20	–	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	–	Espe	–	OH; Espe: como granada
Espe: Como Granada: las Hondas-x disparan municiones especiales o cualquier granada que el portador haya recibido en las listas, generalmente granadas de plasma.							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Cañón Mag		30	50	100	1×SV5	–	Daño masivo
Apoyo Ligero Mag (MLS)		30	50	100	3×SV2	–	RF, PBS
Repetidores Gemelos Mag	RF	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS
	Simple	20	30	–	2×SV0	–	PBS, no RF
Cañón Mag Scavenged		30	50	80	1×SV5	–	Daño masivo, M5 y Ag 6 como tractor
Scavenged MLS		30	50	80	3 × SV2	-	RF, PBS
Lanzador-X		(10)30	60	120	1×SV1	–	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 3, Res. 13)
Cañón Pesado Mag (HMC)		50	100	250	1 × SV7	-	Grande, Daño masivo, mueve 3
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
Scavenged MHS		30	40	80	5 × SV3	-	Mueve 4, Medio, RF, PBS
Scavenged HMC		30	60	120	1×SV7	–	Daño masivo, Mueve 3, Grande
Obús-A		(20)50	100	250	1×SV2	–	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura, OH, Munición especial, Incomodo

Herramientas y Manipuladores

El **látigo lectro** comprende un campo de energía sostenido por una cuerda de nanitos de longitud variable y no es tanto un arma como una herramienta de entrenamiento utilizada por los boromitas para guiar y entrenar criaturas como los lavamitas de

piel gruesa y en gran parte insensibles: la energía se transmite hacia abajo. ¡El campo de nanitos reduce a la mayoría de los humanos a gelatina! El látigo a veces se ve en manos de otros pueblos, en su mayoría salvajes, que tienen que domesticar o manejar bestias tan feroces como lavamitas, o en manos de

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

guardaespalda de los comandantes mercenarios más viciosos. El **maglash** es una variación de este utilizado por los maestros de Ghar Outcast para arrear a sus Outcasts o por los jinetes de skark Feral para controlar sus skarks: también se puede "romper" para lanzar la carga a corta distancia.

El **Bastón de NuHu** lo lleva la raza NuHu integrada en la máquina y es su armamento preferido cuando se involucran en las misiones más peligrosas y exigentes. Viene en una variedad de formas y puede compactarse hasta convertirse en un simple tubo que puede sujetarse fácilmente a un arnés de cinturón u ocultarse de la vista. El bastón es tanto una insignia de un cargo como una pieza práctica de equipo, que identifica a su dueño como un NuHu de poder e influencia. Una vez activados, todos los bastones se unen fuertemente a la nanoesfera personal de NuHu y se convierten en una parte integrada de la personalidad fragmentada del individuo. Mejorado de esta manera, el NuHu puede manipular la nanoesfera local y generar nanoesporas

que pueden ser dirigidas como energía. En el juego, usamos la capacidad del pentagrama de energizar una nube de nanitos para producir una explosión de energía de corto alcance, convirtiéndose efectivamente en un arma.

La mayoría de los drones están equipados con proyectores de campo suspensor para llevar a cabo su tarea específica. Sin embargo, cuando se requiere un control más preciso, o cuando se espera que el dron interactúe con equipos fabricados para especies vivas, se instalan **apéndices de herramientas** en los drones. Estas extremidades biomecánicas flexibles terminan en una punta adaptable que puede transformarse en una variedad de herramientas con bordes finos, o que se asemejan a dedos o abrazaderas para sujetar y coger objetos. La adaptabilidad de tales herramientas es tal que incluso pueden crear bordes monomoleculares o cortadores finos que se pueden usar en espacios reducidos, ¡un uso importante para los drones de comando!

Estadísticas de Herramientas y Manipuladores						
Armas Estándar	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
	Effv	Long	Extr			
Bastón NuHu	10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Látigo Lectro	Solo cuerpo a cuerpo			–	3×SV1	–
Maglash	10	–	–	1×SV1	2×SV1	–
Apéndices de Herramientas	Solo cuerpo a cuerpo			–	2×SV1	–

Armas de Plasma

Todas las armas de plasma son extremadamente efectivas para su tamaño. Si bien los detalles y la apariencia varían de un modelo a otro, las armas de plasma generalmente se pueden reconocer por su bobina de plasma distintiva: cuanto más grande es la bobina, más potente es el disparo. Las armas de plasma no necesitan ser especialmente largas ya que su efecto no se basa en la velocidad, disparando una ráfaga de energía que inicia una reacción de ionización, de hecho, una pequeña explosión o erupción de lo que sea que haya sido impactado. La capacidad de las armas para generar energía es clave para su efectividad y, con el tiempo, esta tasa de conversión disminuye, las bobinas de plasma se vuelven menos efectivas con el tiempo, a veces meses. Las necesidades de mantenimiento significan que el armamento de plasma es utilizado solo por las fuerzas con mayor capacidad tecnológica. Los Algoryn evitan las armas de plasma debido a su mantenimiento y a sus piezas generales, prefiriendo su armamento magnético más resistente.

Las armas van desde la pistola de plasma, considerada como la pistola definitiva en la mayoría de las facciones, pasando por el arma de infantería estándar de las facciones avanzadas, la carabina de plasma, hasta la potente bomba de plasma.

La **carabina de plasma** es capaz de múltiples modos de operación, combinando disparos enfocados y contundentes a distancia y una dispersión rápida a distancias más cortas, lo que le otorga una clara ventaja sobre las armas magnéticas de tamaño similar, excepto en distancias extremas. En muchos

escuadrones de infantería, esto a menudo se complementa con la **lanza de plasma**, que es como la carabina pero tiene bobinas más pesadas calibradas para operar en un modo adicional: el modo lanza (antitanque), aunque a costa de la precisión. Las versiones más pesadas y endurecidas de la carabina de plasma y la lanza de plasma con puntas se han extendido y endurecido con un campo suspensor de alta resistencia diseñado para penetración y el resto de las armas están físicamente reforzadas: en combate cuerpo a cuerpo, el Krasz puede tratar su carabina de plasma y su lanza como un arma de mano, pero a otros panhumanos les resulta difícil levantar las armas, y mucho menos empuñarlas, así que las consideran inútiles.

Los tiradores isorianos reciben un **fusil de plasma**, un arma de plasma portátil de infantería de mayor alcance con una lente de enfoque fijo y tecnología que permite que el letal IMTel isoriano penetre y explote las debilidades en los fragmentos de combate enemigos a través de una modulación en el haz de ionización. antes de que el plasma se encienda. Es particularmente útil para eliminar las amenazas al escuadrón de infiltración de las armas de apoyo y los vehículos ligeros, así como para anular las capacidades de los drones enemigos. Los isorianos equipan a sus soldados Tsan Ra con versiones más grandes de la carabina de plasma llamada **plasma duocarb**, ¡casi un arma de apoyo por derecho propio, pero que solo Tsan puede llevar!

El cañón de plasma está calibrado para emitir un solo pulso muy fuerte, para lo cual se requiere una bobina de plasma especialmente larga. El cañón de apoyo ligero de plasma, a

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

menudo abreviado como PLS, es lo último en armas de apoyo de infantería de disparo rápido y es el pilar de las unidades de drones de armas de Concord e Isorian. Se reconoce fácilmente por su gran bobina de plasma y tamaño considerable, así como por el característico cilindro de doble paleta que alberga los generadores de contención magnética necesarios. Múltiples instancias del arma montada en combinación con otras armas que consumen energía pueden resultar en un desvanecimiento del plasma.

Las carabinas de plasma a veces se montan una al lado de la otra en deslizadores personales y vehículos especializados para proporcionar un arma antiinfantería altamente flexible para las naciones IMTel. Aunque son costosas y requieren una potencia

sustancial, las carabinas de plasma gemelas tienen la ventaja sobre el repetidor magnético de tener un modo que proporciona una mayor penetración de la armadura.

La bomba de plasma es el arma de plasma móvil más grande y poderosa y utiliza bobinas múltiples para generar un pulso de energía extraordinariamente potente. Están contruidos con múltiples bobinas de plasma, que se enlazan entre sí, un diseño que es necesario para preservar la integridad de las bobinas.

Casi todas las armas de plasma diseñadas fuera de las naciones IMTel sufren la regla Apagón. Las listas de ejércitos individuales tienen las estadísticas relevantes para tales armas.

Estadísticas de Armas de Plasma							
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	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
Plasma Duocarb (Solo Tsan)	Dispersión	20	30	–	2×SV1	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV3	–	–
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	20	30	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	–
Rifle de Plasma		20	30	80	1×SV2	–	Elegir Objetivo, Hazaña
Hazaña. Cualquier impacto del rifle de plasma se puede asignar a un dron amigo enemigo, ya sea que se obtenga o no un Disparo Afortunado. El impacto en sí no suele ser un disparo afortunado (¡a menos que se obtenga 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 compañero, se asigna un impacto del rifle de plasma de acuerdo con las reglas normales para la asignación de impactos (ver 'Disparo' en las reglas de Antares).							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Cañón de Plasma		30	40	80	1×SV7	–	(Apagón para algunas versiones – ver listas)
Apoyo Ligero de Plasma		30	40	80	3×SV3	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
Carabinas de Plasma Gemelas	Dispersión	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
	Enfocado	20	30	50	2×SV2	–	PBS, No RF
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 3, Res. 13)
Bombardero de Plasma		50	100	200	1×SV9	–	Grande, Mueve 4 (Apagón para algunas versiones – ver listas)

Armas Fractales

Las armas fractales utilizan la resonancia molecular para romper el material sólido. Aunque tarda en desarrollar toda su potencia, una vez fijado en un objetivo, puede romper fácilmente edificios, máquinas y otras construcciones. No son armas muy prácticas en un campo de batalla donde es

probable que los objetivos estén en movimiento, por lo que se utilizan principalmente para atacar defensas estáticas o para acciones urbanas o a bordo de naves que atacan defensas fijas, mamparos, edificios, etc. Debe ser operado por equipos de ingenieros especializados.

Un cañón fractal a veces se llama Cañón de demolición y

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Brecha (DBC) y es el arma fractal básica. Los perforadores de fragmentos de boromita (maquinaria de minería) tienen aproximadamente la misma capacidad una vez modificados para su uso en el campo de batalla.

Las bombas fractales, también conocidas como desintegradores fractales, son las armas fractales más grandes utilizadas en la guerra terrestre y son esencialmente armas de asedio. Los

perforadores fractales pesados, de boromita tienen una capacidad comparable una vez que se vuelven a sintonizar para su uso en el campo de batalla.

Virai también usa sus herramientas de minería como armas. Al igual que los boromitas, una vez ajustados para el uso en el campo de batalla, tienen efectivamente la misma capacidad que las armas fractales militares.

Estadísticas de Armas Fractales						
Armas de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Cañón Fractal/Taladro Frag	20	30	50	1xSV4+3	-	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4, Espacio de Transporte 2
Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 3, Res. 13)
Desintegrador Fractal/Taladro Pesado Frag	50	100	200	1xSV5+3	-	Brecha de SV7 + 4, bloqueo fractal, movimiento 3, incomoda

GRANADAS

Las pequeñas cargas explosivas o microgranadas se utilizan en combate, para demolición, sabotaje y como minas, y también son proyectadas por pequeños lanzadores como los lanzadores-x. Las cargas pueden no ser más grandes que un guijarro, a menudo son planas como una moneda y pueden transportarse en un pequeño dispensador de veinte o más granadas, sujeto a un arnés.

- Las granadas se pueden usar para disparar donde tienen una estadística de Disparos a distancia y para atacar en combate cuerpo a cuerpo donde tienen una estadística de Ataques.
- Las granadas con una estadística de disparos a distancia y un alcance mínimo de '0' también se pueden usar para disparar a quemarropa durante un asalto.
- Las granadas también se pueden usar para colocar minas y para demoliciones, como se describe a continuación.
- Las granadas se pueden disparar con un Lanzador-x. De hecho, la carga estándar para un lanzador-x es una granada de plasma, por lo que el lanzador-x obtiene la regla especial "SV Combinado" de forma predeterminada.

Minas y Campos de Minas

Las granadas se pueden configurar como minas. La unidad que coloca las minas debe realizar una Acción de **Disparo** pero no dispara de otra manera: la Acción de Disparo se dedica a colocar cargas. Coloque un marcador de mina a 1" de la formación de la unidad (cualquier marcador adecuado servirá).

Una unidad equipada con granadas puede colocar cualquier número de marcadores de minas de esta manera durante un juego, pero un marcador no puede colocarse a menos de 5" de los marcadores de minas ya colocados por cualquier Bando. Minas detonantes

El jugador que colocó las minas puede detonarlas en cualquier momento si una unidad enemiga realiza cualquier Acción, Reacción, consolidación o cualquier otro movimiento a 5" del marcador. Resuelva el efecto de la detonación de minas antes

de completar la Acción/Reacción del objetivo.

Las minas infligen impactos D5. El jugador que detona las minas debe dividir estos impactos de la forma más equitativa posible entre todas las unidades, amigas o enemigas, que tengan cualquier miniatura a 5" o menos del marcador de la mina, aunque las sondas solo necesitan recibir un impacto cada una. Los impactos en cada unidad se asignan de la misma manera que los impactos de disparo normales en el SV de las granadas que crean el campo de minas, incluidos los pines y cualquier SV compuesto, excepto que no hay Disparos Afortunados o Disparos Desastrosos ya que no hay una prueba de Acc.

Detonar Minas

El jugador que colocó las minas puede detonarlas en cualquier momento si una unidad enemiga realiza cualquier Acción, Reacción, consolidación o cualquier otro movimiento a 5" del marcador. Resuelva el efecto de la detonación de minas antes de completar la Acción/Reacción del objetivo.

Las minas infligen 5D impactos. El jugador que detona las minas debe dividir estos impactos de la forma más equitativa posible entre todas las unidades, amigas o enemigas, que tengan cualquier miniatura a 5" o menos del marcador de la mina, aunque las sondas solo necesitan recibir un impacto cada una. Los impactos en cada unidad se asignan de la misma manera que los impactos de disparo normales en el SV de las granadas que crean el campo de minas, incluidos los pines y cualquier SV combinado, excepto que no hay disparo afortunado o disparo desastroso ya que no hay un test de Acc.

Por ejemplo, una unidad de tres Ghar Battlesuits pasa a través de un campo de minas de granadas de plasma y su oponente decide activar las minas. Sacan un 4 en el D5, causando 4 impactos en el pelotón de mando. Como solo hay tres modelos, dos de ellos se combinan en un solo golpe SV2 mientras que los otros dos son golpes normales en SV1. Debido al golpe de SV2, los Battlesuits recogen un pin si no fuera por esto, todavía estarían fuertemente blindados (una salvación de Res de 11) y solo recogerían un pin si fallan en

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

una salvación de Res.

Una vez que se ha detonado un marcador de mina, se elimina y no tiene más efecto.

Demoliciones

Las granadas se pueden usar como cargas de demolición contra paredes, puertas y cualquier obstrucción que se haya acordado antes del juego. El procedimiento es exactamente el mismo que el de colocar minas (ver arriba), excepto que las cargas pueden ser detonadas en cualquier momento por el jugador que las coloca.

El número de impactos se determina exactamente de la misma manera que para las minas, y todos los impactos exitosos se combinan en un solo impacto (SV Combinado). Si el valor de ataque combinado (SV) es suficiente para superar el umbral SV del objetivo, entonces toma el valor SV como puntos de daño.

Si las granadas tienen la regla especial de **Brecha**, el total se aplica como puntos de daño independientemente de si se alcanza el umbral o no.

Lanzar Granadas y Destruir

Las granadas también pueden realizar ataques a distancia contra una pared, puerta u otra obstrucción. Esto se resuelve disparando contra otra unidad de forma normal. Las armas SV combinadas pueden combinar sus ataques exitosos.

Si el SV total de un ataque con granadas es suficiente para superar el umbral SV del objetivo, entonces toma el valor SV como puntos de daño. Si el SV es insuficiente para alcanzar el umbral necesario, no hay efecto a menos que las granadas tengan la regla de Brecha, en cuyo caso se infligen puntos de daño independientemente del total.

En el caso de las granadas arrojadas, podemos imaginar algunas rebotando en las paredes y siendo ineficaces en comparación con las cargas cuidadosamente colocadas.

Daños a Unidades Cercanas

Ya sea lanzando o colocando cargas de demolición, si hay unidades dentro de 1" de una obstrucción a la que se apunta, los impactos anotados se dividen en partes iguales entre esas unidades y se aplican contra la obstrucción. Esto es similar a disparar a edificios, pero solo se aplica a las unidades a 1" del objetivo y sin importar si la unidad está delante o detrás de la obstrucción o la pared.

¡Esto puede significar que el efecto del ataque de Brecha se reduce mucho!

Tipos de Granadas

Las granadas de plasma son el tipo de granada más común. Consisten en una pequeña carga que puede lanzarse con la mano, proyectarse desde un dispensador, colocarse como minas o emplearse para demoliciones. También están equipados con poderosos microsuspensores que les dan una capacidad limitada de orientación una vez que están lo suficientemente cerca de un objetivo, la inteligencia limitada que tienen les permite distinguir a un amigo de un enemigo.

Las granadas de implosión son utilizadas por las unidades de ingenieros para romper mamparos o volar rocas sin crear el tipo de escombros que deja una explosión. Las granadas implosionan, llevándose consigo la materia circundante y reduciéndola a un estado hipercomprimido.

Las cargas fractales se utilizan casi exclusivamente para acciones de ruptura contra defensas fijas o para lograr la salida a través de cascos y mamparos de naves espaciales. Operan con los mismos principios de resonancia molecular enfocada que otras armas fractales y también se usan comúnmente en trabajos de construcción de túneles y demoliciones.

Estadísticas de Granadas						
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

Los lanzadores magnéticos son armas versátiles que pueden disparar diferentes tipos de munición diseñados para distraer o entorpecer al enemigo, oscurecer parte del campo de batalla, crear una cobertura temporal del fuego enemigo, etc. Diferentes fuerzas favorecen el uso de diferentes municiones especiales, incluidas municiones exclusivas de algunas razas o facciones. Los tipos enumerados a continuación son comunes a la mayoría de las fuerzas del Antarean Nexus.

Reglas de Municiones Especiales

Aunque cada munición especial tiene un efecto diferente, aquí se dan las reglas comunes a la mayoría.

Declarar Municiones

El tipo de munición especial utilizada debe ser declarada por el jugador que dispara junto con la unidad o punto objetivo, antes de realizar cualquier tirada para impactar y antes de que los objetivos cercanos realicen cualquier reacción.

Turno a Turno

Algunas municiones especiales tienen un efecto que perdura de un turno a otro. Están diseñados para funcionar con lanzadores más grandes, como lanzadores-X y obús-X. Estas municiones se indican como turno a turno en las descripciones a continuación.

Las municiones especiales de turno a turno se utilizan para atacar un área de terreno u otro punto en el campo de batalla en lugar de una unidad de tropas. Al disparar una munición de turno a turno, debe designar el punto en el campo de batalla que se va a apuntar. Coloque un marcador adecuado para mostrar el punto de destino. La línea de visión (LoS) se calcula de la forma habitual, pero en lugar de disparar a una unidad enemiga, tu objetivo es el punto designado. Un punto de destino que está fuera de la LdV del tirador aún puede apuntarse usando las reglas de disparo a ciegas, como para otros disparos OH.

Lanza Acc para impactar como para otros disparos OH. Si el disparo sale desviado, el marcador se vuelve a colocar como para otros disparos OH. Si se anota un impacto, o si el disparo sale desviado, coloque el marcador para mostrar dónde ha aterrizado el disparo. Este marcador se deja de turno en turno hasta que expira, la munición continúa ejerciendo su influencia durante el transcurso de la batalla.

A menos que se indique lo contrario, las municiones de turno a turno tienen un radio de efecto de 3" medido desde el centro del marcador.

Durante la fase de final de turno, una vez que todos los dados de orden han sido devueltos a la bolsa, se realiza un test para cada marcador de munición de turno a turno en el campo de batalla. Cada jugador tira cada uno de sus propios marcadores. Tira un D10: con una puntuación de 1 a 5, la munición continúa funcionando y el marcador se deja en su lugar; con una tirada de 6-10, la munición ha expirado y se retira el marcador.

Inmediato

Algunas municiones especiales tienen un efecto que se soluciona inmediatamente y no tienen ningún efecto a partir de ese momento. Estas municiones se indican como inmediatas en las descripciones a continuación.

Algunas municiones de efecto inmediato se disparan directamente a una unidad enemiga, mientras que otras disparan OH y utilizan la plantilla OH estándar para determinar si dan en el blanco. Cuando la munición alcanza el objetivo, su efecto se resuelve de inmediato.

Afecta

Esto indica las unidades o disparos que se ven afectados por las municiones, como solo enemigos o unidades de cualquier bando. Por defecto, las unidades tienen que entrar o empezar dentro del área de efecto, o sus disparos deben atravesar cualquier parte del área de efecto. Algunos tipos de unidades son inmunes a las municiones y se mencionan en una línea separada "Inmune".

Tipos y Efectos de Municiones Especiales

Arco (Arc)

El arco es una especie de punto de defensa. Cuando un proyectil Arco aterriza, genera un intenso sumidero de energía que absorbe energía del área circundante.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Afecta: Todos los disparos de fuego directo, desde cualquier bando
- Cualquier disparo que pase por el área del arco debe tirar un test para determinar si es atrapado por el arco y anulado. Tira para cada disparo. Cuando se usen diferentes armas, asegúrese de tirar dados distintos o tirar por separado cuando sea necesario. Con una tirada de 1 a 5, el disparo atraviesa el arco de forma normal; con una tirada de 6 a 10, el disparo es desviado o atrapado por el arco y falla automáticamente. Haz el test antes de tirar Acc para impactar, y luego tira para impactar con esos disparos que atraviesan el arco.
- Los disparos indirectos se ven afectados si el punto de mira se encuentra dentro de los 3" del marcador. De lo contrario, los disparos OH pueden trazar sobre el área del arco sin penalización porque su trayectoria pasa por encima de la misma.
- Cualquier disparo que atravesase dos o más áreas del arco debe hacer test por cada una de ellas para averiguar cuántos disparos pasan.
- Las municiones de arco niegan el efecto de otros marcadores de turno activos en la mesa, incluidas otras municiones de arco. Si una munición cae dentro del área de un arco, se destruye y no tiene efecto. Si una munición de arco cae y su área de efecto toca cualquier parte de un marcador que ya está en la mesa, la munición existente se destruye y se retira su marcador. Tenga en cuenta que solo las municiones de turno a turno se ven afectadas de esta manera, no aquellas que tienen un efecto inmediato.
- Si un Arco cae dentro del radio de efecto de otro Arco, ambos son destruidos.

Desdibujadora (Blur)

Los proyectiles de desdibujadoras irradian distorsión espacial, lo que dificulta que las unidades atrapadas dentro del área afectada identifiquen los objetivos con precisión. Se basa en una variante de la tecnología de manipulación de gravitones, la misma tecnología base que subyace a la hipercompresión.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Afecta: Todas las unidades, de cualquier bando
- Cualquier unidad afectada sufre una penalización Acc aleatoria cada vez que dispara. Antes de calcular los disparos de la unidad afectada, tira un D3 y resta la puntuación del valor Acc de la unidad, p. con un resultado de 2, reduce el valor de Acc de un escuadrón promedio a 3 en lugar de 5.
- Si una unidad está dentro del radio de efecto de dos o más marcadores de desdibujadora, tira 1D3 por cada uno y aplica la penalización más alta.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Atrapadora (Grip)

Los proyectiles de atrapadores generan una malla hiperligera, un laberinto de sumideros de masa que se activa cada vez que alguien o algo intenta atravesarlo. Esto tiene el efecto de ralentizar o detener por completo el movimiento de una unidad.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Afecta: Todas las unidades, de cualquier bando
- La atrapadora afecta el movimiento, ya sea como resultado de una acción, reacción u otra razón, como un movimiento de consolidación después del combate. Una unidad que comienza su movimiento dentro del radio de efecto de un marcador de atrapadora debe realizar y superar un test de agilidad (Ag).

Si esto falla, la unidad no puede moverse en toda esa acción; si pasa el test, la unidad puede moverse, pero su velocidad se reduce a la mitad.

- Las unidades afectadas deben detenerse y hacer un test inmediatamente para determinar si deben dejar de moverse por completo este turno o reducir a la mitad el resto de su movimiento.
- Una unidad afectada por atrapadora y terreno difícil realiza primero el test de atrapadora, luego cualquier test para moverse a través del terreno. Si el movimiento de una unidad se ve reducido por ambos, reduzca su ritmo proporcionalmente: por ejemplo, si se reduce a la mitad a través de atrapadora y se vuelve a reducir a la mitad a través del terreno, entonces la unidad se mueve a un cuarto de ritmo.

Minired (Slingnet)

Las armas ligeras magnéticas a veces pueden equiparse con munición de Minired. Esta es una versión de pequeño calibre de la munición de red de suspensión utilizada por lanzadores más grandes. Aunque utiliza la misma tecnología, es mucho menos potente que la red de suspensión estándar. Es más útil contra objetivos con armadura ligera.

- Tipo de munición especial: Inmediata
- No tiene efecto en una unidad que normalmente no queda suprimida por un impacto en SV0. Minired no tiene efecto en unidades que nunca toman pines como sondas.
- Se puede utilizar para disparos directos o disparos indirectos según las capacidades del arma (directo solo para lanzador-x; directo o indirecto para micro-ax).
- Se puede usar en cuerpo a cuerpo siempre que el arma tenga un modo de fuego directo capaz de disparar a una distancia de 1".
- Si se dispara en modo de fuego directo, se resuelve de la misma forma que cualquier otro disparo de fuego directo.
- Si se dispara OH, se resuelve utilizando la plantilla de explosión como para un disparo de explosión OH estándar.
- Un blanco impactado por uno o más disparos de minired en un solo turno de disparo no sufre daño por la minired y no se realiza test de Res. En cambio, la unidad recibe solo +1 pin como resultado de ser impactada, es decir, donde normalmente sufriría 1 pin por un impacto, toma 2.

- Si dos o más blancos son alcanzados por el mismo disparo OH, cada blanco recibe un pin por haber sido alcanzado y solo un blanco (a elección del tirador) recibe el pin adicional.

Aturdidora (Scoot)

Los proyectiles Aturdidores transmiten un pulso subarmónico que afecta el sistema nervioso de los seres vivos (no puede afectar a las máquinas), lo que hace que los objetivos sean temporalmente incapacitados. Contra los drones y los vehículos bien blindados de las naciones antarianas avanzadas es inútil, pero contra las máquinas más primitivas que dependen de la tripulación humana puede ser muy eficaz.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno.
- **Unidades que Afectan Aturdimiento:** criaturas vivientes, incluidas todas las unidades de infantería, montadas, de equipos de armas, bestias, bestias enormes y equivalentes, de cualquier bando que comiencen su activación o reacción dentro del área de efecto.
- **Unidades inmunes a aturdidora:** unidades de vehículos, incluso si tienen tripulación, excepto las unidades de vehículos primitivas que son A prueba de Inhibición (como los vehículos Ghar).
- A las unidades afectadas solo se les puede dar una orden de Correr o Down, incluso si están en Emboscada.
- Del mismo modo, las unidades afectadas solo pueden reaccionar con una orden de Correr o Down, incluso si están en Emboscada.

Inhibidora (Scrambler)

Munición Inhibidora o Disparo inhibidor es el nombre que recibe un tipo de dispensarte de campos de energía. El proyectil explota, bañando el área inmediata con nanitos agresivos llamados nanofagos. Estas diminutas pero devastadoras máquinas apuntan a la nanoesfera opuesta, comprometiendo su capacidad para generar y conducir energía. Los nanofagos consumen toda su energía rápidamente antes de ser superados por las defensas de la nanoesfera, pero mientras están activos causan estragos en los campos de energía defensivos.

Inhibidora solo afecta a los modelos enemigos: no afecta a los amigos. Inhibidora no afecta a los modelos que tienen la regla especial a prueba de inhibición (por ejemplo, los vehículos Ghar y los montadores son tan primitivos que no pueden verse afectados, ¡son a prueba de inhibición!).

Los modelos se ven afectados si el centro de su base se encuentra dentro del área de efecto, o si cualquier parte del cuerpo del modelo se encuentra dentro del área en el caso de modelos que generalmente se tratan de esa manera.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Las bonificaciones de armadura y las capacidades de **todos** los campos/proyectores de armadura se anulan. Esto incluye, pero no se limita a, las bonificaciones y capacidades (como Down o la tabla de daños) de los campos de armadura desgastados, como réflex, HL, armadura de fase, capas/telarañas de impacto o potenciadores de HL, y las de Blindaje proyectado del vehículo, como escudos de cambio de fase: **no** funcionará ninguna funcionalidad de dichos campos de blindaje proyectados.
- Los drones, las bestias enormes y los vehículos ven reducido su valor de Res en 2 (-2 Res) mientras permanezcan afectados, lo que refleja el debilitamiento de sus campos de blindaje.
- Los drones compañeros dejan de funcionar mientras están afectados. No se dañan de otra manera y pueden moverse normalmente con su unidad principal, pero se vuelven inútiles.
- Si el modelo es una sonda, no puede moverse ni funcionar mientras está afectado: simplemente se paraliza y no hace nada cuando su unidad recibe una orden.
- Si un modelo se encuentra dentro del radio de efecto de dos o más inhibidores, solo se ve afectado una vez: las penalizaciones no son acumulativas.

Red (Suspensor Net)

Un proyectil de red emite un fuerte pulso suspensor creando una red suspensora temporal que restringe físicamente al objetivo, suprime las funciones mentales, ya sean biológicas o mecánicas, y no inflige bajas directamente al objetivo. Dada la dispersión de la red, los disparos de red tienen un efecto impredecible y son un tipo de munición de apoyo útil en lugar de un medio para destruir al enemigo por completo.

Los objetivos alcanzados por la munición red están sujetos por una red suspensora. Hay un límite finito para los pines infligidos dependiendo de la fuerza del pulso: un objetivo que ya está pineado no necesariamente se verá afectado más por un tiro de red. Como resultado, la munición red es más efectiva cuando se usa contra objetivos que tienen cero o muy pocos pines.

- Tipo de Municiones Especiales: Inmediata
- Afecta: todas las unidades bajo la plantilla Explosión (utilice la plantilla redonda estándar Explosión OH).
- Una unidad alcanzada por un disparo de red no sufre daño por esos impactos, y no se realiza ningún test de Res. El objetivo no toma un pin automático porque ha sido impactado. En cambio, el impacto **aumenta** la cantidad de pines en la unidad a un valor determinado aleatoriamente según el arma utilizada: Arma de Apoyo inflige D3+1 pines; Las armas pesadas infligen D5+1 pines.
- Independientemente de los pines de la(s) unidad(es) impactada(s), su número total de pines se eleva al valor obtenido si es mayor. Si el valor obtenido es igual o menor que el número de pines que ya hay en la unidad, entonces no se infligen pines y el impacto no tiene más efecto.
- Si dos o más unidades son atrapadas por un disparo de red, divide el valor de pines en partes iguales entre todas las unidades que pueden recibir pines como para las explosiones. Las unidades que no pueden aceptar pines, como las sondas, se ignoran a efectos de asignar pines entre varias unidades.
- Los objetivos que normalmente obligarían a repetir la tirada de Acc, como la infantería derribada y las motos veloces, tiran la mitad del valor del pin y redondean hacia abajo, como para otros efectos de explosión.

Por ejemplo, un objetivo con dos pines es alcanzado por una Red de un Lanzador-X. La tirada de "daño" es D3+1, los dados salen con un 2 para un total de 3. El número de pines se eleva a tres en total, agregando un pin a la unidad. Si el objetivo ya tuviera tres pines, el disparo no habría tenido efecto.

TECNOLOGÍA

Esta sección cubre los artefactos tecnológicos, kits, artículos, módulos de actualización y equipos que son comunes a muchas facciones en el universo de Antares. Los artículos especializados para cada facción se pueden encontrar en el propio suplemento de esa facción o en el PDF de trasfondo gratuito.

Cada entrada tiene su propio tipo que refleja su uso en el juego:

- **Los modelos de equipo** se muestran como un modelo separado dentro de la unidad y pueden ser el objetivo de los disparos afortunados. **La armadura personal** se usa o se incrusta en un modelo de infantería, bestia o similar para

otorgar un aumento en la protección personal.

- **Las Mejoras de Módulos** son adiciones opcionales a una unidad o modelo, a veces se costo como tales en las Listas de Ejército. No se pueden añadir por separado.
- **Los simbioses** son modelos por separado, pero se usan para representar capacidades adicionales de un modelo combinado, digamos un NuHu y su nanosimbionte. No pueden verse afectados por separado del modelo con el que están en simbiosis.

Las otras descripciones aquí son típicamente tecnología central para la vida cotidiana en el universo de Antares y se proporcionan para información y antecedentes.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

ARMADURA

Hay varias formas diferentes de blindaje que se utilizan en el espacio antareano, casi todas las cuales funcionan según el principio de una carcasa de cuerpo compuesto resistente sobre la que se genera uno o varios campos de blindaje diferentes. Estos campos convierten la energía en masa disipadora o luz y se pueden ver en la armadura de réflex que se detalla a continuación, en la armadura hiperluz inteligente y reactiva utilizada por PanHuman Concord y en la armadura de fase utilizada por el Senado Isorianx (detalles con sus listas de ejército). Una tecnología similar utilizada en el combate cuerpo a cuerpo son las Capas Absorbeimpactos y las Redes de Camuflaje y utilizadas por los Freeborn.

Armadura Réflex

Tipo: Armadura Personal

Utilizado por muchas de las civilizaciones que no son de IMTel, un escudo réflex genera una envoltura blindada hiperluz de baja densidad permeable modular que se extiende alrededor del individuo que lo lleva. Los escudos de réflex absorben energía, deteniendo objetos físicos, así como armas basadas en energía pura al convertir la energía cinética en una mezcla de luz y masa disipadora. Esto limita su efectividad porque la masa disipadora en sí misma presenta peligros que son relativos a la masa de la capa. Los escudos de réflex básicos son las más comunes de todas las armaduras y se encuentran por todo el espacio antariano.

Las tropas equipadas con escudos de armadura réflex suman +1 a su valor de resistencia (Res).

Capa de Alto Impacto

Tipo: Armadura Personal

La armadura reflexivos también se puede ampliar con un medio portador en forma de capas Absorbeimpactos. Estos toman la forma de túnicas, capas o abrigos que llevan el campo de la armadura. Solo son útiles en el combate cuerpo a cuerpo donde sus propiedades les permiten ser utilizados como escudo físico. Las capas de alto impacto las usan con mayor frecuencia los Freeborn, pero también pueden usarlas los líderes de otras sociedades donde la presencia, el costo y la practicidad de una capa de alto impacto hacen una declaración de autoridad.

Una Capa de alto impacto agrega +1 a la Res del usuario en combate cuerpo a cuerpo, pero sufre lo mismo que una armadura réflex cuando se expone a municiones especiales que anulan dichas armaduras, como las municiones Inhibidoras.

Red de Alto Impacto

Tipo: Armadura Personal

La Red de Alto Impacto comprende una red delgada de material conductor que puede ser utilizada como matriz de campo por un generador de campo adicional. Es efectivamente una forma de capa de alto impacto, pero sin las capas fluidas (bastante ostentosas, para los ojos de Algoryn) utilizadas como

matriz por los Freeborn.

Una red de alto impacto agrega +1 a la Res del usuario en el combate cuerpo a cuerpo, pero sufre lo mismo que una armadura de réflex cuando se expone a municiones especiales que anulan dichos escudos de armadura.

La bonificación de Red de Alto Impacto y Capa de Alto Impacto se suma a cualquier bonificación de otros campos de armadura. Por ejemplo, un individuo equipado tanto con una armadura de réflex como con una capa de alto impactos tendría una bonificación de +2 Res en el combate cuerpo a cuerpo.

Potenciador HL (hiperluz)

Tipo: Actualización de Modulo

Los Potenciadores HL o, a menudo, solo 'potenciadores' absorben la masa disipadora generada por los campos de blindaje, lo que les permite operar con mayor eficiencia. Los módulos están integrados en skimmers personales, por lo que solo cuando un motorista u operador fusiona su campo de protección con el dispositivo, estos potenciadores entran en juego.

Un potenciador de hiperluz agrega una bonificación Res adicional de +1 a cualquier modelo que ya esté equipado con armadura generadora de campo, como hiperluz o réflex. Esto no se acumula con un potenciador HL de ninguna otra fuente.

Por ejemplo, las motos interceptoras Concord tienen Potenciadores HL y sus motoristas usan una armadura hiperluz que otorga un +1 adicional a su valor de Res cuando están montadas: en rangos de 10" o menos, tienen una Res de +2, en más de 10" tienen una Res de +3, y contra impactos explosivos tienen una Res de +4.

Armadura Reforjada

Tipo: Armadura Personal

La armadura Concord Hiperluz e Isorian Phase se basa en la presencia de un IMTel avanzado o una nanoesfera de biosilicio compleja para operar su funcionalidad avanzada. Los Freeborn reacondicionan esa armadura con una nueva nanoesfera efectivamente inerte que usan para sus propios comandantes o intercambian con mercenarios.

La armadura reforjada se parece físicamente a la armadura de la que se derivó originalmente, pero tiene las siguientes capacidades:

- A distancias de hasta 10", la armadura proporciona una bonificación de armadura de +1 a Res;
- A distancias superiores a 10", la inteligencia de la armadura puede reaccionar mejor al fuego entrante, por lo que proporciona una bonificación de armadura de +2 a la Res;
- En ambos casos, el blindaje es proporcionado por un campo cinético o hiperluz alrededor del blindaje, por lo que

es anulado por municiones especiales como Inhibidora.

Barreras Cinéticas y Escudos Deflectores

Tipo: Módulo de actualización o amigo

Las barreras cinéticas y los escudos de masa son tipos de barreras de energía protectora que protegen a las tropas del fuego enemigo. Las **barreras cinéticas** son defensas lineales utilizadas por muchas facciones antareanas; Los escudos cinéticos o **escudos deflectores** son los que se proyectan desde un dron deflector utilizando una plantilla deflectora para indicar su posición. Todos tienen reglas similares.

Las diferencias específicas para cada tipo de barrera de energía se explican a continuación. Excepto cuando un escenario indique lo contrario, las siguientes reglas se aplican a todas las barreras de energía de protección.

Los disparos que cruzan desde el exterior hacia el interior de una o más de estas barreras sufren una penalización en Acc de -2. Cuando determine si el disparo se ve afectado por esta penalización, aplique la regla en la que la mayoría de los tiradores deben trazar LoS a través del escudo en cuanto al terreno intermedio y oscurecedor.

De lo contrario, las barreras:

- se activan automáticamente;
- no presentan ningún impedimento para la vista o el movimiento: las unidades pueden pasar LoS a través de la barrera desde el interior o el exterior y pueden moverse a través de ella libremente;
- tener un interior, donde están los defensores, y un exterior, donde es probable que esté el enemigo;
- no ofrecen protección a los disparos OH o a los disparos de los tiradores en terreno elevado cuando los disparos pasan por encima de ellos;
- acumular sus penalizaciones de Acc con cualquier otra del terreno intermedio pero no con otras barreras de energía;
- no aplicar en PBS ya que los atacantes tendrán que penetrar la barrera para atacar a los defensores por dentro.

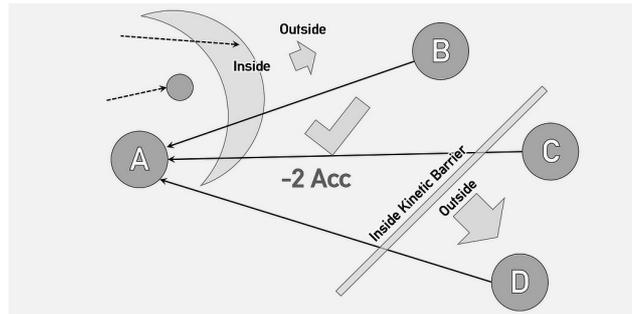
Escudos de Deflector

Un escudo deflector se representa utilizando una plantilla de escudo deflector (disponible en la plantilla Antares con marcador OH y marcadores de municiones especiales, o consulte los apéndices de este suplemento). El lado cóncavo de una plantilla de escudo deflector es el lado interior; el convexo el lado exterior.

Consulte la sección sobre drones de apoyo para obtener detalles sobre los drones deflectores.

16: ESCUDOS DEFLECTORES Y BARRERAS CINÉTICAS

Disparar desde B, C o D hacia A sufre una penalización de -2 a Acc cuando se dispara a A debido a que se dispara a través de una o más barreras protectoras de energía desde el exterior. A dispara a B, C o D no tiene penalización Acc ya que está disparando desde el interior del escudo deflector.



Barreras Cinéticas

En términos generales, el uso y despliegue de barreras cinéticas es algo específico de los escenarios individuales. La mayoría de las veces, la cara exterior de una barrera cinética es la que tiene marcas o símbolos grabados, pero esto debe establecerse al instalar las barreras.

Las siguientes reglas se aplican específicamente a las barreras cinéticas:

- La barrera cinética está representada por una plantilla transparente de hasta 8" de largo sujeta dentro de una base.
- La(s) base(s) de la barrera cinética incluyen una fuente de energía integral. Esta base puede ser atacada y disparada, lo que podría destruir la fuente de energía y, por lo tanto, la propia barrera. El proyector tiene Res 8, es pequeño y está protegido por la barrera cinética.

Envoltente Hiperluz de Emisión Fija

Esta es una de las formas estándar de protección dada a los vehículos y drones producidos por muchas de las facciones avanzadas en el espacio Antareano. Se utiliza para aumentar la protección que ofrece la armadura de capa compuesta subyacente, nano-adherida. Si bien esta piel compuesta es suficiente para proteger a los ocupantes de un vehículo o la estructura de un dron contra la mayoría de los disparos de armas ligeras, las municiones más pesadas requieren que se genere una envoltura hiperluz de emisión fija. La envoltura de hiperluz convierte la energía en una mezcla de luz, calor y masa disipadora que puede ser absorbida más fácilmente por el dron o el vehículo. La ventaja de tener envolturas hiperlumínicas de emisión fija es que se pueden generar células hiperlumínicas individuales para rodear a cada miembro de la tripulación, ofreciéndoles una protección sustancial.

En la práctica, la piel compuesta junto con la envoltura de hiperluz de emisión fija da como resultado una estadística de resistencia base para vehículos de alrededor de 8-11, dependiendo de la fuerza de los generadores.

Los envoltentes hiperlumínicos desechables también se utilizan para llevar vehículos de combate a la superficie de un planeta. El envoltente generalmente se destruye a medida que absorbe la energía del impacto, pero el paquete (un dron de combate, por ejemplo) casi siempre llega de manera segura y sin rasguños.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

En general, dicha armadura no se ve afectada dentro del juego, excepto por los proyectiles Inhibidores, por lo que se incluye aquí solo como información.

Blindaje Cinético Reactivo

Esta es una extensión del blindaje básico de emisiones fijas utilizado por muchos vehículos en el espacio antareano. Consiste en un campo reactivo anclado en la armadura compuesta subyacente para absorber la energía de los ataques entrantes. Si bien estos son muy efectivos cuando se protegen máquinas o construcciones resistentes, las tensiones de impacto resultantes en la estructura subyacente no pueden ser soportadas por los ocupantes vivos, por lo que se usa una envoltura de hiperluz de emisión fija en su lugar (o además) para absorber el retroceso generado por el blindaje cinético.

Si bien la bonificación puede ser variable, el blindaje cinético reactivo generalmente agrega +2 a la estadística de resistencia para la mayoría de los vehículos cuando se combina con la piel compuesta subyacente y una envoltura hiperluminica de emisión fija o una armadura réflex en los vehículos de transporte. La bonificación exacta para cada vehículo se indica en las entradas de su lista de ejército. Cuando se usa solo para proteger equipos o drones, la fuerza del blindaje simplemente depende de la capacidad de los generadores y la capacidad del dron y el equipo para soportar las tensiones generadas.

De lo contrario, el blindaje cinético reactivo no se ve afectado dentro del juego, excepto por los proyectiles Inhibidores, por lo que está aquí solo para fines de trasfondo.

EQUIPO

Esto cubre equipos comunes, ocasionalmente representados por un modelo separado en la mesa, pero principalmente como una actualización integral de un vehículo, dron u otro modelo.

Auto-Taller

Tipo: modelo de equipo

Un Auto-Taller es un taller móvil compacto utilizado por Boromite Engineers y Virai para mantener, reparar y, en ocasiones, modificar todo tipo de tecnologías, incluidas armas, vehículos y otras máquinas. Los talleres automáticos generan una nube de nanodrones o microbots constructivos que funcionan para diagnosticar y reparar maquinaria dañada o defectuosa.

- El taller está representado por un modelo sobre una base de tamaño estándar, incluido con la unidad como parte de su equipamiento.
- La unidad puede activar el taller cuando se le da una orden y realiza cualquier acción (no reacción), incluso es down después de un test de orden fallido o si es forzada a Down como resultado de una baja. El taller no se puede activar de ninguna otra forma.
- Cuando se activa el taller, afecta inmediatamente a todos los vehículos, drones, equipos de armas y unidades montadas en máquinas amigas que se encuentren a 5" de la unidad que usa el taller. Si la unidad que transporta el

taller tiene pines, también afecta a su propia unidad.

- Cada unidad afectada que tenga uno o más pines tira un D10. Con una puntuación de 1 a 5, el taller hace el trabajo y se quita un pin de la unidad; con una puntuación de 6 a 10, el taller no completa su tarea para esa unidad.

Kit de Demolición

Tipo: Módulo de actualización

El equipo de demolición se utiliza para la entrada forzada o para destruir una pared. Dicho equipo es utilizado por los servicios civiles de rescate, así como en combate, y puede ser transportado por un dron de uso general, a veces llamado dron de demolición, pero también puede ser transportado por ingenieros de campo. El contenido exacto depende de la tecnología de la facción que lo utilice: las naciones IMTel suelen incluir una gama de manipuladores y proyectores de campo suspensor, sensores estructurales, tecnología básica de infiltración y equipo comprimido que se puede desempaquetar fácilmente para que lo usen los escuadrones cercanos. El equipo comprimido consta de cortadores de plasma, gatos o arietes motorizados y, si todo lo demás falla, explosivos. El kit de demolición se puede utilizar para abrir o crear accesos a través de puertas, tabiques y, a veces, paredes. Los escuadrones a menos de 5" del dron que lleva el kit de demolición obtienen los siguientes beneficios:

- Los explosivos colocados añaden +1 a su SV total después de ser combinados.
- Una bonificación de +1 de brecha para los test de destrucción o brecha. Esto incluye cualquier test (incluida Acc) para disparar o cargar contra edificios, paredes o puertas, y tests de Fuerza para demoler estructuras físicamente.
- Se añade +1 SV a cualquier disparo contra un edificio, pared u obstrucción. Esto significa que una unidad dentro de 5" del Dron de demolición recibe una bonificación de +1 Acc y una bonificación de +1 SV cuando se dirige a edificios u obstrucciones verticales.

Nano-Simbionte

Tipo: modelo de equipo simbiote

En la vida civil, los NuHu no necesitan protección adicional. Están vinculados al vasto fragmento sensorial que es el IMTel local, con todas sus entradas, monitoreo, inteligencia y capacidad predictiva. Además, viven donde quieren, protegidos como corresponde para el medio ambiente no solo por medios físicos sino por la gran cantidad de fábricas de nanitos que los rodean y están a su entera disposición.

En el frente, es un asunto completamente diferente. Aquí, los NuHu están expuestos a armas peligrosas, tienen una nanoesfera muy reducida e incluso podrían tener que recurrir a las capacidades de los fragmentos de combate aislados. Sin los recursos casi infinitos de una nanoesfera sofisticada, NuHu debe tomar un nanosimbionte para protegerse.

Un nanosimbionte es un dron altamente especializado que contiene un conjunto sofisticado de nanotecnología médica, de

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

soporte vital, defensiva, de control y de comunicación que ayuda al NuHu a mantenerse con vida y al mando del fragmento de combate al que está asignado. El nano-simbionte:

- Es un modelo separado sobre la mesa, pero no se puede seleccionar por separado del NuHu y lo que afecta al NuHu afecta al simbiote y viceversa. Deben considerarse como un solo modelo: a menudo montamos el par en una sola base de 40 mm.
- Proyecta un campo hiperluminico, fragmentado o de fase alrededor de su NuHu, según corresponda al origen de NuHu, lo que brinda los beneficios normales de dicha armadura.
- Actúa como un potenciador de HL para el NuHu, agregando +1 a la bonificación de armadura.

Auto-Reparación

Tipo: Módulo integral o de actualización

La mayoría de los vehículos y drones con armas tienen, o pueden llevar, una unidad de autorreparación adecuada a su nivel de tecnología. Un modelo con la regla de autorreparación puede intentar corregir el daño que ha adquirido durante una batalla, de la siguiente manera:

- El jugador declara que la unidad se está reparando a sí misma y le da una orden de Reagrupamiento. La unidad debe realizar y tener éxito en una acción de Reagrupamiento, retirando los pines de forma normal.
- Una vez que se completa con éxito la acción de reagrupar, el vehículo o dron puede intentar reparar un sistema de un arma que no funcione correctamente, inmovilizar la unidad, blindaje u otro sistema dañado. El jugador declara cuál de estos sistemas está en reparación.
- Si la unidad no tiene pines, la reparación es automática, de lo contrario, la unidad realiza un test de Co, restando los pines como de costumbre: en caso de éxito, se repara el mal funcionamiento del sistema; en caso de fallo, la reparación lleva mucho tiempo y no tiene éxito.

Matriz Subversora

Tipo: Módulo adjunto al dron

Desarrollada principalmente para combatir el IMTel de Isorian, la matriz de subversión 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 subversora es una versión militarizada de la tecnología que permite que IMTel se extienda y armonice su conciencia colectiva en toda la nanoesfera.

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

Aunque el Subversor tiene como objetivo unidades enemigas específicas, estas son meros conductos por los cuales la matriz del subversión se abre camino hacia el fragmento de combate opuesto. Los dados de pérdida 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.

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

- La matriz apunta a unidades enemigas dentro de 15" que contienen vehículos, máquinas montadas, drones con armas, sondas, equipos y drones.
- El modelo que realiza el ataque no necesita LOS para el objetivo.
- El subvertidor ataca automáticamente cada vez que la unidad que lo lleva realiza una Acción o Reacción, incluida una Acción forzada después de una orden fallida o después de un evento muere. 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 que sean el objetivo de la matriz subversora deben hacer un test de Co. 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 tiran una vez sin importar cuántos drones tengan, al igual que las unidades que califican como objetivos en más de un conteo.

Resultado del Test Subversor (Co)

Resultado	Efecto
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. Se disputan los dados. 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.

En la **Fase de Fin de Turno**, en el Segmento de Efectos Especiales (2.4), si todos los subvertidores de un ejército no pueden interactuar con otras unidades, por ejemplo, al ser destruidos, compactados o transportados, se devuelven todos los dados disputados que forzaron a dejar de lado a la bolsa De lo contrario, una vez que se hayan realizado todos los tests 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

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

caso tira para cada uno.

- Tire todos los dados disputados uno a la vez, ambos jugadores tirando un D10 para cada uno. Si el jugador propietario gana (¡ganado por los pelos!), el dado de orden vuelve a la bolsa de dados; de lo contrario, el dado de orden permanece 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.

Cápsulas de Transporte

Las cápsulas de transporte son cápsulas adheridas a un dron o vehículo que le permiten transportar mercancías u otros ocupantes. Por lo general, se sellan para proporcionar un entorno protector para el contenido o los ocupantes y para proporcionar una capa sobre la cual las formas más avanzadas de armadura pueden formar un campo protector. Muchos módulos tienen compactadores incorporados para comprimir equipos y artículos de carga más pequeños, mientras que otros están contruidos para transportar cajas compactadoras o contenedores de carga para mercancías que no se pueden compactar. Las cápsulas militares también se pueden equipar dentro de generadores de campo de hiperluz individuales para proteger a los ocupantes.

Las cápsulas de transporte vienen en una amplia variedad de capacidades. La cápsula de transporte más visible es la cápsula blindada compuesta que se utiliza en los vehículos de drones, como el dron de transporte de propósito general de la clase T7 de Concord, con capacidad para diez personas.

El número de personas que puede transportar una cápsula de transporte viene dado por el atributo especial Transporte, como se menciona en las Reglas básicas. De lo contrario, la naturaleza exacta del método de transporte tiene un impacto limitado en el juego y se proporciona solo con fines informativos: ¡tiende a ser la armadura circundante la que es más importante!

Módulos de Suspensión

Las civilizaciones avanzadas del espacio antareano utilizan tecnología de suspensión estructural para construir drones y otros vehículos que flotan en el aire sobre la superficie del suelo. Muchos tipos de terreno líquido o agrietado que serían intransitables para un vehículo típico del siglo XXI son fácilmente atravesados por un vehículo antareano con suspensión.

Los modelos suspendidos tratan una variedad de terrenos como campo abierto.

Vehículos Antarean

A menos que se indique lo contrario, asumimos que todo tipo de drones, vehículos, motos, equipos y armas de Antarean están suspendidos. Si un vehículo no tiene propulsión suspendida, esto se establece como una regla especial para ese vehículo: por ejemplo, los vehículos Ghar no están suspendidos porque son sobre orugas y tienen la regla especial Engoroso.

DRONES DE APOYO

Los Drones o drones de apoyo son drones de pequeño equipamiento que acompañan a unidades de diversa índole. Flotan sin esfuerzo sobre suspensores y son extremadamente hábiles para seguir el ritmo de sus unidades principales. Hay muchos tipos diferentes de drones compañeros, por ejemplo, **observadores, deflector y medi-drones.**

Nos referimos a los drones de apoyo como "drones" para distinguirlos de las unidades tipo drones armados. Un dron es simplemente una máquina inteligente y autosuficiente, ya sea dentro de una sociedad humana o alienígenas, o incluso formando sociedades propias. Los drones de todos los tamaños son un elemento común de las sociedades antarianas avanzadas, desde humildes drones de entrega hasta gigantescas naves espaciales.

REGLAS DE DRON DE APOYO

Los drones son equipo y, en su mayor parte, siguen las reglas estándar para los modelos de equipo dentro de una unidad. Todos los drones siguen estas reglas excepto cuando se aplica alguna excepción específica.

- Los modelos de dron **son equipos** y no se cuentan como miembros de su unidad, por ejemplo, cuando se trata de calcular números para tests de ruptura.
- Los modelos de dron separados se clasifican como pequeños a los efectos de la capacidad de transporte.
- Cuando muevas una unidad que incluya drones, mueve todas las demás miniaturas de la unidad primero para que formen una formación y luego vuelve a mover a los drones a la formación con ellos. No hay necesidad de medir los movimientos de los modelos de drones.
- Los modelos de drones se pueden reorganizar en formación siempre que su unidad realice una acción o reacción de cualquier tipo, incluso si se trata de disparar, down, reagruparse o caer en una emboscada, donde la unidad en sí no se mueve. Si un dron está fuera de la distancia de cohesión de la unidad, debe reorganizarse en formación cuando su unidad realice tal acción o reacción.
- Los modelos de drones no se pueden contar como modelos a efectos de cohesión de unidades, ni siquiera para otros drones. En raras ocasiones, una unidad podría terminar con demasiados drones para mantener la cohesión; en este caso, los jugadores deben hacer todo lo posible para mantener la cohesión de la unidad. Tenga en cuenta que incluso cuando se basean por separado, los simbioses se consideran parte del modelo con los que están en simbiosis, por lo que pueden contarse a efectos de cohesión.
- Los modelos dron pueden pasar libremente a través de modelos de su propia unidad, a través de otros modelos y formaciones de unidades de cualquier bando, así como a través de cualquier terreno que no sea intransitable.
- Los modelos de dron se ignoran para calcular la línea de visión (LoS) para disparar hacia o desde la unidad. LoS se puede trazar a través de drones de apoyo desde cualquier bando como si no estuvieran allí.

- Los modelos de dron se ignoran cuando se mide entre unidades.
- Los drones son modelos de equipo y, por lo tanto, no pueden ser el objetivo de los disparos enemigos ni participar en combates cuerpo a cuerpo. En el combate cuerpo a cuerpo, se pueden apartar donde sea conveniente, siempre que permanezcan en formación. Los impactos no se pueden asignar a los drones, excepto en el caso de un disparo afortunado al disparar o un golpe afortunado en el combate cuerpo a cuerpo. Esto es estándar para los modelos de equipo en una unidad.

¿Qué modelos de dron?

Antares 2 tiene diferentes usos y enfoques para algunos drones de apoyo y se ha basado en muchas lecciones del juego en Más allá de las puertas de Antares, versión 1. Como resultado, algunos drones han cambiado de función, son más comunes o se han eliminado por completo.

Para respaldar esto, algunos de los modelos de sondas y drones en la tienda web de Skytrex han conservado su antiguo nombre, ya que es apropiado para su nueva función, como las sondas de caza. Otros se mantuvieron pero se les asignó un nuevo rol, como los drones de Potenciador de HL.

Sin embargo, estas descripciones de modelos deben considerarse una guía: no existe una forma única de implementar un dron de apoyo en los millones de mundos conectados a Antares. Durante las pruebas de Antares 2, por ejemplo, los jugadores han estado usando a los drones de escudo de BtGoA como drones deflectores porque parece que tienen un escudo a su alrededor.

Otras sondas y modelos de drones, como los drones sincronizadores o las nanosondas, se pueden cambiar a roles similares para especies o unidades particulares. Al final, realmente no importa cómo se vea cada dron o sonda, siempre y cuando los jugadores sean consistentes y le digan a sus oponentes qué representa cada modelo de dron.

- Un dron se destruye automáticamente si se le asigna un impacto. No se realiza ningún Test Res y el modelo se elimina una vez que se han resuelto todos los daños y se han eliminado las bajas. Un dron que otorga un beneficio a su unidad continúa brindándolo hasta que se elimina el modelo, es decir, solo una vez que se ha resuelto todo el daño en la unidad.
- Si una unidad sufre una baja, sus drones se eliminan junto con el último miembro de la unidad de la misma forma que para otros modelos de equipo.
- Un impacto en cualquiera de los modelos de drones de una unidad no da como resultado un pin en la unidad.
- Los drones pueden ser destruidos o inutilizados temporalmente por ciertos tipos de armas o equipo como se especifica en las reglas para esas cosas. Por ejemplo, municiones inhibitoras y armas disruptoras Ghar.

Módulos de Drones

En lugar de tener muchos modelos de drones flotando alrededor de la mesa, algunos jugadores pueden desear implementar la funcionalidad de drones como módulos de equipo dentro de un vehículo o una unidad especial específica del escenario, como un dron de torreta. Estos son **módulos de drones** en lugar de drones de apoyo y deben indicarse específicamente como tales (aunque debemos señalar que los equipos integrados, como los Potenciadores HL, no son módulos de drones).

Los módulos de drones son idénticos a otros drones y están sujetos a las mismas reglas, excepto que no se mueven por separado. Por ejemplo, aún pueden ser atacados por separado por un disparo afortunado o una regla especial y si es el único objeto destruido por un ataque no resulta en un pin en el vehículo o dron que los transporta. El daño a ellos debe registrarse por separado, tal vez en una tarjeta u hoja de seguimiento de la unidad.

DRONES DE APOYO COMUNES

Los siguientes son los drones de apoyo que se encuentran con más frecuencia en el espacio antareano. Las facciones individuales tienen sus propios drones de apoyo especializados que se tratan en el manual o libro de ejército de esa facción.

Dron Deflector

Un deflector es un pequeño dron de apoyo defensivo que proyecta un escudo invisible de energía cinética llamado **escudo deflector**. Un escudo deflector puede desviar o absorber los ataques entrantes, "rechazar" los misiles y desviar los disparos de energía. Consulte la página p.17 para saber cómo funcionan los escudos deflectores.

- La plantilla se coloca con el lado convexo de espaldas al deflector, sin ninguna parte de la plantilla a más de 5" del modelo deflector.
- La plantilla se puede cambiar de posición en cualquier momento en que el modelo deflector se cambie o se pueda cambiar de posición.

Dron Potenciador (Potenciador HL)

Un potenciador aumenta la eficacia de la armadura basada en hiperluz de una unidad al absorber la masa de absorción generada por la reacción de hiperluz a un impacto. Esto permite que los revestimientos de armaduras de tamaño humano funcionen de manera más efectiva sin correr el riesgo de aplastar o derribar a sus portadores.

Los tipos de máquinas más grandes, incluidos los transportes personales como motos, drones y vehículos, tienen módulos potenciadores de escudo incorporados que pueden lidiar con efectos de masa que cambian rápidamente. ¡Los drones compañeros potenciadores no afectan a estos modelos porque ya están potenciados!

- Un dron potenciador afecta la bonificación de armadura de todas las miniaturas de una unidad de infantería, una unidad de bestias o un equipo de armas equipado con armadura de campo generada (réflex, hiperluz, fragmentada, de impacto, de fase y similares).
- Un dron potenciador también afecta a la bonificación de todas las miniaturas de una unidad montada si han generado armadura de campo y si aún no incluyen un impulsor hiperluz como módulo de equipo.
- Los potenciadores no son acumulativos: si una unidad tiene uno o más potenciadores, todas las miniaturas afectadas suman +1 a su Res para todos los test.

Dron de Camuflaje

Los drones de camuflaje arrojan nanoamortiguadores que reducen la firma de energía de una unidad y proyectan una imagen de luz suave que interrumpe la luz visible a su alrededor. Suelen estar unidos a unidades de infiltración.

- El campo de camuflaje tiene un área de efecto de 5" de radio según el dron de camuflaje, pero está limitado a la unidad a la que está unido el dron: para estar protegidos por el campo de camuflaje, las miniaturas de la unidad deben estar dentro de esta área.
- Si la unidad está **Down**, no se le puede apuntar a distancias de más de 10" del dron de camuflaje.
- Si la unidad está **Down**, los disparos OH de más de 10" del dron de camuflaje se clasifican como disparo a ciegas si apuntan a un punto dentro del área de efecto. Esto también se aplica si la unidad hace down como reacción a dicho disparo OH.
- Si la unidad usa la reacción **Cuerpo a Tierra** por disparos de **fuego directo** desde más de 10" de distancia, entonces ya no puede ser el objetivo de los disparos enemigos: los disparos se desperdician.
- Una sonda exploradora puede comprometer el efecto de un dron de camuflaje si se mueve a menos de 10". Ver Sondas Scout p.26.

Dron Compresor

Los drones compresores son capaces de transportar una carga generosa de material en un campo compresor estable. Los compresores se emplean comúnmente como medio de transporte de equipos de hasta cierto tamaño.

La tecnología de compresión facilita el transporte de materiales voluminosos o pesados y es una de las tecnologías clave del Nexus Antarean. No todo se puede comprimir de forma segura de esta manera, algunos materiales resisten completamente la compresión y los drones compresores son lo suficientemente inteligentes como para distinguir y rechazar cualquier cosa que no sea adecuada. Además de otros drones compresores, los sujetos inadecuados incluyen criaturas vivas y municiones o materiales susceptibles de descompresión explosiva.

Una función común de estos drones es proporcionar a una unidad tipos alternativos de equipo. Por ejemplo, los escuadrones de interceptores de Concord usan compresores para transportar armas de apoyo a la acción. Los motoristas

compactan sus motos en los drones compresores e intercambian su arma ligera de apoyo para que sirva como equipo para el arma. Cuando sea necesario, pueden cambiar el arma por sus motos si necesitan moverse rápidamente.

Capacidad de Carga del Compresor

Un dron compresor puede llevar uno de los siguientes:

- todas las motos de una unidad montada,
- el arma de apoyo de una unidad de equipo de armas,
- una unidad de Drones armados de hasta tres modelos completos con cualquier dron de apoyo asociado, o
- una unidad de sonda completa.

Un dron compresor no se puede comprimir: un dron compresor no puede llevar a otro dron compresor.

Los modelos transportados por el compresor se mantienen fuera de la mesa y sus dados de ordenes no están incluidos en la bolsa de dados. En su lugar, los dados de órdenes se mantienen a un lado hasta que se descargan las unidades. El jugador debe dejar claro qué compresores transportan qué unidades.

Carga/Descarga del Compresor

Los compresores pueden cargar o descargar cuando su unidad realiza una acción o reacción. Esto incluye una acción de down después de un test de orden fallido. Siempre lo hacen al final de la acción/reacción de la siguiente manera:

- Las unidades que están montadas en motos o máquinas similares pueden desmontar o volver a montar cuando realizan una acción/reacción. Los jinetes desmontados se tratan como tipos de infantería equivalentes.
- Un dron compresor que lleva el arma de apoyo de un equipo armado puede cargar o descargar el arma cuando su unidad realiza una acción/reacción. Cuando el arma está cargada, la unidad se convierte en el tipo de infantería correspondiente.
- Un dron compresor que lleve un arma y acompañe a una unidad montada en moto puede cambiar las motos de la unidad por un arma al mismo tiempo. Por ejemplo, una unidad montada en moto podría ponerse en posición y al final de su movimiento cargar sus motos y descargar su arma de apoyo, los motoristas desmontando para tripular su arma como un equipo de armas.
- Un dron compresor que transporta una unidad completa puede descargar la unidad dentro de 1-5" de la propia unidad del compresor. Debe descargar la unidad en una posición que los modelos puedan alcanzar desde el compresor sobre terreno abierto y sin cruzar un obstáculo o moverse a través de Terreno difícil.
- A una unidad descargada de un dron compresor se le da inmediatamente una orden de Down usando su propio dado de órdenes, excepto cuando la unidad no puede recibir una orden (como sondas), en cuyo caso dé a la unidad una orden que pueda recibir con la prioridad. Down → Reagrupar → Correr.

Compresores Destruídos

Todo lo que lleva un compresor es invulnerable mientras permanezca cargado. Sin embargo, si se destruye un compresor, todo lo que lleva se descarga automáticamente. Si dicho equipo descargado a la fuerza es parte de una opción exclusiva dependiente del compresor para esa unidad (por ejemplo, motos o un arma de apoyo), la unidad debe decidir cuál desea utilizar a partir de ese momento y el equipo que no se utiliza se pierde.

Dron Centinela

Los Drones Centinelas son pequeños drones armados cuya función es actuar como guardianes o vigilantes. Por lo general, están armados con una carabina de plasma, pero cualquier arma estándar es una posibilidad dependiendo de la fuerza a la que pertenezcan.

- Un Dron Centinela puede disparar cuando su unidad dispara y al menos un miembro de la unidad puede trazar LoS al objetivo.
- Un Dron Centinela debe poder trazar LoS al objetivo para disparar, de la misma manera que un miembro de la propia unidad. En este sentido, los Dron Centinela son una excepción a la regla normal de que LoS no se traza de un dron de apoyo.
- El alcance de la unidad al objetivo se mide desde un miembro de la unidad y no desde un Dron Centinela, incluso cuando un Dron Centinela está más cerca del objetivo. El Dron Centinela dispara a la misma distancia medida que la unidad en su conjunto.
- Si los Drones Centinelas están armados con armas que tienen dos o más modos de disparo, como carabinas de plasma, todos disparan usando el mismo modo que las tropas pertenecientes a la unidad en la que están armados de manera similar.
- Los Drones Centinelas disparan con el mismo valor de Acc que los miembros de la unidad a la que pertenecen. Si la unidad incluye modelos con diferentes valores de Acc, el Dron Centinela dispara con el más alto.

Medí-Dron

Un medí-apoyo o medí-dron es un dron médico móvil que puede administrar atención de emergencia inmediata y que a menudo se incluye en unidades de tropas, especialmente unidades de comando.

- Los medi-drones solo pueden asistir a modelos que representen criaturas vivas de unidades de infantería, equipo de armas, bestias, bestias montadas y monstruosas. Pueden asistir a unidades montadas que montan máquinas, ya que suponemos que atienden a los jinetes. Medí-Drones no puede atender modelos que representen máquinas incluyendo armas, equipos, drones y vehículos. Un medí-dron puede asistir a cualquier criatura viviente en su fuerza sin importar la especie, sobre la base de que puede acceder a cualquier información que sea necesaria para hacerlo.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

- Una unidad aliada asistida a menos de 5" de uno o más modelos de medí-dron, incluida la propia unidad del dron de apoyo, puede repetir una tirada de Res fallida cada vez que se le dispare, luche cuerpo a cuerpo o falle un test Res. y sufre daños.
- Las repeticiones de Me di-dron se pueden agregar a las repeticiones de disonadas y médicos, por lo que una unidad atendida dentro del alcance de un medí-dron, medí-sonda y medico obtiene una repetición de tres modelos. Ningún modelo individual puede repetir la tirada de Res más de una vez, independientemente de la cantidad de medi-drones presentes, ya que solo se permite una sola repetición.
- Las Bestias Gigantescas asistidas ganan la regla especial As, en su lugar. No aumentan ninguna calificación de As que ya tengan, incluso si están bajo el efecto de múltiples medidrones, medí-sondas o médicos.

Una nota sobre Drones de Tele transporte

Un teletransporte emite una señal de modulación de transmat que se puede usar como un nodo de transmat temporal para permitir que una matriz de transmat más grande tome una unidad de la superficie de un planeta. Se colocan diminutos generadores de señales teletransporte en los cráneos del personal crítico o se conectan a los núcleos neuronales de drones importantes. Para todos los teletransportes, el rango es limitado en comparación con una matriz fija, y como la señal de modulación puede colapsar en medio del transporte, es un método relativamente arriesgado de teletransportación transmat.

Los drones de Teletransporte solo aparecen como equipo de unidad en los escenarios en los que se requieren y las reglas para su uso se incluyen con los escenarios.

Los Teletransportes pueden disfrazarse, enviarse a una ubicación específica y su señal captarse desde un transmat en órbita planetaria baja: las tropas luego son transmitidas hacia o desde la ubicación de la señal. En personas mortalmente heridas o drones gravemente dañados, el teletransporte y un área a su alrededor pueden ser "arreatados" por un transmat receptor en órbita baja.

¡Debido a su disfraz y rareza, recomendamos a los jugadores que usen cualquier dron de apoyo de repuesto o equipo disfrazado como drones teletransporte cuando sea necesario!

Dron Observador

Los observadores son el tipo más común de drones de apoyo. Los observadores transmiten información de sus sensores directamente al fragmento de combate de una unidad, actuando como un "ojo en el cielo" para la propia unidad. También pueden compartir información con otros observadores y sus fragmentos de combate.

- **Repeticiones de tiradas de Observador.** Si una unidad tiene uno o más drones de observación, puede volver a tirar un fallo cada vez que dispara, siempre que al menos un dron de observación tenga LoS al objetivo. En este sentido, los observadores son una excepción a la regla normal de que LoS no se extrae de un dron de apoyo.

17: EJEMPLO – DISPAROS INDIRECTOS DE ENLACE DE OBSERVACION

Ningún miembro de C tiene línea de visión con la unidad A, por lo que el arma

OH OHC no puede disparar. Sin embargo, la sonda exploradora o el dron

observador sB está a 20" y tiene oscurecido (Acc -2) LoS a una miniatura en la

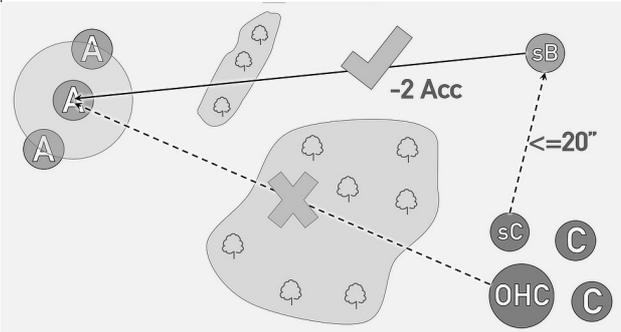
unidad A.

así que...

El uso de un enlace de Dron Observador sC para explorar la sonda sB permite

que OHC dispare a A con las penalizaciones LoS y Acc de sB (para un total

de -4: -2 LoS de sB a A y -2 para OH disparar desde OHC).



- **Detección de OH.** Si un arma está disparando indirectamente (OH), se considera que tiene LoS hacia el objetivo siempre que el dron observador de la unidad tenga LoS hacia el objetivo, incluso si el tirador no la tiene. Esta es una excepción a la regla de que los drones normalmente se ignoran cuando se traza LoS. Permite que las armas OH disparen desde posiciones ocultas utilizando su observador y que vuelvan a tirar los fallos donde su observador tiene LoS al objetivo (la repetición de tirada de observador, arriba).
- **Visión mediante Enlace para OH.** Si un arma está disparando indirectamente (OH) y la tripulación o el portador carecen de LoS al objetivo, entonces el dron observador de su unidad puede observar el objetivo comunicándose con cualquier otro dron observador o sonda exploradora dentro de 20". Si el observador o explorador enlazado tiene LoS hacia el objetivo, entonces el tirador cuenta como si tuviera LoS hacia el objetivo también. La repetición de la tirada del observador no se aplica cuando se realiza la vista por enlace porque el propio observador de la unidad no tiene LoS al objetivo. Consulte el diagrama 17 al dorso para ver un ejemplo de visión por enlace.

Al ver por enlace, la pareja de observador/explorador solo necesita estar dentro de 20" y no estar en LoS uno del otro.

SONDAS

Las unidades de sonda están formadas por pequeños drones a los que nos referimos como sondas para distinguirlos de otros modelos de drones pequeños y, a menudo, idénticos, como los drones de apoyo. La diferencia entre drones y sondas equivalentes es que los drones siempre acompañan a otras unidades como equipo, mientras que las sondas forman unidades independientes por sí mismas.

Las sondas flotan y se deslizan por la zona de combate a alta velocidad, recopilando y alimentando información al fragmento táctico de la fuerza o realizando una tarea especializada en coordinación con la fuerza en su conjunto. Las unidades de sonda se denominan "fragmentos de sonda" para indicar su estado y reglas únicos.

Varias fuerzas tienen unidades de sondas con capacidades específicas, descritas en sus listas de ejército. Estos pueden introducir excepciones y adiciones a las reglas generales para las sondas dadas aquí.

REGLAS DE SONDA

Excepto donde se especifique lo contrario, las siguientes reglas se aplican a todas las unidades de sonda:

- Los fragmentos de sonda están exentos de las reglas para formaciones. Cada modelo se mueve y actúa de forma independiente y no tiene que mantenerse a una distancia determinada de ningún otro modelo en el fragmento.
- Un fragmento de sonda tiene un solo dado de orden en la bolsa de dados como una unidad regular. Cuando se le da una orden al fragmento, todas las miniaturas de la unidad realizan su acción una tras otra, en la secuencia que elija el jugador. El dado de orden se puede colocar con cualquiera de los modelos en el fragmento para indicar que ha recibido su orden.
- A un fragmento de sonda solo se le puede dar una orden de Correr: nunca se dan o aplican otras órdenes. Las sondas se mueven cuando se les da una orden y cualquier regla aplicable se resuelve como se describe para el tipo de sonda.
- Los fragmentos de sonda nunca toman pines de ninguna fuente por ningún motivo. Esto también significa que no hacen test de ordenes.
- El tamaño de una sonda es pequeño.
- Las sondas se pueden mover sobre o a través de otros modelos de cualquier bando y están exentas de la regla del espacio, lo que les permite moverse dentro de 1" de otros modelos o en contacto donde sea necesario.
- Otras unidades de cualquier bando no están limitadas por la presencia de sondas y pueden moverse sobre o a través de ellas, y están exentas de la regla del espacio con respecto a ellas, permitiendo que otras miniaturas se muevan dentro de 1" o en contacto con sondas cuando sea necesario.
- Las sondas tienen una tasa de movimiento (M) de 10, a menos que se indique lo contrario, y siempre se mueven a su tasa de correr de 2M, es decir, 20" por defecto.

- Las sondas se mueven a través de todo el terreno como si fuera campo abierto, excepto en terreno impenetrable, o según lo acordado por los jugadores al organizar el terreno.
- Las sondas se les pueden apuntar y disparar si se desea (ver más abajo), pero las sondas también se les pueden ignorar al disparar, lo que permite a los tiradores trazar LoS sobre o a través de las sondas sin penalización.
- Las sondas no pueden realizar Reacciones de ningún tipo.
- Las sondas no pueden realizar asaltos y ni pueden ser asaltadas; nunca toman parte en disparos a quemarropa o en combates cuerpo a cuerpo, incluso cuando se ponen en contacto con los enemigos.
- Las sondas nunca se someten a test de ruptura y no se pueden romper.
- Las sondas pueden ser destruidas o inutilizadas temporalmente por ciertos tipos de armas o equipo como se especifica en las reglas para esas cosas. Por ejemplo, municiones inhibitoras y armas disruptoras Ghar.
- Las sondas forzadas a desembarcar de un transportador destruido reciben una orden de Correr en lugar de una orden de Down, como es habitual en las unidades forzadas a desembarcar de esta forma. Aunque recibió una orden de Correr, las sondas forzadas a desembarcar no pueden hacer nada más que moverse 1M para escapar del transporte destruido. Tampoco pueden moverse en contacto con otras unidades ni afectarlas como resultado de sus reglas únicas cuando se ven obligadas a desembarcar.

Disparando a las Sondas

Una unidad puede elegir una sonda individual como objetivo, aunque son notoriamente difíciles de alcanzar por ser objetivos pequeños.

Si las sondas se colocan a una distancia de cohesión de la unidad (1") entre sí, se apuntan y disparan como si fueran una sola unidad en formación. En tal situación, los aciertos se distribuyen entre todos los modelos de sonda que componen la 'formación'.

Si las sondas se ponen en contacto con una unidad, también se pueden apuntar y disparar como si fueran una sola unidad, y los impactos obtenidos se distribuyen entre todos los modelos de sonda en contacto o dentro de la distancia de cohesión de la unidad. Potencialmente, esto puede marcar impactos en más de una unidad de sonda si las sondas de diferentes unidades tocan al mismo enemigo.

Las sondas normalmente funcionan individualmente, lo que significa que un enemigo solo puede apuntar y disparar a un modelo a la vez. Sin embargo, si juntas sondas de 'multitud', claramente presentan un solo objetivo; este suele ser el caso cuando una unidad está siendo rodeada por una gran cantidad de sondas de detectoras.

Esto se puede usar con ventaja, como cuando se coloca una sonda exploradora junto a una sonda cazadora, lo que obliga a que los impactos en la pareja se distribuyan entre ellos. ¡Esto puede aumentar dramáticamente su capacidad de

supervivencia, ya que obliga a un enemigo a enfocar el fuego en las sondas en formación!

Estadísticas de la Sonda

Las sondas no necesitan un conjunto completo de estadísticas porque nunca necesitan verificar las estadísticas en la mayoría de las situaciones. Además de una tasa de movimiento, lo único que necesitan sondas estadísticas es resistencia (Res). Si una sonda está obligada a probar una estadística que no tiene, pasará cualquier test requerido en cualquier tirada que no sea un 10.

SONDAS COMUNES

Las siguientes son las sondas que se encuentran con más frecuencia en el espacio antareano. Las facciones individuales pueden tener sus propias investigaciones especializadas que se tratan en su manual de facción o libro de ejército.

Sonda Cazadora

Las sondas cazadoras tienen un propósito y es cazar y destruir las sondas enemigas. Lo hacen rastreando la nanoesfera o el rastro del sensor de la sonda opuesta. Una vez que localizan un objetivo, se dirigen rápidamente a él y liberan una carga de nanofagos de la estasis. Estos fagos muy agresivos se autodestruyen casi inmediatamente, forzando con frecuencia a la sonda cazadora a explotar y desintegrando su objetivo.

- Una sonda cazadora puede apuntar a una sonda enemiga o a un dron de apoyo poniéndose en contacto con ella. Esto incluye apuntar a una sonda cazadora enemiga.
- Cuando se activa, la sonda cazadora, su objetivo y todas las sondas enemigas con cualquier parte de su base dentro de una distancia de cohesión de unidad (1") de la sonda cazadora o su objetivo son destruidas.
- También se destruye un solo dron de apoyo enemigo cuya base esté dentro de la distancia de cohesión de la unidad (1") de la sonda cazadora activada. El propietario de la sonda cazadora elige al dron para destruir cuando hay más de un objetivo.

Medí-Sonda

Una medí-sonda es un medí-dron que opera como parte de una unidad de sondeas en lugar de un medí-dron adjunto a una unidad.

- Las sondas médicas pueden asistir a modelos que representan criaturas vivas de unidades de infantería, equipos de armas, bestias, montadas y gigantes. Pueden asistir a unidades montadas que montan máquinas, suponemos que están atendiendo a los propios jinetes. Las sondas médicas no pueden asistir a modelos que representen máquinas, incluidas armas, equipos, drones y vehículos. Una sonda médica puede atender a cualquier criatura viviente de su fuerza, independientemente de la especie, sobre la base de que puede acceder a cualquier información necesaria para hacerlo.

- Cualquier unidad aliada asistida a menos de 5" de uno o más modelos de medí-sonda puede repetir una tirada de Res fallida cada vez que recibe un impacto, ucha cuerpo a cuerpo o falla un Test de Res.
- Se pueden agregar repeticiones de Medí-sonda a las repeticiones de medi-drones y médicos, por lo que una unidad atendida dentro del alcance de un medí-dron, medí-sonda y medico obtiene una repetición de tres modelos. Ningún modelo individual puede repetir la tirada de Res más de una vez, independientemente de la cantidad de sondas, drones o médicos presentes, ya que solo se permite una sola repetición de cualquier fallo.
- Las Bestias Gigantes asistidas ganan la regla especial As, en su lugar. No aumentan ninguna calificación de As que ya tengan, incluso si están bajo el efecto de múltiples medi-drones, medí-sondas o médicos.

Sonda Exploradora

Una sonda exploradora es un dron observador que opera como parte de una unidad de sonda en lugar de un dron adjunto a una unidad. Como tal, es libre de vagar por el campo de batalla. Una sonda exploradora puede actuar como un segundo par de ojos para los drones observadores cercanos, lo que permite que las armas que disparan indirectamente la atraviesen.

Se aplican las siguientes reglas.

- Visión **mediante Enlace para OH**. Si un arma está disparando indirectamente (OH) y la tripulación, el dron observador o el portador carecen de LdV hacia el objetivo, entonces el dron observador de su unidad puede ver el objetivo comunicándose con cualquier otro dron observador o sonda exploradora en un radio de 20". Si la sonda exploradora enlazada tiene LoS hacia el objetivo, entonces la unidad que dispara también cuenta como si tuviera LoS hacia el objetivo.
- Visión **Directa de Enlace**. Si una sonda exploradora está a 10" de una unidad enemiga protegida por un dron de camuflaje, entonces puede enlazar la vista a cualquier dron de observación amigo dentro de 20" y el efecto del dron de camuflaje se anula para estas unidades. Esto significa que se puede disparar al objetivo desde rangos de más de 10", aunque el objetivo seguirá contando como down suponiendo que tenga una orden down. Ver Dron de Camuflaje p.22.

Una sonda exploradora solo puede comunicarse con el dron observador de una unidad y no con más sondas exploradoras; no es posible vincular una serie de sondas exploradoras para observar un objetivo a una distancia remota del tirador.

Sonda Detectora

Las sondas Detectoras envían información a los fragmentos de combate de las unidades amigas y guían los disparos hacia un objetivo enemigo. Como espías en el cielo, son una presencia muy desagradable y pueden disparar directamente con una precisión letal.

Sondas Detectoras:

- puede marcar una única unidad enemiga poniéndose en contacto con cualquier miniatura de esa unidad. La unidad permanece marcada mientras la Detectora está en contacto. Si la unidad o la Detectora se aleja, o si el modelo marcado se elimina como baja, la unidad deja de estar marcada. Cualquier número de Detectoras puede marcar una unidad.
- puede marcar una única unidad amiga poniéndose en contacto con cualquier miniatura de esa unidad. La unidad permanece marcada mientras la Detectora está en contacto. Si una unidad enemiga asalta a la unidad marcada, la unidad enemiga se considera marcada por la Detectora como se describe anteriormente a los efectos de disparar a quemarropa.
- puede marcar el punto de puntería de un disparo OH amigo si se encuentra a 1" de un punto de puntería en el suelo.

Todos los disparos a una unidad marcada o a un punto de puntería marcado obtienen una bonificación a la cuenta del tirador:

- Los disparos OH ganan +1 Acc independientemente de cuántas Detectoras estén marcando el objetivo.
- Los disparos de fuego directo ganan +1 Acc por cada Detectora que marque la unidad hasta un máximo de +3.

Las sondas Detectoras nunca son alcanzadas por disparos dirigidos contra la unidad que están marcando. Tienen suficiente sentido de auto conservación para salir del camino en el último momento.

Las sondas Detectoras que están marcando una unidad pueden ser disparadas por esa unidad o por otras unidades enemigas si pueden trazar LoS a al menos una sonda. Si más de una sonda está marcando la misma unidad, los aciertos obtenidos se asignan entre todos los objetivos que marcan la unidad.

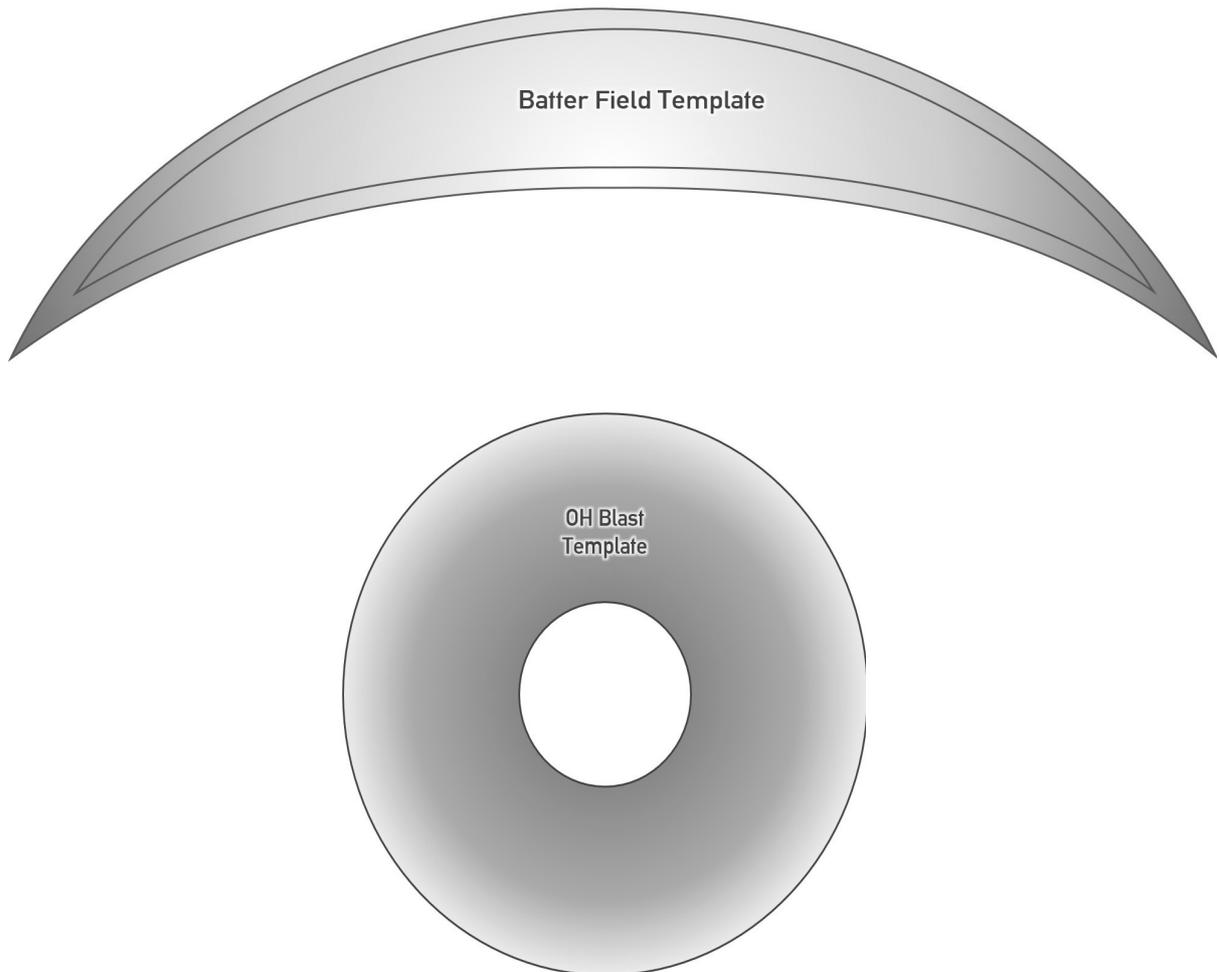
APÉNDICE

PLANTILLAS

Ofrecemos algunas plantillas fotocopiadas y recortadas para el escudo de masa y la plantilla OH.

¡Por supuesto, hay otras plantillas disponibles en Skytrex!

El campo de masa debe tener 154 mm de ancho y la explosión OH de 3" de diámetro. La impresión de esta página sin reducción de tamaño debería producir plantillas del tamaño correcto.



Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

REFERENCIA DE ARMAS COMUNES

Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Carabina de Compresión		10	30	50	1×SV3/2/1	–	Sin Cobertura
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	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Látigo Lectro		Solo cuerpo a cuerpo			–	3×SV1	–
Fusil Mag		20	30	60	1×SV1	–	–
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	–
Repetidor Mag		20	30	–	2×SV0	–	RF
Maglash		10	–	–	1×SV1	2×SV1	–
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
	Indirecto	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	–	–
Plasma Duocarb (Solo Tsan)	Dispersión	20	30	–	2×SV1	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV3	–	–
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	20	30	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	–
Rifle de Plasma		20	30	80	1×SV2	–	Elegir Objetivo, Hazaña
Apéndices de Herramientas		Solo cuerpo a cuerpo			–	2×SV1	–
Lanzador-X de Mano	Directo	5	10	20	1×SV1	1×SV1	Granada OR Honda
	Indirecto	(5)10	20	30	1×SV1	–	Explosión D3, Granada o especial incluyendo Atrapadora Desdibujadora o Arco
Honda-X	Directo	10	20	–	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales ,OH; Espe: como granada
	Indirecto	(5)10	20	–	Espe	–	

Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 2, Res. 11)
Cañón de Compresión		20	40	80	1×SV8/5/3	–	Apagón, Sin Cobertura
Cañón Fractal/ Perforador pesado frag		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
Cañón de Plasma		30	40	80	1×SV7	–	(Apagón para algunas versiones –ver listas)
Apoyo Ligero de Plasma		30	40	80	3×SV3	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
Cañón Mag Scavenged		30	50	80	1×SV5	–	Daño masivo, M5 y Ag 6 como tractor
Scavenged MLS		30	50	80	3×SV2	–	RF, PBS
Repetidores Gemelos Mag	RF	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS
	Simple	20	30	–	2×SV0	–	PBS, no RF
Carabinas de Plasma Gemelas	Dispersión	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
	Enfocado	20	30	50	2×SV2	–	PBS, No RF
Lanzador-X		(10)30	60	120	1×SV1	–	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (Tripulación 3, Res. 13)
Bombardero de Compresión	30	80	150	1×SV10/7/5	–	Apagón, Grande, Mueve 4, Sin Cobertura
Cañón Fractal/Taladro Frag	20	30	50	1×SV4+3	–	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4, Espacio de Transporte 2
Cañón Pesado Mag (HMC)	50	100	250	1×SV7	–	Grande, Daño masivo, mueve 3
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
Bombardero de Plasma	50	100	200	1×SV9	–	Grande, Mueve 4 (Apagón para algunas versiones – ver listas)
Scavenged MHS	30	40	80	5×SV3	–	Mueve 4, Medio, RF, PBS
Scavenged HMC	30	60	120	1×SV7	–	Daño masivo, Mueve 3, Grande
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 Implosión	5	–	–	1×SV2	1×SV2	Brecha, SV combinado.
Granada de Plasma	5	–	–	1×SV1	1×SV1	SV Combinado
Municiones Especiales	Resumen de Efectos					
Arco	Turno a Turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6–10; anula otras municiones					
Desdibujadora	Turno a Turno; radio de 3"; Las unidades en efecto sufren una penalización de -1D3 a Acc.					
Atrapadora	Turno a Turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar un test Ag y, si fallan, detenerse.					
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 Inhibicion que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down					
Red	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 3"; 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					
Minired	Instantáneo; El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efectos si el objetivo normalmente no queda suprimida en SV0.					
Indirecta	SV3; Inexacta (-1 de penalización en Acc)					
REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS ESPECIALES COMUNES						
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.					
Apagón	Con una tirada de 10 en el Test de Acc, el arma falla: cambia la orden actual de la unidad a Down; si ya está Down, gire MOD a Down.					
Apagón Crítico	Igual que para el Apagón, pero el modelo también recibe un pin por cada fallo de 10 en el test Acc.					
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones inhibidoras.					
Armas de Apoyo.	Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.					
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.					
Asalto	El modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.					
Ataque Salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.					
n Ataque(s) [<arma>/SVx]	El modelo tiene n golpes en CaC con valor de ataque x o usando el arma indicada.					
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.					
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					
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.					
Brecha [SVx [+y]]	El arma ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o en el daño indicado en las armas. Daño de 'Disparos' si el arma tiene Bloqueo Fractal (ver más abajo).					

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente en la siguiente orden de Disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación de daño indicada en el arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Cría de Hatchling n	(Boromita) La miniatura lleva n Enjambres de Hatchling que aparecen solo en los Asaltos y desaparecen cuando se resuelve el Asalto.
Daño Masivo	En un impacto, resta uno de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a Apagón Crítico (arriba).
Dominar	Si el oponente del arma o modelo muere, puede declararse incapacitado; Las unidades de infantería o bestias en contacto con el objetivo Dominado al final de su movimiento pueden llevar al objetivo (no se permite Sprint).
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Explosión [Dn]	Un impacto inflige daño por explosión. Si se especifica Dn, indica el tipo de dado que se lanzará para los impactos reales después de un disparo o golpe exitoso.
Elegir Objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadrón cuando usa el modo especificado.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte
Frenesí	La tirada de ataque CaC de un 10 golpea automáticamente a otra bestia en la misma unidad.
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.
Grande/Extra Grande	+1 en la Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Guardaespaldas Leal	El modelo con Mando o Seguir en la misma unidad puede reasignar impactos o salvaciones Ag antes de que se asignen los disparos afortunados.
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.
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 por un pin fijo en la unidad de la miniatura.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Infiltrador	Si se despliega en la mesa, puede: realizar Correr gratuito previo al juego; coloca un campo de minas en la mitad de la mesa.
Inexacta	sufre -1 en los test de Acc cuando se dispara en 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.
Medico/Medi-	Gana una repetición de Res por cada fuente de Medico o medi- repite en 5"; Las Bestias Gigantescas ganan As 1.
Motoristas n	Pueden llevar n miniaturas de tamaño mediano en la capa exterior que aparecen solo en los Asaltos y desaparecen cuando se resuelve el Asalto.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
Núcleo	Efecto Inhibidor dentro de 3"; anula los inhibidores enemigos en 3"; inmune a los ataques subvertidores.
Opción de Ejercito/AO()	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
Peligroso en CaC	CaC Una tirada de ataque de 10 impacta automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Pequeño	-1 a la Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
PBS	El arma de apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
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. Cojaambos 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 fallar, ambas unidades hacen Down. Pines retirados como para los Test de Orden normales.
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.
Sacrificio de Dron	Después de asignar todos los impactos, antes de salvar, puede eliminar un dron en la unidad en lugar del impacto.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, corrientes de obstáculos, y similares.

Antares 2 - Guía de Armas y Equipo

Simbionte	Modelo separado considerado parte del principal y debe permanecer dentro de 1" en todo momento; no se puede orientar por separado.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Unidad MOD n	tiene n dados de Orden.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.

INDICE

Afecta	13	tamaño	6	disparos	6
Municiones especiales de arco	13	Potenciador HL	16, 18	Municiones especiales Slingnet	14
Armadura		Dron Potenciador HL	22	Municiones Especiales.....	8, 13
Envolvente Hyperlight de emisión fija.....	17	Sonda cazadora.....	26	Afecta.....	13
Potenciadores HL	16	Inmediato.....	13	Arco.....	13
Capas de alto impacto	16	Capas de Impacto.....	16	Desenfocar	14
Red de alto impacto	16	Red de impacto.....	16	Agarre	14
Blindaje cinético reactivo	17	Granada de implosión	13	Inmediato	13
Reflejo	16	Inexacta	8	recuperando	13
Recortado.....	17	Barreras cinéticas	17	Reglas	13
Ataques.....	6	Carabina de asalto Krasz	11	Patear	14
Auto-Taller	18	Lanza de asalto Krasz	11	Codificador	14
dron deflector.....	22	largo alcance	6	Disparo	13
Escudos deflectores.....	17	Armas magnéticas	9	Honda	14
Explosión.....	6	Estadísticas.....	10	Red Suspensora	15
Desdibujadora de municiones especiales	14	Manipuladores.....	9	Giro a giro.....	13
Dron de Apoyo.....	22	Estadísticas.....	11	Reglas especiales	
Brecha.....	6	Daños masivos	8	Explosión	6
Granadas arrojadizas	12	Medi-Amigos	23	Incumplimiento	6
Kit de demolición.....	18	Medi-Sonda	26	Elegir objetivo.....	7
drones no tripulados	21	Lanzador Micro-X.....	10	Compuesto SV.....	7
Módulos de drones.....	21	Minas y Campos de Minas	12	Desvanecimiento crítico:	7
Reglas	21	Detonación.....	12	Desvanecer.....	7
dron de camuflaje	22	rango mínimo.....	6	Cerradura fractal	7
Avistamiento de Parche Directo	26	Mover, M	8	Peligroso HTH.....	8
Capacidad de Carga, Compactadores	22	Nano-simbionte.....	18	Inexacto.....	8
Elegir objetivo	7	Neto 15		Daños masivos.....	8
drones compactadores	22	Sin Cobertura	8	Mover, M.....	8
Capacidad de carga	22	No RF	8	Sin cobertura.....	8
Destruído	23	NuHu	10, 18	No RF.....	8
Orden de bajada en descarga	23	pentagrama	11	PBS	8
Cargar/Descargar	22	pentagrama NuHu		Drenaje de energía	7
Carga/descarga del compactador	22	estadísticas	11	Municiones Especiales	8
SV Combinado.....	7	Avistamiento de parches OH	23, 26	Simbionte	8
Armas de Compresión.....	9	Bono de tiros OH	26	Nano-simbionte	18
Estadísticas.....	9	OH Spotting y Spotters	23	Amigos observadores	23
Tripulación		PBS 8		Repeticiones de Spotter	23
Arma Pesada	5	Granada de plasma	13	Armas estándar	5
apagon crítico:	7	Fusil de plasma.....	11	PBS	5
Derribos y Granadas	12	Explotar.....	11	Matriz Subverter.....	19
Unidades Cercanas	12	Armas de plasma	10	Resultado de la prueba.....	19
Compactadores Destruídos	23	carabina de plasma	10	Armas de apoyo.....	5
Minas detonantes	12	duocarb plasmático	11	tripulación	5
Bono de fuego directo	26	lanza de plasma.....	11	Mover	5
Avistamiento directo de parches	26	fusil de plasma.....	11	PBS	5
rango efectivo	6	Estadísticas.....	11	talla 5	
Explotar	11	Disparos a quemarropa	8	Módulos Suspensores	19
gama extrema	6	Drenaje de energía.....	7	Municiones Especiales Suspensor Net....	15
Desteñir	7	Sondas	25	Sonda de orientación	26
Envolvente Hyperlight de Emisión Fija	17	Sonda de sabueso	26	marcación de puntos de puntería	26
Cañón fractal.....	12	Medi-Sonda	26	marcando unidades enemigas	26
Carga Fractal	13	mover.....	25	marcando unidades amigas	26
Desintegrador Fractal	12	Reglas	25	Granadas arrojadizas	12
Bloqueo Fractal	7	Sonda exploradora	26	Apéndices de la herramienta	10
Armas Fractales.....	11	fragmentos	25	estadísticas	11
Estadísticas.....	12	Disparar a	25	Instrumentos	9
Taladrador de frag	12	Estadísticas.....	25	Estadísticas.....	11
Granadas.....	12	Sonda de orientación	26	Cápsulas de transporte.....	19
Demoliciones.....	12	Rango.....	6	Armas gemelas.....	6
Minas y Campos de Minas.....	12	Blindaje cinético reactivo.....	17	Categorías de armas	5
Granadas (Categoría)	6	Reflejo	dieciséis	granadas	6
Empuñadura de municiones especiales	14	Resharded (Armadura)	17	Armas pesadas.....	5
Dron de armas	23	Armas extraídas	10	Armas estándar.....	5
Peligroso CaC.....	8	Scout Municiones Especiales	14	Armas de apoyo	5
Perforador de frag pesado	12	Sonda exploradora	26	X-Armas	
Armas pesadas	5-6	Avistamiento de Parche Directo	26	Estadísticas.....	10
Cuenta	6	Avistamiento de parches OH	26	Obús X.....	10
tripulación	5	Municiones especiales Scrambler	14	Lanzador X.....	10
Mover, M.....	6	Auto-reparación	18	Cabestrillo en X	10
res.....	6	fragmentos.....	25		