

Antares:Fragmento de Incisión



ANTARES:FRAGMENTO DE INCISIÓN
Conflicto por escuadras en el Universo de Beyond the Gates of Antares

ANTARES: INCISION SHARD

Acknowledgements

Author, Design: Tim Bancroft

Thanks to: Rick Priestley

Core Playtesters: Rik Baker, Jon Harrington, Ed Harrington, Adam Murton, Ant Sharman, Seb Jacquet, and thanks to many others, especially those on the Antares V2 playtesting team who indirectly helped!

Proofreading: Rosemary Bancroft, Jon Harrington, Seb Jacquet

Markers: Jon Harrington

Antares and the Antares and faction logos are copyright © and Trademark™ Warlord Games, Rick Priestley and are used with permission.

This is a fan publication and is not to be sold or reproduced in any form for profit.

Design notes

Quick Reference sheets have been created separately due to layout conflicts.

Minimal colour has been used throughout to save on printer ink. A comprehensive Contents and quick reference sheet has been used to supplement an Index until time can be applied to the latter.

CONTENIDO

Introducción5

Breve Antecedentes 5

Lo que Necesitarás para Jugar 6

Área de Juego y Modelos 6

Dados Poliédricos 6

Dados de Orden 6

Marcadores y Plantillas 6

Marcadores de Pines 6

Marcadores de Heridas 6

Plantillas de Explosión 6

Municiones Especiales 6

Otros Marcadores 7

Medición 7

Definiciones 7

Estadísticas 7

Explicación de las Estadísticas del Modelo 8

Estadísticas de Armas 8

Tamaño 9

Valores Predeterminados 9

Términos Clave9

Unidades y Fragmentos 9

Operarios 9

Equipo 9

Infantería 10

Bestias 10

Drones Armados 10

Centros, Bases y Modelos 10

Baja en Combate 10

Tarjetas Individuales de Tropa 10

Inicio rápido 11

Fragmentos iniciales 11

Fragmento Vectorial de Algoryn 11

Fragmento de Ataque C3 12

Escenario inicial 13

Escenario 1:

Recuperación de Datos 13

Experiencia Recomendada 14

Combatientes 14

Dificultad del Escenario 14

Pautas de Dificultad 14

Objetivo 14

Configuración 15

Despliegue 15

Finaliza el Escenario 15

Especial/Variante 15

Jugando un Escenario 16

Haciendo una Prueba 16

Pruebas Estadísticas Mixtas 16

Un Turno 16

1. Fase de Ordenes 17

Asignación de Datos de Orden 17

2. Fase Final de Turno 17

Miniaturas Destruídas y Datos de Orden 17

Reacciones 17

Órdenes y Pruebas de Órdenes 17

Tabla de Prueba de Orden 18

Órdenes Retenidas 18

Recuperación de Orden Cuerpo a Tierra 18

Prueba de recuperación 18

Eliminación de marcadores de heridas 18

Movimiento 19

Formación y Separación 19

Ataque Gratis 19

Mv Diferente 19

Interpenetración 19

Mover Armas y Equipos Separados 19

Tumbado 19

Bonos/Penalizaciones

Cuerpo a Tierra 19

Gatear 19

Escalada 19

Saltando 20

Cargado 20

Captura 20

Cautivos 20

Objetos Transportados 20

Recoger Objetos 20

Transferencia de Objetos 20

Dejar la Mesa 20

Sondas y Drones..... 20

Terreno 20

Resumen del terreno 21

Terreno y Movimiento 21

Prueba de movimiento 21

Terreno y Cobertura 21

Terreno y LoS 22

Ejemplo de Terreno 22

Disparo 23

Secuencia de disparo 23

Paso 1: tiradores, armas y modos 23

Fuego Rápido 23

Noquear..... 23

Paso 2: Declarar objetivo 22

Paso 3: Líneas de visión y fuego 24

Ocultar terreno y LoS 24

LoF/LoS y tamaño 24

Línea de fuego 25

Más alto o más bajo 25

Paso 4: Reaccionar 25

Paso 5: Resuelva el Disparo 25

Tabla de modificadores de precisión 25

Bonus de Disparo Apuntado..... 25

Resultados de la prueba de Acc..... 26

Golpes – Tirada por Armadura..... 26

Bono de cobertura 26

Pines 26

Bajas 26

Heridas 27

Otros efectos de disparo 27

Explosiones 27

Disparo Indirecto(OH) 27

Visión Mediante Enlace 28

Disparo OH

Fuera de la Mesa 28

Disparo a Ciegas 28

Ataques de Brecha 28

Pruebas de Ruptura 29

Cuándo realizar la prueba 29

Umbral de ruptura 29

Desencadenadores de prueba de ruptura 29

Haciendo una Prueba de Ruptura 29

Forzar Cuerpo a tierra 29

Rora 29

Unidades Rotas 30

Asaltos 31

Emparejamiento 31

Ataques Gratuitos 31

Resolver el cuerpo a cuerpo 31

Ataques Noqueadores 31

Modificadores de fuerza

Cuerpo a Cuerpo 32

Prueba de fuerza 32

Defensores tumbados/ Cuerpo a Tierra 32

Después del

Cuerpo a Cuerpo 32

Unidades que pierden

Cuerpo a Cuerpo 32

Retirada 32

Ganadores del

Cuerpo a Cuerpo 32

Consolidación..... 32

Reacciones 33

Reacciones y pruebas de reacción 33

Tabla de prueba de reacción 33

Notas de reacción..... 34

Reacciones y Emboscada 34

Fuego de emboscada 34

Reglas especiales y atributos35

+1 pin 35

Antares:Fragmento de Incisión

Ataques n/SVm.....	35
Solo traje de Batalla (<tipo>)	35
Explosión x”	35
Bestia	35
Beligerante ()	35
Brecha de SVx	35
Dron	35
Captura	35
Mando n”	35
Mando Bestia n”	36
SV Combinado (SVx)	36
Incomodo	36
Disruptor	36
Reventar SVx	36
Apagón	36
Forzar Cuerpo a Tierra.....	36
Frenesí	36
Granada	36
Peligroso CaC	36
Héroe n”	37
Inexacta	37
Noquear	37
Escupitajo de lava	37
Enlace local	37
Sin Cobertura	37
PBS	37
Disparo de Fase.....	37
Sonda.....	37
Ataque Salvaje	37
A prueba de Inhibicion	37
Suspendido	37
Enjambre	37
Res Conmutada/ Escudo Distorsión	38
Simbionte	38
SV Variable ...	38
Armas y equipo	39
Armas	39
Arma corta/pistolas	39
Rifles/Carabinas	39
Personal Pesado	39
Armas mag	39
Armas OH Mag	39
Armas de plasma	40
Otras Armas	40
Estadísticas de armas personales	41
Armas fuera de la mesa y de apoyo	42
Granadas/Explosivos	42
Granadas en Demoliciones	42
Puntos de Daño, Valor de Armadura	42
Objetos, DP y AV	43
Descargadores Disruptores	43
Cargas Fractales	43
Cargas de implosión	43
Granada de plasma	43
Carga Solar	43
Granada-X	43

Municiones

Especiales	44
Área de efecto de municiones especiales	44
Arco (Arc).....	44
Desdibujadora (Blur)	44
Disruptor	44
Atrapadora (Grip)	44
Aturdidora (Scoot).....	45
Inhibidora (Scramble)	45
Minired (Slingnet)	45
Red (Suspensor Net)	45
Armadura	45
Trajes de Batalla Ghar	45
Reactor Ghar	46
Trajes de Aviador/ Vacío Ghar	46
Armadura Hiperluz	46
Armadura de Impacto (capas, escudos)	46
Armadura de Cambio de Fase	46
Armadura Réflex	47
Armadura Reconstruida.....	47
Armadura Hazard SD	47
Equipo adicional	47
Dron Centinela	47
Paracaídas AG	48
Plataformas Suspensoras.....	48
Varas Tectoras	48
Escudos Deflectores y barreras cinéticas.....	48
Sondas/Drones	48
Movimiento de Dron/Sonda	48
Drones, sondas y bajas.....	49
Estadísticas de Dron/Sonda	49
Drones, Sondas y Asaltos	49
Dron Deflector	49
Dron de camuflaje	49
Sonda Revoloteador Ghar	49
Sonda Cazadora	49
Medi-dron x	49
Medí-sonda x	49
Nano-Dron	49
Sonda exploradora	50
Dron observador	50
Sonda Detectora	50
Bestias	50
Reglas Generales de Bestias	50
Estadísticas de bestias	50
Angkruz	51
Guardia/Bestias de guerra	51
Criaturas de Lavan	51
Dando forma a un fragmento de incisión	52
Creación de un fragmento	

de incisión

de incisión	52
Objetivos de demolición	52
Fragmentos de Algoryn	52
Soldados Algoryn	53
Soldados Hazard SD de Algoryn	54
Equipos Algoryn	54
Boromitas	54
Notas sobre el equipo boromita	55
Ejemplo Pandilla Boromita	55
Cazarrecompensas.....	56
Nota de equipo de cazarrecompensas	56
Ejemplo de fragmento de cazarrecompensas de Hökk	57
Fragmentos de concordia	58
Notas sobre el equipo de Concord	58
Salvajes y Rogue NuHu	59
Notas sobre el equipo salvaje	59
Freeborn	59
Soldados Freeborn	60
Ejemplo de fragmento de Vardanari	61
Ghar	61
Equipo Ghar	61
Tropa del Imperio Ghar	62
Senado de Isorix	62
Notas sobre el equipo isoriano	63
Fragmento de fase isoriana	63
Mercenarios	63
Soldados mercenarios	63
Askar	64
Notas sobre el equipamiento de mercenarios	64
Estadísticas de mercenarios	64
Disponibilidad de equipos	64
Disponibilidad de armaduras	65
Disponibilidad de equipos	65
Disponibilidad de armas	65
Municiones Especiales	66
Drones/Sondas	66
Bestias	67
Disponibilidad de armas/ equipos Ghar	67
Árboles de habilidades	67
Bestias y Habilidades	67
Mejoras músculo-esqueléticas	68
Anticipación	68
Guardaespaldas	68
Cazarrecompensas	68
Musculo	68
Contra Impulso x/y	69
Demoliciones	69
Disciplina (solo Algoryn)	69
Sincronización de	

Antares: Fragmento de Incisión

Drones p/m	69	2 - Defensas Terrestres	83
Reglas Generales de Sincronización de Drones	70	3 - Escapar	83
Reglas para Sincronización de Drones y Drones	70	Escenarios	84
Reglas para Sincronización de Drones y Sondas	70	Escenario 2:	
Duelista	70	Defensas Terrestres	84
Élite	70	Escenario 3: Escapar a través del transmat	85
Controlador de Bombardeos	71	Escenario 4: Extracción	86
Observador delantero	71	Escenario 5:	
Límite de generación.....	71	Cables cruzados	87
Domador	71	Escenario 6: Recuperación al Transmat	88
Heroico	72	Escenario 7:	
<facción> IMTel	72	Búsqueda de escombros	89
Inspirador	72	Escenario 8: Contraataque.....	90
Salto	72	Escenario 9: Sabotaje	92
Liderazgo.....	73	Escenario independiente:	
Tirador	73	La Caza el dron	93
Artista marcial	73	Estadísticas de drones de reconocimiento infectados	93
Médico	73	Apéndice: Hojas de lista	95
Misgénico (<habilidad>)	74		
Monitor	74		
Nano-Neblina	75		
Ágil.....	75		
NuHu	75		
Numerosos	75		
Visión por Enlace	76		
Disparo rápido	76		
Luchador Duro	76		
Sacrificio de Dron.....	76		
Ataque salvaje	76		
Francotirador	76		
Estoico	77		
Duro	77		
Habilidades, coste y disponibilidad	78		
Hojas de lista	79		
Explicación de la hoja de lista	79		
Misiones	81		
Actividades del escenario	81		
XP ganados	81		
Omitir Escenarios	81		
Operarios Temporales	81		
Expertos Temporales	82		
Acciones posteriores al escenario/misión.....	82		
Miembros del equipo heridos	82		
Sustitución de los miembros del equipo	82		
Expandiendo el Fragmento	82		
Retirada de miembros de fragmentos	82		
XP: entrenamiento y equipamiento	83		
Ejemplo de misión	83		
Exploración y misión segura	83		
1 - Recuperación de datos	83		

INTRODUCCIÓN

Antares: Fragmento de Incisión es un juego de guerra de mesa a pequeña escala en el que un equipo de operaciones especiales altamente especializado, un *Fragmento de Incisión*, asume una serie de misiones críticas y, a menudo, secretas en los muchos mundos de Antares. Si bien un juego se puede jugar solo, *Fragmento de Incisión* es principalmente un juego de campaña: los *Fragmentos de Incisión* opuestos se envían a una **misión** que consiste en una serie de **escenarios** vinculados (juegos) durante los cuales los agentes del fragmento intentan lograr un objetivo, pero pueden resultar heridos, o caer muertos.

Por lo general, de tres a siete combatientes están involucrados en cada bando, normalmente cinco por bando más drones y equipo. El área de juego de tamaño más común es de 90x90 cm, lo suficientemente pequeño como para caber en una mesa de comedor, y el terreno puede variar desde bosques hasta ciudades de ciencia ficción y paisajes lunares volcánicos.

Cada escenario en el que sobreviven gana puntos de experiencia de miembro de fragmento (comúnmente denominados XP) y al final de una misión, los miembros sobrevivientes pueden gastar XP para adquirir nuevas habilidades. Alternativamente, si los miembros del fragmento mueren, se retiran o no coinciden con los conjuntos de

habilidades requeridos, ¡un jugador puede gastar XP para traer miembros de equipo completamente nuevos a su fragmento!

La clave del éxito a largo plazo es aumentar las habilidades adecuadas para mantener una lista eficaz y multidisciplinaria de la que se puedan elegir especialistas para cada escenario. ¿Será más importante un experto en demoliciones que un tirador? ¿Será más útil un médico que un experto en infiltración? ¿Será más útil un especialista en operaciones contra fragmentos que un controlador de drones?

Solo tú puedes decidir...

Importante

Las siguientes secciones de este capítulo brindan antecedentes sobre el universo de Antares y explican algunos de los conceptos clave del juego. Si bien puede ser útil familiarizarse con algunos de estos (como Heridas), si se siente cómodo con los juegos de guerra, los D10, dados de orden y demás, y confía en obtener estadísticas de modelos rápidamente, salte al capítulo de Inicio rápido y al escenario en p.11 donde encontrarás un par de fragmentos de inicio listos para usar, o ve directamente a las reglas en la p.16.

BREVES ANTECEDENTES

Lejos de ser solo una estrella gigante con un compañero binario, Antares y su compañero, Obureg, son las manifestaciones visibles de una vasta y antigua máquina que crea millones de agujeros de gusano transdimensionales a través del tiempo y el espacio. Estos agujeros de gusano conectan un punto en o cerca de la superficie de Antares con un término dentro de un sistema estelar. Acceder a los agujeros de gusano es como abrir una puerta cerrada con llave: los viajeros simplemente tienen que transmitir la llave en cualquiera de los terminales y son arrastrados al agujero de gusano para ser escupido algún tiempo después en el otro extremo.

El tránsito a través de los agujeros de gusano es bidireccional: de Antares a un sistema estelar específico o viceversa, pero los viajeros en el agujero de gusano se encuentran en una burbuja aislada de espacio nulo, incapaces de afectar nada a su alrededor o cambiar de dirección. Por supuesto, dado que un extremo del agujero de gusano está en la fotosfera de una estrella gigante a alrededor de 2000°K, ¡la mayoría de los viajes se realizan dentro de naves estelares grandes y bien protegidas!

El término de la puerta en un sistema está en un punto que depende de la salida estelar del primario y en una línea trazada desde el primario hasta donde aparece Antares en el cielo de esa estrella (o donde parece estar, al menos). En el sistema solar, por ejemplo, la puerta estaba ubicada justo fuera de la órbita de Plutón, a unas 40 UA del Sol.

Periódicamente, Antares pasa por un colapso durante el cual todas las puertas se cierran y se vuelven a abrir gradualmente. Cuando las puertas se vuelven a abrir, no solo están en un punto diferente en la superficie de Antares, sino que pueden abrirse a una hora local en un sistema que es solo unos años después de que se cerró la puerta, o puede ser miles de años después. A veces, Antares nunca vuelve a conectar un sistema: todo lo que se sabe es que debe haber algo de inteligencia para que todos los sistemas conectados tengan algo de interés para una especie inteligente que viaja por el espacio, ya sea una gran población, artefactos antiguos o abundantes recursos.

Antares ha sufrido seis colapsos durante el tiempo que la humanidad se ha dado cuenta del Nexus. Durante las decenas de miles de años desde que se dieron cuenta por primera vez, los humanos han evolucionado en muchas morfologías y variantes panhumanas, una de las cuales es la especie posthumana llamada NuHu. Los NuHu están conectados y controlan las nanoesferas que alimentan y conectan los mundos panhumanos avanzados de maneras que los panhumanos normales no pueden imaginar.

Antares: Fragmento de Incisión

Dado que el viaje entre sistemas estelares tiene que ser desde un sistema hasta la superficie de Antares, luego a través de su superficie hasta otra puerta que conduce a un sistema diferente, los mapas políticos se dibujan representando la superficie de Antarean. Ahora estamos en la Séptima Edad, donde Antares Nexus está bajo el control de tres facciones principales: PanHuman Concord, Isorian Senatex y Vorl. Poco se sabe sobre los Vorl, aparte de que son muy extraños y consideran a la humanidad como poco más que una plaga que hay que exterminar.

Una de las áreas más interesantes del Nexo es Determinado, una gran área controlada por ninguna facción en particular, pero en la que muchos intereses compiten por el control. Aquí se pueden encontrar los comerciantes interestelares nacidos libres, la liga protectora llamada Algoryn Prosperate, los lamentables y peligrosos Ghar y su imperio, los panhumanos modificados genéticamente llamados boromitas, Concord, Senatex y numerosos mercenarios y cazarrecompensas. En Determinado uno encuentra civilización, barbarie y sistemas aparentemente áridos esperando a que los exploradores averigüen por qué se creó la puerta.

Es en estos mundos fronterizos y al margen de las zonas de guerra donde operan principalmente los Fragmentos de incisión.

Entramos en un poco más de detalle sobre cada facción en la sección sobre cómo crear un fragmento de incisión en la página 46. Se pueden encontrar muchos más detalles de fondo en Antares Nexus en www.gatesofantares.com.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

Fragmento de Incisión necesita algunos marcadores para representar el estado de una unidad o para representar los efectos del disparo de armas.

Área de Juego y Modelos

La mayoría de los juegos de Incisión Shard se juegan en un área de juego de 390x90cm con entre cinco y ocho modelos por bando. Normalmente, solo hay cinco fragmentos cada uno, el resto de los modelos son sondas, drones o equipos. Se pueden usar casi todos los modelos siempre que representen aproximadamente lo que deben ser y los jugadores estén de acuerdo en lo que son.

Ocasionalmente, un escenario requiere de 90x120cm o una mesa cuadrada 120cm, el tamaño se debe principalmente a la distancia a un objetivo.

Dados Poliédricos

Las acciones se resuelven con dados de diez caras numerados del 1 al 10 (D10; algunos tienen un 0 que se usa como 10). Unos cuantos dados ordinarios de seis caras (D6) y de tres y cuatro caras (D3 y D4) también pueden ser útiles para resolver diferentes efectos de armas.

Dados de Orden

Hay seis órdenes diferentes que se pueden dar a una unidad: *Disparar, Avanzar, Correr, Emboscar, Reagrupar y Cuerpo a tierra*. Usamos un dado de orden especial de seis caras (OD) marcado con cada una de estas órdenes, cada fragmento tiene uno de estos para cada una de sus unidades y, a veces, uno o dos adicionales debido a habilidades especiales.

Durante el juego, se extraen dados de orden de una bolsa y se colocan junto a cada unidad para mostrar el orden que se les ha dado. Cada bando usa dados de orden de color diferente para que los jugadores sepan quién puede activar a continuación un equipo o individuo.

Marcadores y Plantillas

Hay una serie de plantillas y marcadores que se utilizan para municiones especiales y efectos explosivos, la mayoría de los cuales serán bien conocidos por los jugadores de *BtGoA*.

Marcadores de Pin

Los pines reflejan la amenaza acumulada en una unidad y disminuyen su capacidad para seguir órdenes. Usamos marcadores de pines o hacemos notas en las tarjetas de las unidades para realizar un seguimiento del número de pines en una unidad. Hay muchos tipos diferentes, desde diales hasta simplemente agregar un marcador de pin cada vez que una unidad toma un pin.

Pinear individuos es una táctica clave: ¡no siempre se trata de eliminar a tus oponentes del campo de batalla!

Marcadores de Heridas

Los marcadores de heridas se usan para mostrar que un individuo está herido, aunque una nota en la tarjeta de la unidad es igual de conveniente. Una Herida actúa como un pin al reducir la posibilidad de que un individuo realice ciertas tareas, pero no se puede quitar tan fácilmente como un pin.

Plantillas de Explosión

Estas son plantillas circulares que delimitan el área de efecto de una munición con la palabra clave Explosión y algunas municiones especiales con un diámetro de área. El diámetro de la plantilla de explosión se proporciona en la descripción del arma, típicamente Explosión 5cm, 7cm (más común), 12cm o 15cm.

Municiones Especiales

Estos son varios efectos lanzados por armas aéreas a un punto objetivo. Se utiliza un marcador para indicar dónde aterrizaron realmente las municiones. Las municiones especiales suelen tener un círculo de efecto centrado en el marcador.

Antares: Fragmento de Incisión

Otros Marcadores

A veces, algunos otros marcadores son útiles, como los marcadores "tumbados" para indicar cuándo una unidad está tumbada, los marcadores "ruptura" para mostrar cuándo una unidad tiene que huir del campo de batalla, los marcadores "inconscientes" pueden mostrar cuando un modelo está fuera de combate. Ocasionalmente, las paredes se destruyen, por lo que un marcador de 'brecha' de 7cm de largo puede indicar cuándo una pared se rompió y ya no está allí.

Marcadores impresos en 3D: Boca abajo (¡agáchate!), Roto (huir) y Marcadores de heridas de - y .STL disponibles de - Jon Harrington.



Medición

Las medidas se hacen en pulgadas, por lo que una cinta métrica es ideal (si usa figuras de 15 mm, 1 cm o ½ "funciona bastante bien). Una regla de 6"(15 cm) también es útil para medir el movimiento.

Los alcances se miden desde el centro de una peana hasta el centro de la peana del objetivo o hasta el centro del casco de una miniatura más grande. Para el movimiento, mida desde un

punto en la base de un modelo a lo largo del camino que tomó el modelo hasta el mismo punto cuando haya terminado el movimiento; esto permite cierta rotación y curvas.

La avanzada tecnología de campo de batalla y los dispositivos de orientación disponibles para las tropas antareanas significa que podemos permitir la medición previa de distancias siempre que no interfiera en el juego rápido.

DEFINICIONES

Esta sección explica los perfiles y estadísticas importantes sobre cada modelo que se usa durante el juego. Vale la pena dedicar un poco de tiempo a familiarizarse con estas reglas básicas, ya que la terminología será invaluable.

No es necesario que aprenda todas las reglas a la vez, ya que las reglas se ordenan paso a paso, ya que es más probable que las encuentre durante el juego. Sin embargo, saber dónde encontrar una regla es un conocimiento útil.

Estadísticas

Cada modelo tiene una definición llamada "línea de estadísticas" que indica los números objetivo base para probar al determinar el resultado de un curso de acción realizado por ese modelo. Los fragmentos de incisión también tienen una lista de lista separada que muestra todas las estadísticas de cada individuo, además de las mejoras y la experiencia que los miembros del fragmento pueden haber adquirido.

Las armas también tienen una línea de estadísticas que muestra su impacto, efectividad y los rangos a los que disparan.

Comenzaremos explicando las líneas de estadísticas para algunos modelos, luego pasaremos a las estadísticas de armas.

Estadísticas de Modelo	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Special
Soldado C3 Garral 673-207	35	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, armadura hiperluz, carabina de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma
Soldado del Senadox 'Krick-Na'	41	6	5	5	7	6(8)	6	7(4)	1	Tsan Ra, IMTel del Senadox, armadura de fase grande, duocarb de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma adaptada
Sonda exploradora C3	5	10	10	-	-	3	n/a	n/a	0	Diminuto, sonda, Visión de enlace
Senadox Dron Observador	5	10	10	-	-	3	n/a	n/a	0	Diminuto, dron, enlace Local

Antares: Fragmento de Incisión

Explicación de las estadísticas del modelo

Puntos (Pts)

Una medida de la efectividad del modelo y se usa cuando se reclutan nuevos reclutas y se seleccionan operativos y equipos de una lista para formar un equipo para un escenario.

Movimiento (MV)

Indica la velocidad máxima de movimiento del modelo en pulgadas.

Agilidad (Ag)

El número objetivo al correr, moverse por terrenos difíciles y pruebas de coordinación física.

Precisión (Acc)

El número objetivo para disparar.

Fuerza (Str)

Se usa cuando se lucha cuerpo a cuerpo para determinar si un golpe impacta y ocasionalmente se usa en pruebas especializadas o para determinar el peso de los artículos que puede llevar un soldado.

Resistencia (Res)

Se utiliza para defenderse de 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 (consulte la página 40).

Iniciativa (Init)

Se usa para hacer reacciones, que explicaremos más adelante en la sección Reacciones p.30.

Mando (Co)

Se usa cuando se prueba para activar una unidad o para verificar su voluntad de continuar la lucha.

Umbral de ruptura (BT)

Se usa para determinar cuándo un modelo debe comenzar a realizar Pruebas de Ruptura o cuándo podría salir corriendo del campo de batalla, normalmente la mitad de su Co (redondeando hacia arriba).

Heridas (Wnd)

El número de lesiones, representadas por marcadores de heridas, que el modelo puede sufrir antes de morir. Un valor de '1' significa que el modelo puede tener un solo marcador de Herida y seguir luchando, pero al recibir otra herida, el modelo

se elimina por estar permanentemente fuera de combate. La sonda y el dron tienen Herida 0, lo que indica que se destruyen en cuanto fallan una salvación de Res.

Especial

Esto indica las armas que lleva y las reglas especiales que se aplican a ese individuo: consulte las reglas especiales y los árboles de habilidades en las secciones de la página 59 para obtener más detalles. En el segundo ejemplo, 'Tsan Ra' muestra que el Soldado Senadox es un extraterrestre Tsan Ra. La sonda Exploradora se muestra como "Pequeña" y la Tsan Ra como "Grande"; esto afecta en gran medida a los disparos, pero también puede afectar el tamaño del túnel por el que pueden pasar: si no se especifica el tamaño, se asume un tamaño "mediano".

Estadísticas de armas (Ver al dorso)

Efectivo, Largo, Extr.

Estas son las distancias hasta las que el arma puede disparar en la banda de alcance indicada. 'Effv' significa efectivo y 'Ext' o 'Extr' para extremo.

Disparos

El número máximo de disparos (D10 tirados) disparados cada vez que se dispara el arma, aunque algunas armas pueden ser solo armas cuerpo a cuerpo. Si se indica más de un disparo, entonces el arma o modo es **fuego rápido** (RF).

'SV' significa **valor de golpe**, una medida de cuánto impacto inflige un solo golpe en el objetivo.

Ataques

Similar a los disparos, pero la cantidad de ataques cuerpo a cuerpo que genera el arma, si los hay.

Pistola Mag

Esta es un arma sencilla con un modo y sin atributos especiales, pero que se puede usar cuerpo a cuerpo.

Repetidor Mag

Si bien solo aparece con un modo, el repetidor magnético es un arma de RF, lo que significa que puede disparar en su modo RF normal de dos disparos en SVO o puede disparar en modo de disparo único, también en RF 0. La ventaja de cambiar a un modo de disparo único es que se evita la penalización de RF.

Lanza de Plasma

Un arma más compleja con tres modos enumerados (en cursiva). Dispersión tiene un alcance bastante corto pero con dos disparos; Enfocado permite un solo disparo de mayor alcance; y Lanza es aún más poderoso pero sufre una penalización al disparar (Impreciso): sin embargo, puede usarse para destruir paredes y puertas (Brecha).

Antares: Fragmento de Incisión

Ejemplo Arma	----- Rango -----			Disparos	Ataques	Atributos Especiales	
	Effv	Long	Extr				
Pistola Mag	5	10	20	1×SV1	1×SV1	–	
Repetidor Mag	10	20	30	2×SV0	–	RF	
Lanza de Plasma	Dispersión	10	20	30	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	10	20	30	1×SV4	–	Inexacto, Brecha

Tamaño

Cada modelo tiene un tamaño asociado que expresamos como **minúsculo, pequeño, mediano, grande y enorme**. Estos reflejan la mayor parte física de lo que sea que se esté representando, por lo que una sonda suele ser pequeña, un Paria Ghar o un individuo de tamaño similar pequeño, un combatiente mediano de tamaño humano, un extraterrestre más grande como un Tzan Ra grande y edificios enormes. Los objetos más pequeños son más difíciles de alcanzar, mientras que los objetos más grandes presentan un objetivo más grande; Del mismo modo, los modelos más pequeños pueden pasar por aberturas estrechas.

A menos que se indique lo contrario, se supone que los modelos son de tamaño mediano.

Cuando el tamaño del modelo sea crítico para la decisión de una unidad, use el tamaño más grande de cualquier modelo en la unidad.

Valores Predeterminados

A menos que se indique lo contrario en la entrada de atributos/reglas especiales, una miniatura es **panhumana**, de morfología genérica y es **infantería**.

Otros tipos pueden ser 'bestia', 'dron', 'sonda', 'equipo', 'dron armado', o pueden ser un arma pesada utilizada en un escenario como un arma de apoyo ligera o pesada (LSW o HSW). Consulte el capítulo sobre Reglas especiales y atributos para obtener más información.

Por defecto, cualquier arma es un arma estándar llevada por drones de infantería o de infantería.

TÉRMINOS CLAVE

Hay algunos términos que usamos todo el tiempo, por lo que es útil aclararlos aquí. Explicamos cómo realizar una prueba en un juego en la página 16,

Unidades y Fragmentos

Los miembros de un fragmento de incisión pueden controlar drones, equipos, modelos de objetivos o podrían ser grandes trajes de batalla Ghar. En lugar de decir "operativos y drones" todo el tiempo, usamos la palabra "unidades" para referirnos a uno o más modelos que actúan juntos y en el mismo orden de dados.

Un Fragmento de Combate

Cuando se agrupan, el equipo de operativos forma un fragmento de combate, un término antareano que se refiere a uno o más grupos de individuos que operan juntos para lograr un objetivo común, desde un fragmento de incisión hasta un ejército completo!

Operativos

Un operativo es un modelo en una unidad que tiene cierto grado de agencia o que puede pensar y actuar por sí mismo: un soldado, tal vez, pero también un modelo de bestia separado que obedece las órdenes de un controlador distante, o un dron que sigue las instrucciones generales del fragmento.

La infantería, las bestias y los drones armados son ejemplos de operativos; los modelos de equipos, las sondas o los drones no son operativos, ya que todos requieren dirección y control continuos.

Usamos el término 'sophont' para referirnos a un ser o modelo inteligente y consciente de sí mismo que se considera que tiene un grado de agencia y sentido de propósito propio superior al del animal: el controlador en lugar de la bestia.

Equipo

Los elementos de equipo son objetos más voluminosos que otro modelo debe llevar o empujar y se asignan a un operativo. La mayoría de los elementos del equipo están en campos de suspensión de modo que se mueven libremente, pero algunos deben transportarse. El equipo suspendido debe permanecer a 1" del modelo al que pertenece, mientras que el equipo transportado siempre debe estar junto a su modelo de control.

Otro equipo viene en forma de sondas ubicuas y drones de Antares. Los drones Observadores son pequeños drones que siguen a un controlador y brindan funciones útiles, como ayudar con la adquisición de objetivos. Las sondas son como drones, pero deambulan por el campo de batalla.

Antares: Fragmento de Incisión

Infantería

La infantería son operativos inteligentes, de tamaño aproximadamente humano, que pueden operar usando su propia iniciativa a pie o usando campos de suspensión de bajo grado. Algunas especies artificiales como Virai tienen drones que se clasifican y operan como infantería. La infantería es el tipo de tropa más común en Incisión Shards.

Bestias

Las bestias son animales salvajes y feroces que están controlados por otro agente: un controlador. La mayoría de las reglas que se aplican a la infantería y otros operativos se aplican igualmente a las bestias, excepto que las bestias están limitadas en sus acciones cuando su controlador cae como víctima.

A las bestias no se les puede comprar equipo ni se les puede dar una habilidad que controle el equipo a menos que una regla diga específicamente lo contrario.

Drones Armados

Los drones armados son máquinas inteligentes que están equipadas con armas de infantería y tienen sus propios dados de orden. Se cuentan como operativos y combatientes para un escenario, pero no se pueden actualizar y no ganan XP.

Centros, Bases y Modelos

A veces nos referimos a modelos y el centro de su base o líneas trazadas a través de su base. Sin embargo, no todos los modelos tienen bases circulares o pueden sobresalir de su base. En lugar de repetirnos, es mejor decir una vez que cuando nos referimos a la "base" de un modelo, también nos referimos al "cuerpo de un modelo que no tiene base". Además, cuando nos referimos al 'centro de la base' también nos referimos al 'centro del modelo', aunque la mayor parte del tiempo, en los modelos más grandes, las líneas de fuego también deben trazarse desde su arma.

Para modelos más grandes, el "cuerpo de un modelo" se refiere a una parte significativa del modelo: trazar una línea de visión hacia una antena o hacia una parte insustancial o apenas visible de un ala no cuenta. Dada la variedad de modelos en la gama Antares, no podemos dar reglas para cada modelo, pero confiamos en que los jugadores decidan amistosamente entre ellos qué es una parte significativa o sustancial del modelo.

'Cuerpo' y lo que se ve

Hay una regla general que se puede usar de tal manera que si se puede ver ½" o más del objetivo, entonces se puede disparar al objetivo; un segundo es que si puedes disparar directamente a un objetivo, ¡entonces él puede dispararte a ti! Este ½" es efectivamente lo mismo que trazar una línea hasta el centro de la base circular de 25 mm de un modelo de infantería.

Baja en Combate

Usamos el término 'Baja en Combate' para referirnos a cualquier ataque o efecto que supere las defensas de un modelo y lo deje incapaz de realizar más acciones; esto normalmente sucede cuando falla una prueba de Res y no tiene más Heridas (ver Estadísticas, a continuación, y Heridas en la p.25). A menudo, esto significa que el objeto o la persona representados por el modelo están destruidos o tan gravemente heridos que necesitan asistencia urgente. En lugar de ensuciar la mesa con miniaturas tumbadas (¡aunque puedes hacerlo!), eliminamos una miniatura del juego cuando cae como baja para que quede claro qué miniaturas aún pueden operar de manera efectiva.

Tarjetas individuales de tropa

En lugar de usar pines en la mesa, se puede usar una tarjeta para cada soldado en una misión (los bolígrafos de borrado en seco y las tarjetas plastificadas pueden ser útiles).

A continuación se muestra una tarjeta de tropa de muestra: a menudo ponemos todas las tropas de un juego en una sola hoja (consulte los apéndices para ver dichas hojas).

Shard/Player: <input type="text"/>										Antares: Incision Shard Trooper Card	
Rank and Name <input type="text"/>					Points <input type="text"/>		Wounds <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co/B-T	Pins <input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	()	<input type="checkbox"/>	()					
Special _____											
Weapons, Gear _____											
Retrieved, Mission Notes _____											

INICIO RÁPIDO

En esta sección, proporcionaremos algunos fragmentos iniciales que se pueden usar con las reglas básicas del juego y un escenario de recuperación de datos que se puede usar con esos fragmentos. Después de elegir un fragmento de este capítulo, cada jugador debe leer el escenario y puede comenzar a jugar usando las reglas del siguiente capítulo.

FRAGMENTOS INICIALES

Los fragmentos iniciales o de ejemplo comprenden cinco soldados o más reemplazos, todos los cuales tienen habilidades representativas de su facción. Suman aproximadamente 210 XP cada uno, dentro del rango de un juego de tamaño estándar de alrededor de 200-220 XP de un

total de alrededor de 300XP. Después de jugar algunos escenarios con estos fragmentos, los jugadores pueden continuar y desarrollar el fragmento, pueden usar uno de los fragmentos de ejemplo que damos con las descripciones de facciones, o los jugadores pueden generar su propio fragmento desde cero: la elección depende de usted y su círculo de juego!

Las reglas para construir fragmentos desde cero se presentan más adelante, junto con explicaciones más detalladas de las capacidades del fragmento. Por ahora, proporcionamos un Algoryn Vector Shard estándar y un Concord Atque Shard, cada uno de los cuales se puede construir a partir de un único bebedero de plástico. Las hojas de equipo se pueden encontrar al final de este libro de reglas.

Fragmento vectorial de Algoryn

La sociedad de Algoryn está impulsada por castas y familias extendidas, las castas se denominan 'legers'. Los miembros de Optimate Leger asumen el liderazgo y están bien entrenados y equipados, mientras que los Soldados Vector proporcionan el núcleo de un ejército altamente profesional. Las ventajas de un fragmento estándar de Vector de Algoryn no solo están en su capacidad de Disciplina, sino también en su capacidad para tomar uno o dos granaderos con el micro-x flexible, ¡y la sobrecarga no se debe oler!

Damos dos opciones para los líderes con este fragmento: uno con un Comandante Optimate leger, que ofrece muchas opciones de especialistas, y otro con un Vector (Soldado) suboficial de leger. La ventaja de este último es que se puede construir una escuadra completa a partir de una sola caja de plástico Infantería Algoryn. Por supuesto, se pueden coger ambos líderes y dejar caer un soldado o líder del fragmento para el escenario inicial: Optimates siempre tomará el mando

Algoryn Tropa Rol	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Special	
Comandante Optimate	42	5	5	6	5	6(7)	8	8(4)	1	Algoryn Optimate, Liderazgo 1, armadura réflex, armadura de impacto, carabina de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma	
Suboficial Vector AI	(41)	5	5	5	5	6(7)	8	8	1	Algoryn Vector, Liderazgo 1, Inspirador 1, armadura réflex, repetidor mag o rifle mag, pistola mag, granadas de plasma	
Médico de Campaña	40	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, Medico 1/6, armadura réflex, rifle mag, granadas de plasma, pistola mag	
Granadero 1	41	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, armadura réflex, pistola mag, granadas de plasma, micro-x con Sobrecarga+ Inhibidora 3" + Aturdidora 3"	
Granadero 2	41	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, Luchador duro 2, armadura réflex, pistola mag, granadas de plasma, micro-x con Sobrecarga	
Especialista Operaciones	42	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, Contrafragmento 1/6, Observador avanzado 1, armadura réflex, rifle mag, granadas de plasma, pistola mag	
Total 206		o 205XP si Vector AI Sub -Oficial fue elegido sobre Comandante Optimate									
Tropas de reserva de Algoryn											
Francotirador	43	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, Tirador 2 (rifle mag), armadura réflex, rifle mag, granadas de plasma, pistola mag	
Granadero 3	47	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, Luchador duro 2, armadura réflex, pistola mag, granadas de plasma, micro-x con Sobrecarga + Inhibidora 3" + Aturdidora 3"	
Total 296		(4XP restantes de 300)									

Antares: Fragmento de Incisión

Fragmento de ataque C3

Panhumano Concord está dirigido por un grupo de humanos altamente inteligentes y evolucionados llamados NuHu. Estos mandarines, como se les llama, están en una relación simbiótica con IMTel, una gran inteligencia artificial integrada basada en una nanoesfera omnipresente. Si bien Concord está formado principalmente por panhumanos de todos los fenotipos, también incluye algunos extraterrestres y uno o dos morfos panhumanos muy diferentes.

El ejército de Concord es el Comando Combinado de Concord,

el C3. El IMTel selecciona a los ciudadanos de los millones de planetas de Concord que considera son los más aptos para adoptar estilos de vida militares. El fragmento C3 (esa parte del IMTel que administra el C3) equipa a sus soldados con las mejores armas que su sociedad cercana a la post-escasez puede fabricar.

El escuadrón de ejemplo incluye un Krasz morph como un luchador cuerpo a cuerpo, así como el soldado de lanza estándar. El Krasz puede ser reemplazado por un Ataque Sharpshooter, con la ventaja de que se puede construir un fragmento efectivo de 5 fuertes a partir de un solo bebedero de plástico Concord.

Tropa C3 Rol	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Líder de Ataque	40	5	5	5	5	5(7)	7	8(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, Liderazgo 1, armadura hiperluz, carabina de plasma, micro-x con minired, pistola de plasma
Especialista de Operaciones	49	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, Sincronización de drones 1, armadura hiperluz, carabina de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma, Medí-Sonda 7
Tropa de Ataque 1	37	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, armadura hiperluz, carabina de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma
Lancero	39	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, armadura hiperluz, lanza de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma
Tropa Krasz	44	5	5	5	7	6(8)	6	7(4)	1	Krasz, Concord IMTel, Luchador Duro 1, armadura hiperluz, carabina de plasma Krasz, granadas de plasma, pistola de plasma
Total 209										
Tropas de reserva de Concord										
Francotirador	45	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, Tirador oculto 2 (carabina de plasma), armadura hiperluz, carabina de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma
Tropa de Ataque C3 Gyohn	45	5	5	5	5	6(8)	7	7(4)	1	Gyohn, Concord IMTel, Estoico 1, armadura hiperluz, carabina de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma
Total 299 (1 XP restante de 300)										

Antares: Fragmento de Incisión

ESCENARIO INICIAL

Un juego de Antares: Incisión Shard se define por el escenario actual que establece las tropas mínimas y máximas involucradas, brinda las recompensas que reciben los sobrevivientes por completar el objetivo establecido en el

escenario y detalla los peligros involucrados. Usaremos la siguiente definición de misión como ejemplo y explicaremos lo que significa cada sección: el escenario también se puede ejecutar usando los fragmentos básicos de cinco miembros proporcionados anteriormente; recomendamos que se usen 210 puntos ya que los fragmentos ya están creados .

Escenario 1: Recuperación de Datos

Los datos de vigilancia se han transmitido a una estación terrestre, pero el satélite del que procedían ha sido derribado, por lo que ya no se puede interrogar. Debe recuperar los datos de uno de varios nodos de acceso a datos y, si es posible, evitar que los datos caigan en manos enemigas.

XP recomendado: **200-250** (se recomienda 210 para los fragmentos iniciales/de ejemplo)

Combatientes: 3-7

Dificultad: **Media**

Objetivo: Recuperar datos de un nodo de acceso y escapar de la mesa.

Éxito Total (7XP) = cualquier miembro del equipo que recuperó los datos escapa de la mesa sin que lo haga la oposición;

Éxito Parcial (5XP) = ambos bandos escapan de un miembro del equipo fuera de la mesa con los datos;

Fracaso Parcial (4XP) = los datos no se recuperan pero el enemigo sufre al menos un 50 % de bajas;

Fracaso (3XP) = otras circunstancias.

Configuración: La mesa debe estar repleta de mucho terreno de protección y bloqueo: un edificio adyacente a los nodos de acceso no es inapropiado. El primero de los tres nodos de acceso a datos se coloca a 5" de dos bordes laterales adyacentes y los dos restantes aproximadamente a 5" más a lo largo pero todavía a 5" del borde (ver diagrama). Asegúrese de que haya igualdad de acceso a los nodos.

Despliegue: No hay despliegue sobre la mesa: cada miembro del equipo llega en el primer turno desde el punto medio del borde del tablero opuesto a los nodos de datos. Los equipos deben jugar a los dados para decidir desde qué punto de entrada llegan.

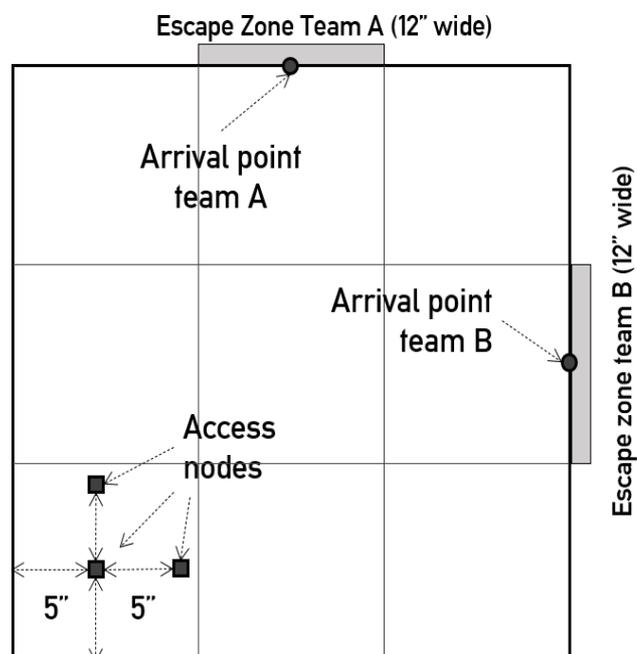
Fin del Escenario: El escenario termina al final de un turno en el que cualquier miembro del equipo escapa de la mesa con los datos.

Especial: Un miembro del equipo que escapa que tiene los datos puede romperse o lesionarse, pero debe abandonar la mesa a lo largo del borde dentro de las 6" de su punto de llegada (a veces llamado sector del borde de la mesa central).

La recuperación de los datos requiere que un sophont realice una orden de Reagrupar (es decir, no una bestia o un dron armado) mientras se encuentra a 1" de un nodo de acceso; tome nota de la persona que ha recuperado los datos.

Variante: Una versión avanzada del juego permite que los datos se compartan con otro miembro del equipo, siempre que los miembros estén uno al lado del otro y uno u otro haga una orden de Reagrupar: cualquiera de los miembros del equipo puede escapar y lograr la victoria.

SCENARIO: DATA RETRIEVAL



Antares: Fragmento de Incisión

Experiencia Recomendada

Cada escenario tiene asignado un rango de XP recomendado. Los jugadores deben decidir por sí mismos exactamente qué puntos desean usar para cada escenario, pero el rango de XP recomendado puede ayudar a establecer expectativas. Una vez que los jugadores han acordado un valor de XP, pueden seleccionar cualquier operativo, dron, sonda y equipo que deseen de su lista hasta este total.

Si bien 200 puntos es un buen valor inicial o general de XP, los fragmentos iniciales se construyen deliberadamente con una gama de habilidades interesantes, por lo que los jugadores que construyen a partir de estos fragmentos deben usar 210XP para comenzar.

Combatientes

Un jugador debe seleccionar al menos el número mínimo de combatientes para formar el equipo involucrado en la misión y no puede elegir más del máximo.

Dificultad del Escenario

La dificultad indica aproximadamente el desafío planteado por el escenario. Al final de un juego, el fragmento y cada miembro sobreviviente del fragmento que participó gana XP según el nivel de éxito alcanzado por su fragmento. Al final de una misión, la XP se puede usar para comprar equipo o mejorar las habilidades del operativo.

La XP otorgada a los operativos sobrevivientes se denomina "XP operativa", mientras que la otorgada al fragmento en su conjunto es "XP del fragmento". Shard XP se puede considerar como una cuenta bancaria compartida y se puede usar para comprar armas y equipos de cualquier miembro, como sondas o compañeros, o se pueden comprar operativos adicionales, drones o bestias. El XP de un operativo se puede usar para desarrollar sus habilidades o comprarles armas y equipo (si pueden recibir equipo).

Los niveles de éxito en cada escenario son los siguientes:

- **Fracaso** (o 'resultado subóptimo' como le gusta llamarlo a IMTel), donde no se logró ninguna de las metas u objetivos;
- **Fracaso parcial**, donde se cumplieron uno o dos objetivos, o el oponente se vio obstaculizado hasta cierto punto;
- **Éxito parcial**, donde el fragmento logró lograr la mayoría de sus objetivos pero con algunos resultados menos deseables;
- y
- **Éxito total**, donde el fragmento logró todos sus objetivos. Tenga en cuenta que un éxito total no tiene que significar que todos los miembros del fragmento sobrevivieron, ¡pero un miembro debería sobrevivir, al menos!

La información y las reglas para ganar XP, omitir escenarios y agentes temporales se encuentran en el capítulo Misiones en la página 71.

Pautas de Dificultad

La dificultad se puede evaluar a través de la medida del riesgo para los combatientes o la complejidad de la tarea y, a menudo, se resuelve mejor a través de pruebas de juego. Algunas pautas que encontramos útiles son:

- Un escenario de **baja** dificultad puede ser uno que se centre en el movimiento o en recuperar una de varias cosas del centro de la mesa.
- Un escenario de dificultad **media** aún podría ser movimiento o recuperación pero desde o hacia el otro lado del área de juego, como tenemos aquí, o desde un espacio confinado o con recursos limitados.
- Un escenario **difícil** puede ser uno que desencadene un combate cuerpo a cuerpo desde el principio o que requiera la recuperación de una sola persona u objeto específico (un juego de suma cero); en tal situación, se pueden otorgar niveles más bajos de éxito si el los bienes se dañaron o la persona resultó herida, o si el fragmento infligió bajas sustanciales a su oponente pero aún así no logró su objetivo principal.

Objetivo

Esto indica por qué los fragmentos participan en el escenario y cómo lograr ese propósito. En el Escenario 1, el objetivo es que un sophont ejecute una orden de Reagrupar cuando esté adyacente (a 1") de un nodo de acceso a datos.

Cada vez que se establece un lugar o nodo objetivo, el objetivo se indica en la tabla mediante un marcador de objetivo, en este caso, una pantalla o un conjunto de controles.

Siguiendo el objetivo, se enumeran los grados de éxito y cómo alcanzar ese nivel de éxito. Si bien la comunicación de Antarean es excelente, en la mayoría de las operaciones de Incisión Shard, los defensores tendrán codificadores de comunicaciones en efecto para que solo se puedan transmitir algunos datos: aquí, para estar seguro del éxito, el individuo que extrae tiene que llevar una copia de los datos, muy probablemente cargado en la memoria de su armadura o en un dispositivo de almacenamiento de datos personales que poseen la mayoría de los ciudadanos de Antares.

Antares: Fragmento de Incisión

Configuración

Contiene instrucciones sobre qué terreno u objetos especiales que colocar en las mesas. Incisión Shard normalmente se juega en mesas que miden 90x90cm, pero algunos escenarios pueden requerir mesas más grandes.

Durante la configuración, los jugadores colocan áreas y elementos de terreno en la mesa para representar el mundo y el entorno en el que operan los fragmentos: desierto, bosque templado, mundos de hielo, una luna plagada de lava o lo que sea. En general, los jugadores deben colocar al menos dos elementos de terreno, obstáculos o áreas por sector de mesa cuadrada de 30 cm, tres o más elementos en lugar de áreas. La mayor parte del área de juego debe estar abierta, sin ofrecer cobertura y sin obstaculizar la línea de visión (LoS) ni la línea de fuego (LoF). Ver Terreno en la página 20 en adelante.

Despliegue

El despliegue se realiza sobre la mesa o se especifica un punto de llegada.

Si el despliegue está en la mesa, el área dentro de la cual se despliega por primera vez un fragmento se decide o se corta en dados: luego coloque los dados de orden de cada fragmento en la bolsa (excluyendo los dados adicionales como los dados IMTel) y saque como si estuviera ejecutando el primer turno pero no se realizan activaciones. En cambio, a medida que se extraen los dados de orden, el jugador al que se asignan debe colocar una unidad en la mesa dentro del área de despliegue.

El juego comienza una vez que todas las unidades están desplegadas.

Si solo se especifica un punto de llegada o una zona de llegada, no se lleva a cabo ningún despliegue, pero los miembros del fragmento deben llegar a la mesa con una orden de Ejecutar o Avanzar desde el punto o desde un punto dentro de la zona de llegada. Las unidades que lleguen de esta manera pueden enviar sus sondas primero o pueden mantenerlas compactadas. En ningún momento una unidad que suba a la mesa podrá asaltar a otra que ya esté sobre la mesa.

Finaliza el Escenario

Esto establece las condiciones en las que el juego debe finalizar. Esto es normalmente durante la Fase 2.i en un turno durante el cual ocurrió un evento importante, como el cumplimiento de una condición de victoria. Sin embargo, un escenario puede terminar en otro momento o inmediatamente cuando ocurre un evento.

Especial/Variante

Esto describe cualquier evento o acción especial que sea aplicable al escenario, especialmente los detalles de cómo recuperar algo o cómo operar un elemento como un transmat.

Aquí describimos cómo recuperar los datos de un nodo de datos y también hacemos una sugerencia sobre qué hacer si el escenario se vuelve a ejecutar.

El párrafo "Variante" no siempre aparece, pero se muestra aquí como un ejemplo de cómo algunos escenarios pueden tener consejos sobre diferentes objetivos o escenarios cuando se vuelven a jugar.

JUGANDO UN ESCENARIO

Las siguientes secciones describen cómo jugar el juego junto con las reglas. Se presentan en la secuencia en la que es más probable que se encuentren: la estructura de un giro; luego cómo asignar órdenes; luego cómo realizar el movimiento y el tiro; y, en última instancia, cuándo y cómo realizar una prueba de descanso, que ocurre cuando un miembro de fragmento puede estar bajo demasiada presión para continuar.

Las reglas que se encuentran con menos frecuencia se colocan al final, que incluyen asaltos o combate cuerpo a cuerpo y reacciones a la acción de un jugador activo.

En general, no hay límites de tiempo para un juego, un juego que continúa hasta que se cumplan las condiciones de victoria para el escenario. Esperaríamos que la mayoría de los juegos se completen en 75-90 minutos.

Comenzamos explicando cómo realizar una prueba, la posibilidad de tener éxito en una tarea como disparar, y luego pasamos directamente a la secuencia de eventos en un turno.

Haciendo una Prueba

Los disparos, el combate cuerpo a cuerpo y otras actividades desafiantes se resuelven tirando un D10 y comparando el resultado con un número objetivo (tn) requerido para la tarea.

El número objetivo normalmente se basa en uno de los valores estadísticos, como Ag o Acc. Este valor se modifica sumando o restando un número de modificadores situacionales para obtener un número objetivo final. Luego se compara la tirada D10 con el tn para ver qué sucede.

Los resultados son generalmente los siguientes:

<ul style="list-style-type: none">• Un 1 en los dados es un éxito automático, independientemente del número objetivo.
<ul style="list-style-type: none">• Un 1 también puede ser un éxito decisivo, lo que significa que ocurre algo ventajoso. Esto solo sucede cuando el número objetivo es 1 o más después de todos los modificadores.
<ul style="list-style-type: none">• Un resultado menor o igual a tn es un éxito ordinario. Si el tn es 0 o menos, una tirada de '1' sigue siendo un éxito automático pero no es decisivo.
<ul style="list-style-type: none">• Un resultado superior a tn es un fallo: tiro fallado, tropiezo, o similar.
<ul style="list-style-type: none">• Un 10 (un 0 cuenta como 10) en los dados es siempre un fracaso automático. Además, mientras que algunos atributos especiales permiten repetir la tirada si se falla, un 10 nunca se puede volver a tirar. Aunque un tn puede ser superior a 10, los dados aún deben tirarse en caso de que ocurra un fallo automático.
<ul style="list-style-type: none">• Un 10 también puede ser una pifia, lo que significa que puede ocurrir algo desastroso. Una pifia solo ocurre cuando el número objetivo es 10 o menos.

Al hacer pruebas para múltiples ataques al mismo tiempo, como con un arma de fuego rápido, ayuda tirar todos los dados juntos. Cuando sea necesario distinguir los puntajes, tire por separado o use dados de diferentes colores para obtener resultados diferentes.

Pruebas Estadísticas Mixtas

Ocasionalmente, los miembros de una unidad tienen diferentes estadísticas, o pueden tener acceso para usar el Init o Co en bruto de otro modelo en su fuerza. En general, las estadísticas a utilizar son:

- Para pruebas individuales como disparo (Acc), defensa (Res) o cuerpo a cuerpo (Str), use el valor de estadística del individuo;
- Las pruebas físicas o las actividades que afectan el movimiento, como Ag o Mv, usan el valor de estadística apropiado **más bajo** en la unidad;
- Las pruebas de moral o intelecto como Init o Co usan el Init o Co **más alto** en la unidad, o accesible por ella.

UN TURNO

La mayoría de los escenarios no tienen límite de tiempo: el juego continúa hasta que un bando u otro logra su objetivo. Cada turno se divide en dos fases: la 'fase de órdenes' durante la cual todas las unidades que pueden realizar una acción, y la 'fase de fin de turno' cuando se realizan varias pruebas y declaraciones en preparación para el siguiente turno.

Después de poner la mesa y antes de comenzar a jugar, tome todos los dados de orden de cada bando y colóquelos en una bolsa de dados u otro recipiente opaco del que se puedan sacar los dados al azar.

Antares: Fragmento de Incisión

1. Fase de Ordenes

Durante la fase de ordenes, se iteran los siguientes pasos.

1. **Sacar.** Saque al azar un dado de orden de la bolsa de dados y entrégueselo al jugador al que pertenece.
2. **Asignar dados.** El jugador elige una unidad que aún no ha recibido un dado de órdenes y le da una orden. Coloque los dados junto a la unidad que muestra el orden seleccionado.
3. **Prueba de Ordenes.** Si la unidad tiene pines o heridas, la unidad realiza una prueba de orden. Si tiene éxito, la unidad quita un pin y realiza su acción; si falla, la unidad cae y gira sus dados de orden para mostrar Cuerpo a Tierra.
4. **Acción.** Si la unidad ahora está Cuerpo a Tierra, Disparar, Correr, Avanzar o Reagruparse, se **activa** y su jugador determina su acción.
5. Volver a 1, **Sacar.**

Una vez que todos los modelos elegibles hayan recibido sus ordenes, la fase de ordenes finaliza y comienza la fase de fin de turno.

Asignación de Datos de Orden

Si bien un jugador puede elegir qué unidad recibe los dados de orden cuando se extrae, a las unidades en la mesa se les debe asignar un dado de orden durante un turno si hay alguno disponible; un jugador no puede simplemente ignorar una asignación de dados. Algunas habilidades especiales permiten que un fragmento tenga dados adicionales sin asignar en la bolsa o que se dejen a un lado: ¡dichos dados de orden sin asignar no tienen una orden ya que solo las unidades pueden recibir órdenes!

2. Fase final de turno

Después de que todas las unidades hayan recibido sus dados de orden y hayan actuado, los dados de orden se juntan y se devuelven a la bolsa de dados, con la excepción de las órdenes retenidas. La secuencia en la que hace estas cosas normalmente no es crítica, pero cuando haga una diferencia, use la secuencia que se proporciona a continuación.

1. **Comprobar ganador/perdedor.** Si el escenario dice que verifique si hay ganadores o perdedores, hágalo ahora con las unidades en el estado en que se encuentran en este punto antes de continuar con el resto de esta fase.
2. **Pruebas de bajada/recuperación.** Las unidades con orden de *Cuerpo a Tierra* pueden optar por mantener la orden de un turno a otro. Si lo hacen, eliminan automáticamente un solo pin. De lo contrario, una unidad con una orden de *Cuerpo a Tierra* que desee devolver sus dados a la bolsa debe pasar una prueba de recuperación para eliminar su orden y devolverla a la bolsa de dados. Consulte la página 18, a continuación.
3. **Mantener el Orden.** Las miniaturas con una orden de Emboscada pueden optar por mantener la orden de un turno a otro. Consulte la página 18. Otros modelos pueden tener

habilidades que les permitan retener otras órdenes.

4. **Efectos de Municiones Especiales.** Comprueba si las municiones especiales u otros efectos duran hasta el siguiente turno: para cada marcador de municiones, tira 1D10 y con un 1-5 el efecto continúa hasta el siguiente turno; de lo contrario, el efecto finaliza y el marcador debe retirarse del turno. Mesa.
5. **Fuego Indirecto OH .** Calcule el punto objetivo real y el efecto del fuego indirecto OH (que podría ser un marcador de municiones especiales).

Miniaturas Destruídas y Dados de Orden

Tan pronto como todos los operativos de una unidad caen como bajas, no solo se retiran las miniaturas, sino que también se retiran del juego los dados de orden de la unidad y se dejan a un lado. Si el dado de orden de la unidad está en la bolsa, sácalo de la bolsa.

Reacciones

Cuando una unidad realiza una acción, los operativos opuestos pueden intentar reaccionar de inmediato en algunas situaciones.

La reacción de un enemigo se calcula antes, después o al mismo tiempo que la propia acción de la unidad activa, según el tipo de reacción involucrada. Las reglas para las reacciones están cubiertas en la parte Reacciones del libro de reglas. Consulte la página 30.

Reglas avanzadas: Reacciones

Si bien las reacciones agregan mucho al juego, son un poco más complejas que las órdenes y son reglas avanzadas. Al aprender las reglas, puede ser una gran idea ignorarlas hasta que adquiera más confianza con las reglas básicas.

Ordenes y Pruebas de Ordenes

Si una unidad no tiene pines ni Heridas, ejecuta automáticamente la orden que se le da: activar la unidad y llevar a cabo sus acciones.

De manera similar, si a una unidad se le da una orden de *Cuerpo a Tierra*, automáticamente cae y no elimina ningún pin.

De lo contrario, si una unidad tiene Heridas o pines, debe realizar una prueba de orden (una prueba Co) con las penalizaciones establecidas en la Tabla de prueba de orden y luego hacer lo siguiente según el resultado de la prueba:

Antares: Fragmento de Incisión

Resultados de la prueba de Ordenes
<ul style="list-style-type: none"> • Si tiene éxito, la unidad quita un pin y lleva a cabo su acción;
<ul style="list-style-type: none"> • en caso de falla, una unidad no quita un pin y cae Cuerpo a Tierra.

Algunas habilidades especiales pueden permitir el uso de un Co de un Comandante en una unidad diferente, o los miembros de la unidad pueden tener diferentes clasificaciones de Mando: en tales situaciones, use el Co más alto permitido.

Al recibir una orden, el dado de orden se coloca al lado de la unidad con la orden dada boca arriba: esta es su orden actual. Si la unidad se ve obligada a hacer una orden diferente, como Cuerpo a Tierra después de fallar un dado de orden, cambia la cara superior del dado de orden para mostrar la orden que realmente se está ejecutando.

La tabla de Prueba de Orden (al dorso) da una explicación de cada orden y lo que requiere la prueba si la unidad tiene pines o heridas. Donde la orden se refiera a Movimiento, ver las reglas en la p.18; para disparar, p.22; y para Reacciones, consulte la página 30.

Tabla de Prueba de Orden

Orden	Resumen de Acción	Estadística a Prueba
Disparo	La unidad mantiene su posición, pero puede girar sus miniaturas para mirar a un objetivo y disparar sus armas con una bonificación de Disparo apuntado. Una unidad no necesita disparar si tiene una orden de Disparo.	Mando -pines -heridas
Avance	La unidad se mueve una vez y dispara sus armas. Las unidades no tienen que moverse ni disparar cuando se les da una orden de Avance, pero deben completar cualquier movimiento previsto antes de disparar.	Mando -pines -heridas
Correr	La unidad se mueve el doble de su Mv y puede correr pero no disparar.	Mando -pines -heridas
Emboscada	La unidad mantiene su posición, no hace nada al recibir el dado de órdenes y espera la actividad enemiga para realizar una Reacción automática.	Mando -pines -heridas
Reagrupar	La unidad mantiene su posición e intenta recuperar su eficacia de combate quitando pines: si tiene éxito, quita 3 pines además de los eliminados como resultado de la prueba de orden exitosa. La orden de Reagrupar también se usa para llevar a cabo acciones inusuales o específicas de la misión.	Mando -heridas
Cuerpo a Tierra	La unidad mantiene su posición, activa cualquier defensa, puede tumbarse y hace el máximo uso de cualquier protección disponible. Una unidad en Cuerpo a Tierra no elimina un pin ya que no hace una prueba de orden.	Automático

Órdenes Retenidas

A elección del jugador, cualquier unidad que termine su turno en Emboscada o Cuerpo a Tierra puede mantener esa orden hasta el final de un turno. Las unidades que retienen las órdenes de Emboscada o Cuerpo a Tierra comienzan el siguiente turno con sus dados de orden en su lugar y se considera que han recibido un dado de orden para ese turno.

Solo se pueden mantener otros tipos de orden si las unidades tienen reglas especiales que les permitan hacerlo.

Recuperación de Orden Cuerpo a Tierra

Una unidad que retiene su orden de Cuerpo a Tierra en lugar de intentar una prueba de recuperación recupera automáticamente un pin.

Las unidades que terminen su Turno Cuerpo a Tierra pero que deseen recuperar los dados de orden en la bolsa de dados deben realizar una **prueba de recuperación**.

Prueba de Recuperación

Una prueba de recuperación es una prueba de Co que usa el Co más alto de la unidad o puede usar el Co normal de miniaturas cercanas con la regla especial de Mando; consulta la regla especial de Mando para más detalles.

Prueba de recuperación =
Co actual de la unidad
- <i>número actual de pines</i> - <i>total de todas las Heridas en miniaturas de la unidad</i> + <i>cualquier bono especial Co</i>

Los resultados de la prueba de recuperación son similares a la prueba de orden:

Resultados de la prueba de recuperación
<i>Si tiene éxito, la unidad quita un pin y devuelve sus dados a la bolsa;</i>
<i>en caso de fallo, la unidad no quita un pin y permanece Cuerpo a Tierra.</i>

Eliminación de marcadores de heridas

Mientras que los marcadores de pin se eliminan al retener las órdenes de Cuerpo a Tierra, las pruebas de recuperación, las órdenes de Reagrupar o mediante una prueba de orden, los marcadores de Herida representan un daño significativo y severo para el individuo. Los marcadores de herida solo pueden ser eliminados por un especialista médico con un atributo adecuado como *Medico*.

Antares: Fragmento de Incisión

MOVIMIENTO

Las unidades pueden moverse cuando se activan con una orden de Avanzar o Correr, cuando se retiran después de un asalto y cuando realizan reacciones de Correr para cubrirse, Escapar o Contracargar.

La tasa de movimiento de un modelo en pulgadas se indica en su línea de estadísticas debajo de Movimiento (Mv). Cuando una unidad recibe una orden de Avance, sus miniaturas pueden moverse hasta su tasa de Mv; si se les da una orden de Correr, sus miniaturas pueden moverse dos veces ($2 \times Mv$).

Mide el movimiento desde un punto 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. Los modelos son libres de mirar en cualquier dirección mientras se mueven, pero ningún punto en la base o el cuerpo del modelo puede moverse más allá de la distancia Mv.

Formación y Separación

Mantener la "formación" significa que las miniaturas de una unidad deben permanecer a 1" o menos del operativo de esa unidad y no deben estar distanciadas de esa miniatura por terreno intermedio que bloquee las líneas de visión.

Mantener la "separación" requiere que ningún modelo pueda terminar su movimiento más cerca de 1" de los modelos enemigos, excepto cuando se requiera específicamente para iniciar un combate cuerpo a cuerpo.

Ataque Gratis

El movimiento que pasa a 1" de una miniatura enemiga que no sea la primera 1" de un movimiento de consolidación le permite al enemigo un ataque cuerpo a cuerpo inmediato y gratis con cualquier arma que tenga: la miniatura activa no puede defenderse (ver Asaltos, p.28) y el atacante no necesita reaccionar para hacerlo.

Mv Diferente

Cuando una unidad incluye modelos con diferentes índices de Mv, la unidad aún debe terminar su movimiento en formación.

Interpenetración

Los modelos de infantería, equipo, dron, sonda y bestia en la misma fuerza pueden pasar libremente entre sí: ¡asumimos que los individuos se mueven al mismo tiempo y no se interponen en el camino de los demás! Otros modelos dificultan el movimiento y deben moverse alrededor o por encima, quizás con un control de escalada adecuado.

Mover Armas y Equipos Separados

Los modelos separados de armas, equipos y drones se mueven y se reubican con su operador según sea necesario.

Tumbado

Cualquier modelo puede quedar tumbado, tirarse al suelo, al final de cualquier activación o reacción o en cualquier momento durante el movimiento. Esto incluye si va o es forzado Cuerpo a Tierra, no puede recuperar un dado de orden y permanece Cuerpo a Tierra, o realiza un movimiento de consolidación.

Ir tumbado no incurre en penalización en el movimiento. Coloque un marcador adecuado al lado del modelo o inclínelo de lado. Cuando esté tumbado, trate la línea central de su torso como el "centro base" cuando determine la LoS **para** el modelo y su cabeza cuando determine la LoS **del** modelo.

Se debe indicar cuándo una unidad tumbada se va a tumbar antes del movimiento; si se declara Disparo de Emboscada contra una unidad a mitad de su movimiento, ¡no puede cambiar de opinión repentinamente!

Bonos/Penalizaciones Cuerpo a Tierra

Los modelos Cuerpo a Tierra presentan objetivos más pequeños a distancias más largas contra el fuego directo y también aprovechan las ondulaciones menores o la fauna para protegerse (no es necesario que coloquemos esa cubierta sobre la mesa, simplemente supongamos que está allí).

Levantarse de estar Cuerpo a Tierra cuesta $\frac{1}{2} \times Mv$ (por lo que un objetivo con Mv 5 "debe gastar 2.5" para ponerse de pie).

Gatear

Un modelo Cuerpo a tierra puede gatear a $\frac{1}{2} \times Mv$ y permanecer Cuerpo a Tierra, incluso cuando realiza un movimiento de consolidación. Se supone que los elementos suspendidos, como sondas o drones, golpean el suelo con cuidado.

Escalada

La escalada se lleva a cabo a $\frac{1}{2} \times Mv$ verticalmente (por lo que una pared típica de 2" quita 4" de Mv) y también requiere una Prueba de Movimiento (ver pág. 20) a menos que haya escaleras sólidas o muy buenas ayudas para escalar disponibles. Un muro bajo o unas pocas rocas no necesitan una prueba de trepar, pero pueden requerir una prueba de movimiento.

Una prueba de escalada fallida significa que no se puede escalar ninguna distancia.

Bajar 1" o una distancia hasta la altura de un modelo es un simple salto y no necesita prueba.

Antares: Fragmento de Incisión

Saltando

Saltar a través de una grieta estrecha o un espacio de hasta 1" de ancho no requiere una prueba de movimiento, pero el ancho del espacio se incluye como parte del movimiento. De lo contrario, se puede realizar una prueba de movimiento para saltar 3" horizontalmente o 1" verticalmente para criaturas pequeñas o más grandes: las criaturas diminutas y los enjambres solo pueden saltar ½" antes de tener que hacer una prueba de movimiento.

Los modelos grandes y enormes pueden saltar a través de un espacio de 4"; modelos pequeños y diminutos en un espacio de 2".

Para saltar hacia abajo, vea escalar, arriba.

Cargado

Los modelos se ven cargados cuando llevan un objeto sustancial, como un equipo cautivo o de gran tamaño.

Las miniaturas cargadas sufren una penalización de -2 en disparos, ataques cuerpo a cuerpo y Ag; su tasa de Mv base también se reduce en 1". También deben realizar una Prueba de Movimiento al saltar.

Captura

Un sophont, o una bestia con la palabra clave Capturar, puede capturar un objeto **adyacente** o un ser roto, desarmado o inconsciente. Lo hacen al final de su activación o inmediatamente antes de cualquier movimiento de consolidación (ver Noquear, p22).

Para hacerlo, simplemente afirman que están capturando al cautivo o al objeto, generalmente recogiéndolo y asegurándolo. En el caso de las bestias, el objeto estaría en sus dientes o en una bolsa compactadora y la bestia acosaría al cautivo.

Los drones de armas no pueden capturar oponentes.

Cautivos

Un cautivo pierde inmediatamente todos los pines, dados de orden, equipo, objetivos y armas y se coloca bajo el control de su captor: se convierte efectivamente (sin querer) en miembros de la unidad del captor. Un objetivo o un objeto crítico dejado caer por el cautivo puede ser recogido inmediatamente por su captor como parte del proceso de captura.

Un captor se considera cargado cuando mueve a su(s) cautivo(s).

Un cautivo conserva cualquier estado de Heridas o Roto que ya tenga, pero estos no se aplican a ninguna prueba que realice el captor. Un cautivo que es liberado recupera su OD y retiene su estado de Heridas y Rotos.

Objetos Transportado

A menos que se indique lo contrario en el escenario, asuma que cualquier objetivo transportado es lo suficientemente pequeño como para ser transportado por un operativo sin obstaculizar a su portador.

Los modelos no operativos pueden llevar...

Las bestias y los drones armados en Incisión Shards reciben capacitación en el uso de pequeños compactadores, almacenamiento de datos o unidades de suspensión que utilizan para transportar objetos pequeños.

Recoger Objetos

Si bien un escenario puede tener reglas para adquirir objetos o datos en primer lugar, cualquier agente que finalice una activación dentro de 1" del objeto puede recoger los objetos arrojados por una víctima o un modelo inconsciente. Esto significa que el ganador de un asalto podría recoger los objetos que haya dejado caer el perdedor.

Transferencia de Objetos

Un agente que termine su turno a menos de 1" de un agente aliado puede recibir un único objeto que lleva el aliado (como si lo estuviera recogiendo).

Los cautivos (ver más abajo) también se pueden transferir de esta manera.

Dejando la Mesa

Un modelo que se va de la mesa no puede volver. A menos que satisfaga una condición de victoria, se cuenta como perdido, aunque conserva su estado de lesión para los escenarios posteriores de la misión.

Sondas y Drones

A efectos de movimiento, las sondas y los drones ignoran los efectos del terreno.

Las sondas están exentas de las reglas de formación y separación, ya que normalmente se deslizan más alto que muchos combatientes o son lo suficientemente ágiles para evitar el contacto directo.

TERRENO

Necesitamos hacer un pequeño aparte, aquí, para lidiar con el terreno: los elementos colocados en la mesa para mostrar el área en la que luchan los fragmentos. En resumen, el terreno es 'lo que ves es lo que obtienes': una roca es una roca, un árbol un árbol, un arbusto un arbusto, un área de detritos industriales solo eso, y así sucesivamente.

Antares: Fragmento de Incisión

Hay innumerables entornos en los que puede operar un fragmento de incisión, por lo que tratamos de simplificar las reglas relacionadas con el terreno para que el juego avance rápidamente. Sin embargo, los jugadores pueden agregar más profundidad a estas reglas para reflejar sus propios elementos de terreno, por lo que estas reglas solo pueden ser pautas.

Resumen del Terreno

Antes de comenzar el escenario, los jugadores deben acordar entre ellos qué obstáculo ofrece cada tipo de terreno durante el juego en términos de:

- **Movimiento**, quizás requiriendo una prueba de Ag para cruzar;
- **Ocultación**, que otorga penalizaciones de Acc al disparo y la línea de visión (LoS); y
- **Cobertura**, que otorga una bonificación de protección a la Res. de un defensor.

Además de elementos masivos como mesetas gigantes o edificios, nos referimos a tres tipos de terreno diferentes:

- **elementos** específicos del terreno, como un árbol, una roca o una caja;
- terreno lineal de ½" a 2" de ancho que es más largo que ancho y se denomina **obstáculo**; y
- un área delimitada en el suelo que dificulta el movimiento denominada **área de terreno**.

Las colinas y pendientes pueden tener otros elementos de terreno colocados sobre ellas.

Terreno y Movimiento

Desde la perspectiva del movimiento, el terreno se clasifica como **abierto, difícil o intransitable**:

- El terreno **abierto** no ofrece obstáculos para el movimiento;
- El terreno **infranqueable** (por lo general, fisuras anchas y profundas, paredes sólidas o mesetas, o aguas profundas) no se puede cruzar a menos que haya disponible un paracaídas AG, suspensores o dispositivos similares para el modelo de cruce, en cuyo caso el terreno se trata como abierto;
- El terreno **difícil** ofrece un desafío para aquellos que lo atraviesan y requiere una prueba de movimiento tan pronto como se entra o cruza el terreno; a veces, el área impone penalizaciones adicionales a la prueba de movimiento y daños o efectos específicos en caso de fallar la prueba de movimiento.

Ejemplos de áreas de terreno difícil son un campo de cantos rodados, pantanos, detritos industriales, matorrales densos o maleza. Una línea de bambú ofrecería ocultación y sería difícil de atravesar, pero ofrecería poca cobertura a menos que esté muy madura. Un riachuelo puede ser un obstáculo que se puede saltar, mientras que un río más profundo puede ser un área serpenteante de terreno difícil que debe vadearse.

Prueba de Movimiento

Para realizar una Prueba de Movimiento, tira un D10 contra la Ag de la unidad modificada por lo siguiente:

Prueba de movimiento =	
Ag Actual	
-1	Por herida en cualquier miniatura de la unidad
-2	Si alguna miniatura de la unidad está cargada
-1 a -3	Penalizaciones adicionales por terreno

Compare el resultado con el Ag de la unidad:

Resultados de la prueba de movimiento
• Si tiene éxito , la unidad puede completar su movimiento hacia ya través del área o a través del obstáculo este turno sin penalización;
• Si falla , la unidad puede completar su movimiento, pero lo hace a medio paso a través del terreno del área en el que falló su prueba, o durante el resto de su movimiento si cruza un obstáculo.

Por ejemplo, un modelo con un Movimiento de 6" falla su prueba mientras está a 2" del borde de un campo de rocas. Puede moverse 2" a través de las rocas, lo que cuenta como 4", y 2" más allá.

Los elementos del terreno pueden variar mucho, así que aplica el fallo en una tirada de movimiento como te parezca sensato. Por ejemplo, si un obstáculo incómodo tiene un ancho máximo de 2 pulgadas, es posible que la unidad no tenga suficiente movimiento para cruzar, en cuyo caso debe detenerse inmediatamente antes del obstáculo. Los jugadores astutos pueden notar que no hay nada que impida que un modelo suba sobre un obstáculo, lo cual está bien si ambos jugadores están de acuerdo, pero tendrían que hacer otra prueba de obstáculos la próxima vez que se mueva. Estar encima de un gran obstáculo de esta manera es útil si un modelo no tiene suficiente movimiento para cruzar en un turno: ¡los obstáculos no están destinados a ser insuperables!

Terreno y Cobertura

La cobertura solo se obtiene al estar detrás de un terreno sólido, como una roca, un árbol, una caja o un elemento de equipo. Recomendamos a los jugadores que lo aclaren cuando alguno de sus modelos esté en cobertura.

Los bonos de cobertura a Res son:

- +1 para cubiertas blandas y esponjosas como la madera;
- +2 por un trozo sólido de roca o saco de arena colocado;
- +3 para fortificaciones especialmente construidas.

Antares: Fragmento de Incisión

No podemos dar reglas completas para cada situación, excepto la guía principal de que un modelo solo está protegido por un elemento de terreno cuando los jugadores acuerdan que un terreno es lo suficientemente grande para brindar la protección requerida, y un modelo objetivo tiene una parte sustancial de su cuerpo directamente detrás del artículo.

Los jugadores pueden estar de acuerdo en que algunas áreas del terreno, como raíces extensas, paredes bajas o fisuras, pueden otorgar cobertura a las miniaturas tumbadas incluso si dicho terreno normalmente no lo hace.

Por ejemplo, una pared puede bloquear la LoS para aquellos que están agachados, boca abajo, detrás de ellos en lugar de ofrecer una bonificación de cobertura.

Terreno y LoS

En lo que respecta a LoS, el terreno es:

- **despejado**, que no ofrece ningún impedimento para LoS;
- **ocultar**, indicar que el terreno u obstáculo oscurece todo lo que se encuentra más allá de él; y
- **bloqueo**, lo que indica que no se puede trazar LoS o LoF a través del elemento.

Consulte la sección de disparos para conocer los efectos del terreno en LoS y LoF (p.22).

Ejemplo de Terreno

Los elementos de terreno que se encuentran comúnmente se enumeran a continuación. ¡Se anima a los jugadores a crear sus propios efectos de terreno en función de los elementos de terreno que tengan disponibles!

La columna 'Movimiento' no solo indica si el terreno es difícil, sino que también muestra la penalización a la prueba Ag requerida para cruzar o entrar al terreno.

Obstáculos/Terreno	Movimiento	LoS	Cobertura
Cultivos altos	Difícil	Oculto	–
Cultivos Bajos	Difícil	Oculto ^{PR}	–
Río	Difícil	Despejado	–
Mar	Infranqueable	Despejado	–
Roca grande	Infranqueable ¹	Bloqueo	+2 Res
Línea de arbustos	Abierto	Oculto	–
Líneacantos rodados	Difícil	Oculto	+2 Res
Muro	Difícil	Oculto	+2 Res
Matorral denso	Difícil ²	Oculto ^{Co}	–
Zona rocosa	Difícil	Abierto	+2 ^{Res Pr}
Árbol grande	Infranqueable ¹	Oculto/ Bloqueo	+1 Res
Un arbusto	Abierto	Oculto	–
Tocón de árbol	Abierto	Oculto	+1 Res
Campo de rocas	Difícil-1	Oculto ^{Co}	+2 Res ^{Bo}
Corriente de lava	Difícil-2	Abierto	–

¹ Infranqueable para los que lo cruzan, es decir, se puede escalar o caminar.

² En raras ocasiones, el matorral puede estar abierto

^{Co} Solo si LoS pasa a través de un elemento de maleza o sobre una roca que oculta parcialmente el objetivo

^{Pr} Si está tumbado y vs disparando desde más de 10", de lo contrario no hay Cobertura o es Claro.

^{Bo} Si está tumbado detrás de una roca, lo más probable es que la LoF a un objetivo esté bloqueada.

Terreno Especial

Campo de lava	Difícil-3 ^{Res}	Abierto	–
Muro fortificado	Difícil	Oculto	+3 Res ^{Fort}

^{Res} En un fallo de prueba Ag, agregue 1d3 pines.

^{Fort} Alguien que se refugia detrás de una fortificación puede estar completamente fuera de la vista del tirador.

Antares: Fragmento de Incisión

DISPARO

Las unidades disparan cuando se activan con una orden de Disparo o Avance o están reaccionando a la acción de un enemigo cuando su reacción (Disparo de emboscada o Aguanta y Dispara) se convierte en una orden de Disparo.

Diferenciamos entre línea de visión (LoS), si el tirador puede o no ver el objetivo, y línea de fuego (LoF), si el arma puede disparar al objetivo o no. También diferenciamos las armas por alcance, modos de disparo, tipos de munición y si un arma puede disparar por encima de la cabeza (OH).

Secuencia de Disparo

En resumen, la secuencia de disparo es la siguiente:

1	Declara tiradores, armas y modos.	Declare qué modelos y armas están disparando y los modos y cargas para las armas de disparo
2	Declarar objetivo	Designa la unidad enemiga a la que disparar y mide el alcance.
3	Compruebe la línea de visión (LoS) y la línea de fuego (LoF)	Compruebe si los tiradores y las armas tienen LoS y LoF a su objetivo; si no, el disparo se desperdicia.
4	Reaccionar	El objetivo puede reaccionar devolviendo el fuego o huyendo (ver Reacciones, p.30)
5	Resolver Disparo	Resuelva los disparos, elimine cualquier modelo que sufra una baja, agregue un pin en la unidad objetivo por cada baja, agregue marcadores de Herida a los modelos que recibieron Heridas y agregue un pin si la unidad recibió un disparo y era vulnerable pero no recibió daño.
6	Hacer pruebas de Ruptura	El objetivo toma cualquier prueba de ruptura requerida

Paso 1: tiradores, armas y modos

Habiendo declarado que se disparará, el jugador indica los modelos y las armas que están disparando y los modos y municiones que esas armas van a usar. No todos los modelos en una unidad necesitan disparar y los modelos pueden disparar a diferentes objetivos y con diferentes cargas.

¡Muchos jugadores permiten que su oponente cambie el arma una vez que se han determinado los rangos o la LDT, ya que ahorra tiempo y vuelve a medir!

A menos que una habilidad indique lo contrario, una miniatura solo puede disparar un arma y un tipo de munición en cada activación. Los jugadores pueden medir los rangos antes de decidir a qué enemigo disparar.

Fuego Rápido

Las armas que tienen el atributo de **Fuego rápido** (RF) pueden disparar en modo RF, en cuyo caso incurren en una penalización de -1 RF por disparo adicional, o pueden disparar en modo de disparo único con el mismo SV. Podrán efectuar tantos disparos como deseen hasta el máximo del arma.

Los disparos RF también pueden apuntar a tantos modelos enemigos como el atributo RF, siempre que los objetivos estén a 1" entre sí.

Por ejemplo, el duocarb de Tsan Ra tiene un modo RF3 en SV 0, así como un modo de disparo único en RF3. Dadas las

reglas de RF, el arma se puede disparar con 1 disparo a SV 0 o SV3 sin penalización Acc, 2 disparos a SV con una penalización Acc de -1 o 3 disparos a SV0 con una penalización Acc de -2.

Algunos atributos especiales permiten disparar más de un arma simultáneamente: consulte el atributo para cualquier Atributo especial asociado con ese disparo dual.

Noquear

Los ataques de noqueo son intentos de dejar inconsciente a un objetivo. El intento de Noquear debe declararse como si fuera un modo de arma y solo puede ser realizado por:

- armas a distancia con una palabra clave Noquear;
- cualquier ataque **cuerpo a cuerpo** (ver Asaltos, p.28) realizado por un atacante con la palabra clave Noquear.

Si falla una tirada de resistencia, el objetivo de un ataque de noqueo queda inconsciente y no se convierte en una baja ni sufre una herida. Gira los dados de orden del objetivo hacia Cuerpo a Tierra y dale un pin adicional (en lugar de recibir la Herida; consulta Pines, p25).

Un objetivo inconsciente permanece inconsciente hasta que supere una prueba de recuperación: un marcador adecuado puede ser útil. Un objetivo inconsciente puede quedar cautivo por un oponente (ver Capturar, p. 19), momento en el que también se vuelve consciente (pero incapaz de actuar hasta que sea liberado; imagina que el modelo está demasiado atontado).

Antares: Fragmento de Incisión

Un traje de batalla Ghar no puede ser noqueado: a los efectos del noqueo, ¡no son criaturas vivas aunque sus controladores internos sí lo sean!

Paso 2: Declarar Objetivo

Cualquier modelo enemigo (o modelos estrechamente agrupados en el caso de disparos de RF) es un objetivo válido, incluso drones y equipos. Los objetivos válidos también incluyen edificios, un objetivo, o para OH o fuego explosivo, un lugar en el campo de batalla o un elemento del terreno.

Paso 3: Líneas de Visión y Fuego

Un tirador debe ser capaz de trazar Línea de Visión a su miniatura o punto objetivo. Si se dispara OH, un tirador puede usar un LoS de Dron observador parcheado hacia el objetivo (ver OH Fire, p.25).

Independientemente de la LoS, un arma debe poder trazar una Línea de fuego (LoF) hacia su objetivo.

Tanto LoS como LoF se evalúan imaginando una línea trazada desde el centro base del modelo de observación hasta el centro base del objetivo o hasta el cuerpo del objetivo si el objetivo no está basado. Si LoS atraviesa un elemento de terreno bloqueado o el cuerpo de cualquier otro modelo, el objetivo está fuera de LoS.

La LoF de fuego directo se evalúa de la misma manera, mientras que la LoF de OH está más preocupada por los elementos (quizás techos) por encima del tirador y el objetivo.

Normalmente, el terreno bloqueante, como un muro, puede terminar siendo terreno oculto si el objetivo está solo parcialmente oculto o está disparando desde detrás del terreno.

Las tropas que disparan no pueden afirmar que tienen LdV bloqueada para devolver el fuego por el terreno sobre el que han disparado, pero pueden reclamar una bonificación de cobertura y ocultamiento de ese terreno (ver más abajo).

En el caso de modelos de armas separados, como un rifle de fase, el operador o un dron observador debe extraer la LoS y la LoF del arma.

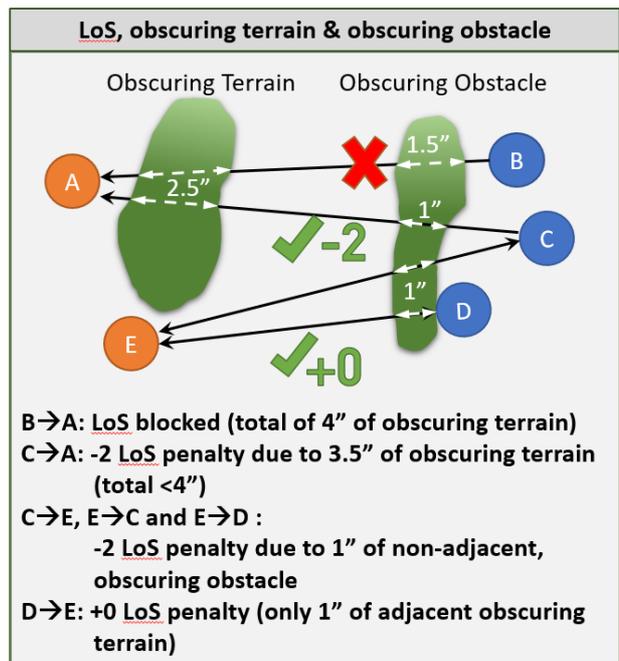
Ocultar terreno y LoS

Ocultar terreno se aplica a LoS y es progresivo:

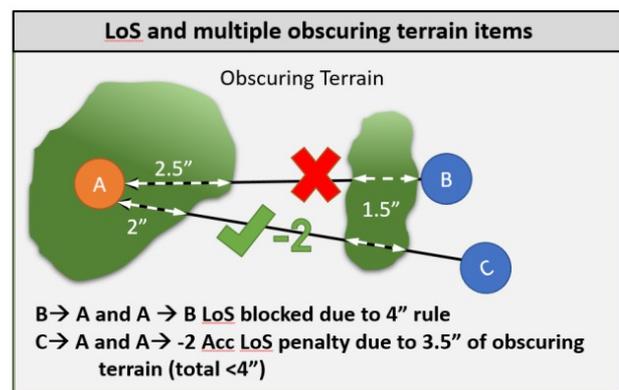
- LoS que atraviesa hasta 4" de cualquier terreno **oculto** incurre en una penalización de -2 Acc;
- LoS a través de **4" o más** de terreno oculto significa que el objetivo no puede ser visto por el tirador y LoS está bloqueado (ver ejemplos);
- LoS a un objetivo solo parcialmente oculto por terreno **bloqueado** también incurre en la penalización de -2 Acc;
- Los tiradores pueden ignorar las **penalizaciones** de LoS de

hasta 1" de ocultación de un obstáculo al que están adyacentes y disparando a través de él; tenga en cuenta que esto no permite que un tirador dispare a través de 5" ya que el límite de 4" aún se aplica.

La distancia de ocultación se acumula a partir de múltiples elementos, como arbustos intermedios, pero solo se aplica una penalización de Acc, incluso si se traza LoS a través de varios elementos del terreno (ver ejemplos).



La regla de obstáculos adyacentes de 1" significa que los francotiradores o francotiradores pueden beneficiarse al estar ocultos por el terreno a través del cual disparan (D a E en el ejemplo anterior).



LoF/LoS y Tamaño

Siempre que el tirador no esté tumbado, la LoS y la LoF pueden trazarse sobre cualquier modelo que sea más pequeño que el tirador o que esté tumbado.

Los pequeños drones y las sondas no bloquean ni ocultan LoS.

Antares: Fragmento de Incisión

Un factor que complica LoS es que nuestros modelos, sin importar cuán animada sea la pose, no pueden moverse de la forma en que se mueven las criaturas vivas. Por ejemplo, un combatiente detrás de una pared se aplastará contra la pared, pero nuestro modelo y su peana deben empujarse contra ella, por lo que el centro de la peana es un punto de medición útil. Como resultado, los jugadores tendrán que llegar a un acuerdo sobre si se puede ver una cantidad suficiente de un objetivo para ser un objetivo: ayuda si un jugador dice cuándo sus modelos se esconden detrás de una pared, por ejemplo, y si es así, lo harían. Necesita una orden anticipada para ponerse de pie y disparar!

Otra complicación es que algunos modelos (Krasz y Askar, por ejemplo) son mucho más altos que otros, por lo que es posible que no se oculten ni se cubran de un elemento de terreno bajo.

Linea de Fuego

Las miniaturas que están fuera de LoF no pueden ser blanco de armas de fuego directo, pero pueden ser alcanzadas por un disparo con efecto de explosión en su unidad o en un punto del suelo o en un objeto de terreno cerca de su unidad.

Fuego Indirecto LoF se arquea sobre cualquier terreno intermedio, pero está bloqueado por cualquier techo, cielo raso o toldo superior sólido sobre los tiradores o su objetivo. Las ramitas y las ramas livianas no bloquean OH LoF, pero las ramas anchas y más pesadas podrían hacerlo, según el terreno.

El escenario indicará si está prohibido fuego indirecto, tal vez por estar dentro de una nave estelar; de lo contrario, los jugadores deben decidir entre ellos al comienzo de un juego qué edificios o piezas de terreno bloquearán OH LoF.

OH LoF puede estar bloqueado por piezas altas de terreno detrás de las cuales se refugia el objetivo. Si los jugadores lo desean, pueden acordar bloquear los disparos OH dentro de 2" de un objetivo o apuntar detrás de un terreno muy alto.

Más Alto o Más Bajo

Los terrenos elevados pueden ser tejados, pisos más altos de edificios, pórticos, acantilados, colinas u otras características. Los jugadores deben acordar antes del juego qué características pasan por alto qué otras características, incluidos otros terrenos y unidades en terrenos más bajos. La intervención de terreno alto bloquea tanto LoS como LoF.

Paso 4: Reaccionar

El objetivo puede reaccionar, ya sea disparando de vuelta o huyendo para ponerse a cubierto. Consulte la sección Reacciones, p.30, para obtener más detalles.

Paso 5: Resolver Disparos

Disparar es una prueba que usa la **Acc** del tirador modificada por los factores indicados en la tabla de modificadores de precisión. Todos los disparos desde una unidad se resuelven simultáneamente y se resuelven modelo por modelo: recomendamos usar D10 de diferentes colores para disparos contra diferentes objetivos o para disparos de armas en diferentes modos o usando diferentes municiones.

Tabla de Modificadores de Precisión

El disparo OH normalmente se realiza en un punto del suelo, por lo que ignora el tamaño del objetivo y los modificadores de situación.

Tipo de Modificador de Disparo	Situación	Modificador
Bonificación de Combate	Bonos especiales de habilidades (cualquier número)	+1 por
Bonificación de Disparo Apuntado	Disparar con orden de Fuego, observador, bono IMTel o similar (uno solo)	+1
Rango	De Largo Alcance Rango Extremo	-1 -2
Tamaño del Objetivo (solo fuego directo, no explosiones ni OH)	Enorme (edificios, vehículos) Grande (Tsan maduro, trajes de batalla Ghar) Pequeño (Ghar Outcast, crías, la mayoría del equipo) o Diminuto (sonda, dron)	+2 +1 -1
Situación Objetivo	El objetivo de fuego directo está tumbado y a un alcance >10" El objetivo de fuego directo está Cuerpo a Tierra	-1 -1
Lesión/Estrés	Cada pin en la unidad que dispara Cada Herida en un modelo (se aplica solo a ese modelo individual) El tirador se ve cargado , tal vez por llevar un cautivo	-1 por -1 por -2
Ocultación	LoS se traza a través de hasta 3" de terreno oculto (ignorando primero, adyacente 1") Disparando a través de un escudo de Masa o barrera cinética	-2 -2
Modo arma	Disparos en modo Fuego Rápido, por disparo adicional (por lo que RF3 es -2) Arma o modo inexactos	-1 -1
Fuego Indirecto	Fuego OH observado por uno mismo o por un observador parcheado O Disparo a Ciegas	-2 -4

Antares: Fragmento de Incisión

Bono de Disparo Apuntado

Un modelo solo puede obtener una única bonificación de Disparo Apuntado, independientemente del número de asistencias (después de todo, ¡cada asistencia está haciendo lo mismo!). Algunos modelos tienen habilidades que aumentan una bonificación de Apuntado en particular o amplían cuándo se puede aplicar Apuntado.

Las bonificaciones de combate se acumulan con una bonificación de Disparo apuntado y con otras bonificaciones de combate: se pueden aplicar ambas.

Resultados de la Prueba de ACC

Tira un D10 y compara con el Acc modificado (para ver los resultados de la prueba de Acc OH no vistos, consulta Fuego especulativo, p.26).

Resultados de la Prueba de ACC:
<ul style="list-style-type: none">• Con un éxito decisivo (un 1 y un impacto), el disparo da en el blanco y los efectos del impacto aumentan en 1, si corresponde (SV en +1, un pin adicional para red o honda).
<ul style="list-style-type: none">• Con un éxito normal, el disparo da en el blanco e inflige un daño normal.
<ul style="list-style-type: none">• En caso de fallo, el disparo ha fallado: los disparos OH divergen (consulte el diagrama debajo de OH).
<ul style="list-style-type: none">• En una pifia (un 10 y un fallo), el tiro ha fallado, rozado o no ha explotado.

Por error, algunas armas también sufren una penalización adicional, como la necesaria para recargar (ver los atributos del arma).

Golpes – Tirada por Armadura

Un modelo que es impactado debe hacer una prueba contra su Res con los siguientes modificadores.

Número Objetivo de la Prueba Res =
Res. actual
- el SV del arma que dispara
+ la bonificación de cobertura de cualquier cobertura que la miniatura esté defendiendo u ocupando (vs solo disparando)
+1 si la unidad está Tumbada (fuego directo a más de 10" solamente)
+ la bonificación de armadura actual del modelo, si la hay cualquier modificador especial

Tira un D10 y compara con la Res modificada:

Resultados de la prueba de Salvación por Res:
<ul style="list-style-type: none">• Con un éxito, incluido un éxito automático (1), el modelo sale ileso;
<ul style="list-style-type: none">• En caso de fallo, incluido un fallo automático (10), la miniatura sufre una Herida o, si no le quedan Heridas, tira en una tabla de daños si puede hacerlo, de lo contrario cae como baja.

La **bonificación de armadura** a Res de un objetivo normalmente se proporciona en la línea de estadísticas del modelo, como 5 (6), lo que indica una bonificación de +1. Algunas armaduras varían su protección según el alcance y otros efectos, como Inhibidor, pueden reducir la Res actual de un modelo o la bonificación de salvación por armadura.

Bono de Cobertura

La **bonificación de cobertura** de un objetivo del terreno depende del terreno y normalmente es:

- +1 para coberturas blandas como la madera;
- +2 para coberturas duras como rocas; y
- +3 para fortificaciones o posiciones fortificadas.

Las armas con el atributo "Sin cobertura" ignoran las bonificaciones de cobertura. Ni las bonificaciones de Cuerpo a Tierra ni las de Tumbado son bonificaciones de cobertura, por lo que se aplican incluso cuando el arma que dispara tiene la regla especial Sin cobertura.

Pines

Los pines son una forma de rastrear el estrés y las tensiones del combate. Tan pronto como el agente de una unidad reciba uno o más impactos y tenga **una Res modificada de 10 o menos** (después de armadura, cobertura y SV), agregue un pin a la unidad. Los impactos pueden ser de cualquier fuente.

Bajas

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

Cuando no queden operativos en una unidad, retira sus miniaturas, marcadores y ordena los dados de la mesa y de la bolsa de dados. Cualquier marcador de municiones especiales o efectos que la unidad ya haya aplicado permanecen en su lugar y se eliminan cuando expiran normalmente.

Por ejemplo, un dron de combate Concord (Res 10) impactado por un rifle mag (SV 1) se contaría como fuertemente blindado si estuviera escondido detrás de una línea de rocas (bonificación de cobertura +2), ya que la Res salvación total modificada sería 11 (10+2-1; por supuesto, el dron aún habría tenido que hacer una salvación de Res, ya que podría haber fallado en un 10).

Antares: Fragmento de Incisión

Heridas

Una Herida es una lesión a un personaje heroico o especial como las tropas de Incisión Shard. **A algunos jugadores les resulta útil considerar una Herida como un pin no extraíble**, ya que cada Herida da penalizaciones de prueba como si fuera un pin.

Cuando un modelo con el atributo Herida falla una salvación Res, agrega un marcador de Herida en lugar de caer herido y recibir un pin. Tan pronto como el número de marcadores de Heridas en un modelo exceda su valor de Heridas, tanto él como sus marcadores de Heridas se eliminan como una baja (no olvides agregar un pin a la unidad por una baja).

Las heridas aplican una penalización de -1 a todas las pruebas salvo las salvaciones de Res. Una Herida no puede eliminarse excepto a través de una habilidad como Medico.

Otros Efectos de Disparo

Lo anterior rige las reglas estándar de fuego directo. Hay una serie de modos de disparo adicionales que amplían las reglas básicas de la siguiente manera.

Explosiones

Las armas o los modos de disparo con el atributo Explosión **n"** infligen un solo impacto **en cada** modelo dentro de un círculo de **n"** de diámetro centrado en el punto de impacto calculado. La mayoría de los efectos de explosión usan una plantilla de 3", pero las armas más pequeñas usan una plantilla de 2", mientras que las armas más grandes, normalmente fuera de la mesa, tienen una plantilla de 5" o incluso 6".

Coloca la plantilla de explosión del tamaño adecuado sobre el punto objetivo calculado: todas las miniaturas cuyo **centro** base o fuselaje se encuentre debajo de la plantilla de explosión y que estén en LoS desde el centro de la plantilla reciben **un** impacto con el SV de la explosión. Si la cobertura se aplica o no, se evalúa desde el centro de la plantilla de explosión.

Disparo Indirecto (OH)

Un arma con modo aéreo también tiene un alcance mínimo, que se muestra entre paréntesis con su alcance "Efectivo": no puede disparar a objetivos dentro de ese alcance.

Al disparar indirecto, un tirador designa un objetivo o punto en el suelo que debe estar en LoS y LoF. El fuego indirecto incurre en una penalización adicional de -2 a Acc.

Si tiene éxito, un disparo OH da en el punto objetivo designado; en caso de fallo, el tiro se desvía el número de pulgadas indicado en la tirada Acc Test D10 más una cantidad que depende del alcance:

Desviar	En el rango
Tirada+2"	Efectivo
Tirada+4"	Largo
Tirada+6"	Extremo o Disparo a Ciegas.

La dirección en la que se desvía el disparo OH es la indicada por la dirección a la que apunta la prueba Acc D10: extremo grande a extremo pequeño (consulte el diagrama). Coloca el marcador de explosión o el marcador de municiones en el punto calculado por el fallo y aplica los efectos de las municiones disparadas.

OH Pifia – un '10'

Una tirada de '10' en disparo OH no impacta en ninguna parte del campo de batalla.

Por ejemplo, un disparo OH que requiere un 3 para acertar al alcance efectivo acierta con una tirada de '2', se desvía 6" con una tirada de 4 (4"+2") en la dirección indicada por el Acc Test D10, pero no aterriza en ninguna parte del campo de batalla con una tirada de 10. A una distancia extrema, el fallo en un 4 indicaría un desvío de 10" (4"+6").



Antares: Fragmento de Incisión

Visión Mediante Enlace

La visión mediante enlace es cuando un tirador que dispara OH extrae LoS de otro observador amigo o del dron observador de su unidad. Se utilizan las penalizaciones de LoS del observador, no del tirador.

Si se extrae LoS de un modelo en otra unidad, el modelo del que se extrae el LoS debe tener el atributo *Visión Mediante Enlace*.

Se supone que el disparo OH fuera de la mesa tiene drones de observación avanzados, por lo que puede obtener LoS de los observadores en la mesa con la capacidad de *Visión Mediante Enlace*.

Observadores y Enlace

Los drones de observación tienen el atributo Enlace local, lo que significa que pueden enlazar a los observadores avanzados que tienen la capacidad de Visión mediante enlace, pero solo su controlador puede usar su LoS.

Disparo OH Fuera de la Mesa

Algunas habilidades permiten que un modelo solicite un ataque desde activos fuera de la mesa, como lanzadores x o obuses x. El modelo con la habilidad correspondiente debe realizar una acción de Disparar o Avanzar, **no dispara** y establece el punto objetivo: coloca un marcador en el punto objetivo indicado. La Prueba Acc, sin embargo, se realiza en la fase de Fin de Turno (2.5, ver pág. 17) y no en esta activación.

Puede ser útil tomar nota de los impedimentos de LoS/LoF en el momento en que se llamo.

De lo contrario, el impacto se calcula como para los disparos OH normales usando los pines y las Heridas del observador, una bonificación de disparo apuntado para una orden de Fuego, y también sufre otras penalizaciones debido a LoS o ser un disparo OH o disparo a ciegas en el momento en que se realizó la llamada. Se considera que el rango es el siguiente:

Rango	Ejemplos de Armas Fuera de la Mesa
Extr (-2)	X-lanzadores
Largo (-1)	Al- o X-Morteros
Effv (+0)	Obuses X y similares.

Algunos escenarios pueden alterar específicamente el posible disparo fuera de la mesa o pueden prevenirlo por completo, ¡especialmente si es bajo tierra o en una nave espacial! No importa cuántos individuos tengan las habilidades relevantes, un fragmento solo puede invocar un **solo** impacto fuera de la mesa por turno.

Disparo a Ciegas

Un disparo OH puede ser **a Ciegas**, es decir, hasta un punto que no está dentro de la LoS de los tiradores o de un observador. Dicho disparo incurre en una penalización extra de -2 para un total de -4, y suma **10** al resultado del desvío.

Por ejemplo, un disparo OH que acierta en una tirada de '1' se desvía por 2 "en lugar de 1"; un fallo en una tirada de 6, digamos, desviará 16" en la dirección indicada por la Prueba Acc D10 (6"+10").

Ataques de Brecha

Los ataques de brecha son aquellos destinados a romper una puerta o un edificio. Para realizar un ataque de brecha, un jugador simplemente debe declarar que está atacando, ya sea disparando o golpeando, una puerta, un edificio, una pared u otro objeto sólido e inmóvil.

Las armas que tienen el atributo de **Brecha** hacen más daño contra paredes y edificios.

Las paredes, puertas y demás tienen un valor de armadura (AV, muy parecido a la bonificación de armadura de un modelo) y **puntos de daño**, que es la cantidad de daño que recibe el objeto antes de ser destruido. Al atacar un objeto de este tipo, reduzca el ataque entrante por el AV del objeto y aplique cualquier daño restante al objeto, realizando un seguimiento del daño acumulado cada vez que se impacta el objeto. Cuando se superan los puntos de daño del objeto, se destruye o se rompe.

Recomendamos que las paredes tengan un seguimiento de 3" de largo.

Las armas de **Brecha** ignoran el AV de un objeto que impactan y aplican todo su daño directamente al objeto.

Si bien normalmente asumimos que los disparos fallados son solo eso, fallos completos, a algunos jugadores les gusta agregar el efecto de los disparos fallados contra un modelo que se esconde detrás de una pared, caja u objeto similar. Si los jugadores desean hacerlo, deben aplicar el SV del disparo y cualquier efecto de brecha contra la cobertura en caso de fallar.

¡Este enfoque puede ser divertido, pero da como resultado una gran cantidad de seguimiento, así como paredes y cajas dañadas en gran medida o parcialmente!

Antares: Fragmento de Incisión

PRUEBAS DE RUPTURA

Una prueba de ruptura es una forma de determinar el nervio y la resolución de una unidad dada su situación actual. Al final de una activación o un combate cuerpo a cuerpo en el que una unidad ha sido atacada, es posible que deba realizar una prueba para ver si continúa luchando o gira y huye.

Cuándo Hacer la Prueba

Se realiza una prueba de ruptura al final de la activación actual (si se trata de una acción o reacción) o al final de un asalto, después de aplicar pines o heridas.

Umbral de Ruptura

Cada unidad tiene un Umbral de Ruptura (BT) que es igual a la mitad del Co de la unidad, redondeado hacia arriba, más cualquier atributo especial. El BT para cada unidad debe calcularse de antemano y escribirse en las hojas de la unidad.

Desencadenadores de Prueba de Ruptura

Se requiere una prueba de ruptura cuando una unidad:

- Ha recibido un pin o herida como resultado de la actividad enemiga esta activación y tiene tantos pines más Heridas como su BT;
- Ha obtenido una baja o ganado una Herida en combate cuerpo a cuerpo y también ha perdido el combate;
- Se ve obligado a realizar una Prueba de Ruptura como resultado de una regla o efecto especial.

Se hace una prueba de ruptura simultáneamente con cualquier resultado de *Noquear*: ¡imagine que el probador cae inconsciente cuando se da cuenta de su situación!

Haciendo una Prueba de Ruptura

Una prueba de ruptura es una prueba de Co. El número objetivo se calcula de la siguiente manera:

Número objetivo de prueba de ruptura =
Mayor Co de operativos en la unidad
– pines actuales en la unidad
– Heridas actuales en cualquier miniatura de la unidad
+ modificadores de reglas especiales.

El Co usado puede ser el de un comandante cercano con el atributo Mando o Bestia Mando relevante, pero por lo demás es el de la miniatura con el Co más alto de la unidad. Tira un D10 y compara con el modificado Co.

Resultados de la prueba de ruptura:

- Con un **éxito decisivo** (un 1 y un éxito), la unidad quita un pin y continúa normalmente.
- Con un **éxito normal**, la unidad continúa con normalidad.
- En caso de **fallo**, si la unidad ya está Cuerpo a Tierra, trata el resultado como una **pijia**, de lo contrario, la unidad es **Forzada a Cuerpo a Tierra**.
- Si comete una **pijia** (un 10 y un fallo), la unidad recibe otro pin: si tiene al menos tantos pines más Heridas como su Umbral de ruptura, se rompe (ver más abajo), de lo contrario, es **Forzada a Cuerpo a Tierra**.

Forzar Cuerpo a Tierra

Una unidad que es forzada a Cuerpo a Tierra toma un dado de la bolsa y lo asigna como Cuerpo a Tierra. Si no tiene dados en la bolsa, la unidad cambia su orden actual de dados a Cuerpo a tierra.

En cualquier caso, la unidad puede ponerse tumbada.

Rota

Una unidad que ha excedido su Umbral de ruptura y falla una prueba de ruptura se convierte en una "unidad rota".

Una unidad que ha acumulado una cantidad de pines + Heridas igual a su **propia** Co inmediatamente y automáticamente se convierte en una 'Unidad rota': una unidad no puede depender de la Co de los comandantes cercanos en tal situación, pero puede verse afectada por otros atributos que abordan específicamente rupturas automáticas.

Antares: Fragmento de Incisión

Unidades Rotas

Una unidad rota no se retira de la mesa sino que debe huir del campo de batalla. Todos los modelos de equipo se pierden, incluidos los drones, y la unidad está severamente limitada en lo que puede hacer.

Una unidad rota:

- permanece Rota, independientemente de las Heridas subsiguientes o los pines retirados;
- solo puede recibir órdenes Correr o Cuerpo a Tierra;
- no puede cargar ni contracargar;
- no puede disparar, atacar o reaccionar, pero puede defenderse en combate cuerpo a cuerpo;
- no puede operar ningún equipo, incluidos explosivos, sondas, botiquines o equipos contra-fragmentos.
- No puede usar habilidades o destrezas que presten su Co o Init a otros, como los atributos de Mando o Héroe;
- no captura ni puede capturar objetos u objetivos de control, y deja caer cualquier objeto que lleve; los datos almacenados internamente pueden conservarse;
- cuando se le dé una orden de Correr, debe moverse lo más rápido posible hacia el borde seguro más cercano de la mesa para escapar del campo de batalla y evitar las unidades enemigas;
- no puede acercarse a menos de 5" de un enemigo y debe alejarse de un enemigo a menos de 5" cuando sea posible hacerlo.

Un borde de mesa "seguro" es normalmente uno que está adyacente al área de despliegue original de la unidad o desde la cual entro a la mesa.

Al final del juego, las unidades rotas se cuentan como "perdidas" para determinar las condiciones de victoria, a menos que el escenario mencione explícitamente al personal recuperado o que escapa.

Una vez que se rompe una unidad, puede ser mejor aplicar un principio general para resolver situaciones incómodas: la unidad está huyendo de una situación intolerable. Como resultado, los jugadores deben interpretar las reglas y el movimiento de las unidades rotas de la manera más justa y uniforme posible, de modo que la unidad rota no corra más peligro a menos que no haya otra opción.

Tratamos a las unidades rotas de esta manera para que los miembros heridos de Incisión Shard puedan ser evacuados del campo de batalla en lugar de caer heridos, una posibilidad que es vital para el juego de campaña.

Antares: Fragmento de Incisión

ASALTOS

Un asalto consiste en una orden de correr, una carga, para contactar con un oponente seguida de un intercambio de ataques cuerpo a cuerpo. Para realizar un asalto, una unidad debe recibir una orden de Correr, declarar que está cargando y luego designar el objetivo de la carga: el defensor.

El defensor tiene varias opciones en respuesta a un asalto declarado. Aquellas opciones que son reacciones requieren que el defensor tenga éxito en una Prueba de Reacción (ver pág. 30). Las opciones son:

- **Hacer nada.** Los modelos inconscientes no pueden hacer nada en un asalto.
- **Lucha cuerpo a cuerpo.** El defensor no necesita hacer nada más que esperar a que el atacante lo alcance y luego participar en un intercambio simultáneo de ataques cuerpo a cuerpo.
- **Contracarga: una reacción.** Si el atacante está a más de 5 pulgadas de distancia, el defensor puede intentar encontrarse con él a mitad de camino e intercambiar ataques cuerpo a cuerpo. Una unidad que contraataca recibe una orden de correr y se mueve simultáneamente con la unidad atacante de manera que se encuentran a mitad de camino o, si uno es más rápido que el otro, en un punto proporcional a su distancia de movimiento; puede ayudar a dividir el movimiento en fracciones. Los atacantes y contracargadores resuelven el cuerpo a cuerpo como si ambos hubieran cargado. Una contracarga fallida dará como resultado que el defensor luche cuerpo a cuerpo en su posición original con el pin (extra) que acumuló al fallar la prueba de reacción.
- **Escapar – una reacción.** El defensor renuncia a cualquier combate cuerpo a cuerpo y recibe una orden de Correr: debe moverse hasta $2 \times Mv$ de modo que termine más lejos de la unidad atacante que cuando reaccionó por primera vez (el movimiento puede incluir levantarse de estar tumbado). Si el defensor permanece al alcance del movimiento del atacante, el atacante aún puede atacarlo, pero el defensor no puede devolver el ataque; de lo contrario, el atacante se mueve al menos $1 \times Mv$ hacia la posición original y la ruta de escape de los defensores, no puede cambiar su asalto a otra unidad y no ocurre ningún asalto.
- **Mantener y Disparar – una reacción.** Si el atacante comienza a más de 5" de distancia, el defensor renuncia a cualquier combate cuerpo a cuerpo pero dispara a quemarropa, contando como a 1" de distancia: esta distancia puede ser demasiado corta para que algunas armas disparen. Los drones de armas a menudo disparan en este rango. El disparo se resuelve como para una orden de Avance antes de que el atacante haga contacto, incluyendo la resolución de cualquier Prueba de Ruptura y la aplicación de Pines y Heridas. Si los cargadores son forzados a Cuerpo a Tierra, se detienen a 1" de las armas PBS, de lo contrario, a 1" a 5" del tirador (a elección del tirador), de lo contrario, terminan el asalto con un ataque cuerpo a cuerpo y los defensores pueden no efectuar ningún ataque cuerpo a cuerpo, habiendo sustituido el

cuerpo a cuerpo por su disparo.

Emparejamiento

La mayoría de las cargas involucrarán a un solo agente contra un solo defensor. El cargador debe emparejar al operativo atacante contra el operativo defensor. Si los combatientes tienen armas con múltiples ataques, una debe asignarse al operativo defensor, pero cualquier otra puede asignarse al operativo defensor o cualquier equipo y drones con ellos.

Ataques Gratuitos

Un enemigo activo que se mueva más cerca de 1" de una miniatura enemiga que no esté en una unidad cargada puede ser atacado cuerpo a cuerpo por esa miniatura – un Ataque Gratuito. El modelo activo no puede defenderse, recibe pines y hace una Prueba de Ruptura si se ve obligado a hacerlo, y luego continúa su acción o movimiento después de que se resuelve el ataque.

El modelo que realiza el Ataque gratuito solo activa una Prueba de ruptura sobre sí mismo si se inflige daño a sí mismo, generalmente por un ataque CaC peligroso que sale mal, y de lo contrario se consideraría que perdió o empató el combate.

Resolver Cuerpo a Cuerpo

Si se va a llevar a cabo un Cuerpo a Cuerpo, coloque a los atacantes en contacto con los defensores.

El cuerpo a cuerpo se resuelve de manera similar al Disparo, excepto que los participantes solo pueden usar armas cuerpo a cuerpo (armas que tienen al menos un 'Ataque') y las bonificaciones son diferentes. De lo contrario, los portadores deben declarar qué modo de arma cuerpo a cuerpo están usando.

Solo hay una ronda de cuerpo a cuerpo en cada asalto.

El cuerpo a cuerpo requiere una prueba contra la **Fuerza** del atacante modificada por los factores indicados en la tabla de Modificadores de Fuerza. Todos los ataques cuerpo a cuerpo de una unidad se resuelven simultáneamente: recomendamos usar D10 de diferentes colores para ataques contra diferentes objetivos o para ataques con armas en diferentes modos o usando diferentes municiones.

Ataques Noqueadores

Los atacantes con la palabra clave *Noquear* en sus propias estadísticas o en su arma cuerpo a cuerpo pueden declarar que el ataque es un intento de Noquear. Consulte la página 22 para obtener más detalles.

Antares: Fragmento de Incisión

Modificadores de Fuerza Cuerpo a Cuerpo

Los modificadores de fuerza se calculan modelo por modelo. 'Atacante' es el individuo que tira los dados para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Tipo de Modificador	Situación de Combate Cuerpo a Cuerpo	Modificador
Carga/Contracarga	El combatiente cargó o contracargó	+1
Tamaño del defensor	Enormes (edificios, drones/tanques de combate masivos)	+1
	Pequeño o Diminuto (Ghar Outcast, crías, equipo, sondas, drones)	-1
Situación atacante/defensor	El objetivo está Cuerpo a Tierra	+1
	El objetivo esta Tumbado	+1
	El atacante está Cuerpo a Tierra	-1
	El atacante esta Tumbado	-1
	El atacante está Cargado	-2
Múltiples Ataques	El combatiente está usando un arma con múltiples ataques, por ataque adicional	-1
Herido	Cada Herida en el combatiente (evaluar combatiente por combatiente: una Herida en un modelo en particular no afecta a otros modelos en esa unidad)	-1

Prueba de Fuerza

Tira un D10, compara con el Str modificado y consulta la tabla a continuación.

Resultado de la Prueba de Fuerza
• con un éxito decisivo (un 1 y un impacto), el ataque impacta y el SV del impacto aumenta en +1;
• con un éxito normal , el ataque ha dado en el blanco;
• en caso de fallo , el ataque ha fallado; y
• en una pijia (un 10 y un fallo), el ataque ha fallado y puede causar daño al atacante dependiendo de la regla especial asociada con el arma.

Los Impactos, Pruebas de Res, pines y Heridas se calculan exactamente como para disparar: una unidad que es golpeada al menos una vez en cuerpo a cuerpo recibe un pin del gran esfuerzo requerido en defensa así como recibe una Herida o un pin de un ataque posterior.

Defensores Tumbados/Cuerpo a Tierra

Un defensor que está cuerpo a tierra o tumbado aún puede luchar cuerpo a cuerpo, pero sufre penalizaciones al hacerlo.

Después del Cuerpo a Cuerpo

Después de que haya tenido lugar todo el combate cuerpo a cuerpo, cuenta cuántos pines y Heridas ha acumulado cada unidad:

- La unidad con más pines + Heridas ha **perdido** el combate cuerpo a cuerpo, habiendo **ganado** su oponente.
- Si hay igual número de pines+Heridas, ambas unidades han **perdido** el combate cuerpo a cuerpo.

Unidades que Pierden el Cuerpo a Cuerpo

Si un operativo que pierde cuerpo a cuerpo resulta herido o ces una baja durante el combate, la unidad debe realizar primero una prueba de ruptura.

Después de la prueba de ruptura (si la hay), los perdedores deben retirarse (ver más abajo) si algún operativo está consciente, independientemente de otros modelos derribados o tumbados.

Retirada

Una retirada es un movimiento único y gratuito con la asignación de movimiento actual de la unidad. Un modelo inconsciente en la unidad en retirada obstaculiza los modelos conscientes.

El primer 1" de una retirada debe ser directamente alejándose del lugar del combate y, si es posible, a lo largo de la línea de carga o contracarga. La unidad que se retira debe terminar su movimiento a más de 1" de distancia de su oponente; si su movimiento es menor, muévelo a poco más de 1" de distancia.

Ganadores del Cuerpo a Cuerpo

El ganador del combate cuerpo a cuerpo puede recoger cualquier objeto que su oponente haya dejado caer. Luego pueden hacer una consolidación si lo desean.

Hacer una Consolidación

Una consolidación es un movimiento único y gratuito con la asignación de movimiento actual de la unidad. Está en cualquier dirección, pero las miniaturas de la unidad deben permanecer a más de 1" de distancia de los perdedores del asalto. La unidad que realiza una consolidación no puede iniciar otro asalto, pero sí puede desencadenar un Ataque Gratuito contra sí misma.

Antares: Fragmento de Incisión

REACCIONES

En lugar de esperar un dado de orden, una unidad puede intentar interrumpir la activación de un enemigo haciendo una **reacción**. Para hacerlo, debe haber ocurrido uno de los pocos eventos desencadenantes específicos; la unidad aún no debe haber sido activada en esta ronda; la unidad debe tener un dado de orden en la bolsa; y la unidad debe hacer y pasar una Prueba de Reacción (ver Reacciones y Emboscada).

Una unidad no puede reaccionar a una reacción, aunque varias unidades pueden reaccionar a una acción. Las sondas, el equipo, los drones y artículos similares sin Init no pueden realizar reacciones.

Por ejemplo, si una unidad Concord e Isorian están ambas en Emboscada, ninguna podría reaccionar a la reacción de fuego de Emboscada de la otra.

Reacciones y Pruebas de Reacción

Para hacer una reacción, una unidad puede necesitar hacer una Prueba de Reacción. En la tabla de pruebas de reacción se muestra una descripción general de las reacciones permitidas, los eventos que pueden desencadenar la reacción y si se necesita una prueba de reacción. La tabla también muestra la Orden resultante que debe mostrarse en los dados de órdenes de la unidad y la actividad que debe realizar la unidad después de haber realizado esa reacción.

Una prueba de reacción es una prueba de Init accesible **menos** cualquier pin en la unidad **menos** cualquier herida en las

miniaturas de la unidad.

Tira un D10 y comprueba lo siguiente:

Resultados de la Prueba de Reacción

- Si tiene éxito, la unidad realiza la reacción deseada: saque su dado de orden de la bolsa, colóquelo al lado de la unidad para mostrar la orden asociada con la reacción en la columna "Orden" y lleve a cabo la actividad especificada;
- Si falla, la unidad sufre una penalización de un pin, no reacciona a esta activación y no puede intentar otra reacción contra la unidad desencadenante este turno.

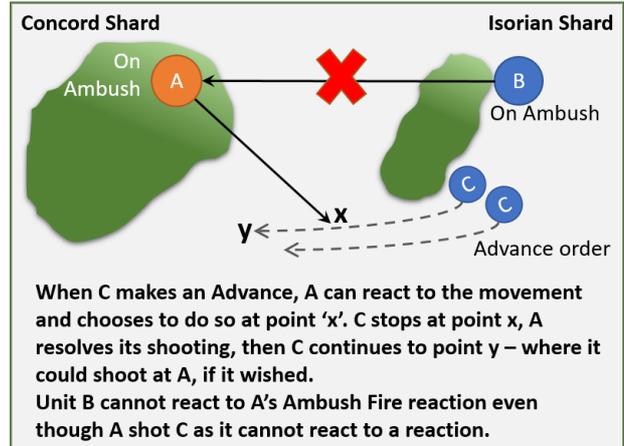


Tabla de Prueba de Reacción

Reacción	Evento Desencadenante	¿Prueba de Reacción?	Orden	Actividad
Fuego de Emboscada	Una unidad enemiga realiza una acción de Avanzar, Correr o Disparar dentro de LdV y LdF de una unidad en Emboscada (ver más abajo las restricciones de asalto)	No	Fuego	Dispara inmediatamente al enemigo, antes de que dispare y en cualquier momento durante su movimiento.
Cargad	Cuando le dispara una unidad enemiga dentro de 1xMv	Sí	Correr	Asalta al enemigo disparando pero los tiradores disparan primero como si estuvieran con un <i>Aguantad y Disparar</i> (ver Asaltos, p.28).
Contracarga	Cuando es designado como objetivo de un asalto por una unidad que realiza una acción de Correr a más de 5" de distancia	Sí	Correr	A medida que la unidad asaltante se mueve, muévase hasta 2xMv hacia la unidad asaltante, encontrándose a mitad de camino (ver Asaltos, p.28).
Correr para Cubrirse	Cuando es designado como objetivo por una unidad con una orden de Disparo desde distancias superiores a 20"	Sí	Correr	Antes de resolver los disparos (paso 5), muévete 2xMv alejándote o ponte a cubierto de un modelo que dispara.
Escapar	Cuando es designado como objetivo de un asalto por una unidad que realiza una acción de Correr	Sí	Correr	Antes de que la unidad atacante se mueva, aléjate 2xMv de la unidad atacante (ver Asaltos, p.28).
Tiroteo	Cuando le dispara una unidad enemiga a 20"	Sí	Fuego	Dispara simultáneamente a la unidad de enemiga.
Cuerpo a Tierra	Cuando se le dispara desde una unidad que realiza una acción de Disparo o Avance	No	Cuerpo a Tierra	Cuerpo a Tierra inmediatamente antes de que el enemigo dispare (puede quedar Tumbado).
Aguantad y Disparar	Cuando es designado como objetivo de un asalto por una unidad que realiza una acción de Correr a más de 5" de distancia	Sí	Fuego	Dispara a quemarropa contra la unidad atacante antes de que se acerque (ver Asaltos, p. 28).

Antares: Fragmento de Incisión

Notas de Reacción

Un **Cargad** es idéntico a una carga excepto que los oponentes pueden disparar usando su orden original (Disparar o Avanzar) con las armas con las que declararon disparar pero usando una reacción de *Aguantad Y Disparar* (ver p.28).

En un **Tiroteo**, ambas unidades resuelven sus disparos simultáneamente, aplicando pines al mismo tiempo y realizando Pruebas de Ruptura al mismo tiempo.

Correr para Cubrirse puede ser en cualquier dirección, siempre que lleve al agente a la cobertura, detrás del terreno oculto intermedio o al menos 1 × Mv más lejos de los tiradores.

La unidad que reacciona también está siendo "objetivada" si un modelo cae dentro del área de explosión de un punto de mira declarado. El disparo aún se resuelve normalmente contra la nueva posición del objetivo, excepto que si los tiradores ya no tienen LDT, entonces el enemigo ha desperdiciado sus disparos y no puede elegir un nuevo objetivo. Para fuego OH, los tiradores pueden dejar su punto de puntería donde estaba o reposicionar el punto de puntería sobre la unidad que reacciona.

El **Disparo de Emboscada** solo es posible para una unidad en Emboscada; ver más abajo. A menos que reaccionen a una carga, las unidades que reaccionan a la acción de un enemigo terminan con una orden de Disparo, ya sea que estuvieran inicialmente en Emboscada o no.

Reacciones y Emboscada

Una unidad que está en Emboscada, una que tiene una orden de Emboscada junto a ella, puede realizar cualquier Reacción sin tener que realizar una Prueba de Reacción: esta es una **reacción automática**. Las reacciones automáticas son idénticas a las reacciones probadas excepto que:

- No es necesario realizar ningún Test de Reacción o de Orden; y
- No se saca ningún dado de orden de la bolsa: en su lugar, la orden actual de "Emboscada" de la unidad se cambia para mostrar la orden apropiado para la reacción y la unidad lleva a cabo la reacción normalmente.

Fuego de Emboscada

En ningún momento se puede usar la visión mediante enlace en Fuego de Emboscada ya que la unidad reacciona a lo que ve.

El Disparo de Emboscada no se puede utilizar si la unidad que realiza la Emboscada es el objetivo de un Asalto: en su lugar, consulte *Aguantad y Disparar*. El fuego de emboscada solo puede tener lugar contra una unidad que ataca a otra si los emboscadores pueden disparar a los atacantes cuando están a más de 5" del objetivo de su asalto.

El emboscador declara su Disparo de emboscada tan pronto como ve la ruta de movimiento de la unidad emboscada o tan pronto como la unidad emboscada designa su objetivo, pero antes de que se resuelva cualquier disparo (esto significa que el Disparo de emboscada se resuelve primero en un intercambio de fuego, a diferencia de un tiroteo). Si la unidad emboscada se está moviendo, el emboscador puede disparar en cualquier punto durante el movimiento de la unidad emboscada: detenga la unidad emboscada en el punto en que dispara el emboscado, mida los alcances y resuelva el disparo como una acción de Disparo normal, incluida la colocación de pines y la realización de Pruebas de ruptura.

Si la unidad emboscada:

- está rota o destruida: retírela de la mesa en el punto en que se desencadenó la Emboscada;
- es forzado a Cuerpo a Tierra: gira sus dados de orden a Cuerpo a Tierra y no dispara ni se mueve más allá del punto en que se activó la Emboscada;
- Por lo demás, está bien: continúa su propia acción con el movimiento que le quede y los disparos necesarios.

REGLAS ESPECIALES Y ATRIBUTOS

Hemos puesto todas las reglas y atributos especiales que se aplican a los modelos, equipos y armas aquí, en un solo lugar. Cuando la regla asociada con la palabra clave está en otra parte, ¡también hemos tratado de señalar la página de regla pertinente!

En general, cuando se especifica un rango, mida desde el centro de la base del modelo que dispara hasta el centro de la base del objetivo o del destinatario.

Algunas reglas se aplican a un modelo pero pueden ser heredadas por una unidad. En este caso, 'heredar' significa 'se aplica por igual a': trate a toda la unidad como si tuviera la regla especial si se aplican las restricciones de herencia.

+1 pin

En un impacto, el ataque inflige un pin extra en el objetivo. Solo se aplica un pin adicional sin importar cuántos golpes simultáneos impacten en el objetivo durante una activación. Por ejemplo, dos impactos simultáneos de Bastón NuHu en una sola activación solo dan +1 pin en total, no +1 de cada ataque.

Ataques n/SVm

Usado en estadísticas de criaturas, muestra que la criatura tiene el número de ataques (n) en cuerpo a cuerpo en el SV (m) especificado.

Solo Traje de Batalla (<tipo>)

Por lo general, solo se le da a algunas armas Ghar, el arma no se puede llevar en la mano, sino que solo se monta en el tipo de traje de batalla indicado: Dominator, Exterminator o Intimidator.

Un Ghar con Liderazgo 4 o más puede cambiar esta regla hasta cierto punto y colocar una garra de plasma en su propio traje Dominator o Intimidator (ver Trajes de Batalla Ghar, p.41).

Explosión x"

Las municiones provocan un impacto debajo de una plantilla circular del diámetro especificado centrado en el punto objetivo. Ver Explosiones, p.25, para más detalles.

Bestia

La criatura debe ser controlada por una tropa con la habilidad Domador o de lo contrario perderá el control. Ver Domador, p.62 para más detalles.

Las nuevas bestias se pueden comprar con una combinación de XP individual y fragmento.

Al realizar pruebas de Orden o Ruptura, las Bestias no pueden usar la Co de los comandantes cercanos y deben usar su propia Co o la de un domador cercano (ver Mando de Bestia, a continuación).

Beligerante ()

La Bestia es naturalmente antagónica con la especie de Bestia mencionada y no se puede usar en la mesa con una bestia del tipo indicado.

Esto es más importante cuando se usa en las especies de lavan: lavamitas, perros de roca y cría de roca, ya que todos se aceptan entre sí, ¡pero tienden a considerar a los animales que no son lavan como comida móvil!

De los sophonts, podría decirse que los Algoryn son beligerantes con todos los Ghar, tal es su odio hacia sus diminutos enemigos, mientras que los Ghar que no son cazarrecompensas podrían considerarse beligerantes con todos los panhumanos.

Brecha de SVx

El arma está diseñada para ser particularmente efectiva contra objetivos sólidos, estacionarios e inmóviles, tales como deslizadores de combate pesados (tanques), puertas y paredes. Cuando se usa en un ataque de brecha, el arma usa el valor de ataque especificado.

Las armas con el atributo Brecha ignoran el valor de armadura (AV) de un objeto que impactan y aplican todo su daño directamente a los puntos de daño (DP) del objeto.

Dron

El modelo es un dron y está sujeto a todas las reglas de dron . Consulte Sondas/Drones, p.43.

Captura

Una Bestia con Captura es lo suficientemente inteligente como para capturar oponentes. Consulte Captura en la página 19.

Mando n"

Esto normalmente se adquiere a través de la habilidad de Liderazgo. Cualquier operativo aliado, de infantería o de drones armados cuyo centro base esté dentro del rango especificado puede usar el Co de esta miniatura en lugar del suyo propio.

Antares: Fragmento de Incisión

Mando Bestia n"

Esto normalmente lo adquieren aquellos con la habilidad de Domador. Cualquier bestia aliada cuyo centro base esté dentro del rango especificado puede usar el Co de esta miniatura en lugar del suyo propio.

SV Combinado (SVx)

Cuando dos o más impactos de un arma con el atributo SV Combinado se han asignado a un solo modelo, el SV de todos los impactos de SV Combinado en el modelo se suman para hacer un solo impacto con el SV combinado. El atributo SV Combinado se aplica tanto a ataques a distancia como cuerpo a cuerpo.

Ocasionalmente, un SV Combinado recibe valores de SV, como en 'SV1 Combinado'. Este es el SV que se combinará en lugar del SV normal de los dispositivos.

Si bien en muchos casos es fácil ver quién está atacando a qué modelo, es mejor que los jugadores sean explícitos sobre los modelos objetivo de los ataques de las armas SV Combinado.

Por ejemplo, una carga solar lanzada inflige dos impactos a un Guerrero Boromita. En lugar de dos impactos SV1, el Boromita tiene que hacer una prueba de Res contra un solo impacto SV2.

Incómodo

Esto se aplica a los tipos de locomoción difíciles, como los andadores, la mayoría de los cuales también tienen una Ag reducida. Las unidades incómodas solo pueden viajar a través de terreno difícil a $\frac{1}{2} \times Mv$: cualquier penalización reducida a la mitad reduce esto a $\frac{1}{4} \times Mv$.

Disruptor

El arma o modo dispara municiones disruptivas. Si bien son municiones especiales particularmente contaminantes desde el punto de vista externo, Ghar considera las municiones disruptivas como una de sus principales cargas. Los proyectiles generan una deformación y torsión en el espacio-tiempo que es muy desagradable para las máquinas y los seres vivos. Las municiones disruptivas se disparan desde cañones ligeros básicos servidos por la tripulación, su cañón extirpador homónimo y desde armas de apoyo más pesadas que disparan OH, como bombarderos disruptores y bombarderos disruptores pesados.

Además de los impactos que inflige, cualquier impacto de un arma disruptoras sobre una unidad que no sea Ghar inflige un pin adicional a la unidad superior a la que normalmente se aplica debido a que se le disparó (ver Pines de Disparo, más arriba).

Las municiones disruptoras también tienen las reglas especiales **Brecha, Sin cobertura y Explosión**.

Reventar SVx

Se otorga ventaja a los rifles de plasma Isorian que disparan una onda portadora junto con los rayos de plasma. La oleada intenta infiltrarse en cualquier hardware con el que se encuentre: aunque normalmente es ineficaz contra máquinas reforzadas, armaduras y similares, otros equipos pueden ser vulnerables.

Cualquier impacto de un arma *Reventar* contra equipo enemigo, drones o sondas se cuenta como si tuviera el SV 'n' especificado.

Apagón

El arma puede quedarse sin energía o desalinearse al disparar. En un tiro fallido (un 10 y un fallo), el arma requiere realineación o retorno: cambie el OD actual de la unidad a Cuerpo a Tierra.

Forzar Cuerpo a Tierra

Por lo general, esto solo se da a las pistolas Ghar. Si un objetivo es impactado y falla su salvación de Res, no solo sufre el daño indicado sino que también es forzado a Cuerpo a Tierra: toma su OD de la bolsa o cambia su OD actual a Cuerpo a Tierra. Si el objetivo ya está caído, no hay efecto adicional.

Frenesí

Esto se da a las bestias particularmente feroces. Las bestias con Frenesí operan según lo requiera su domador hasta que su domador sufre una baja, momento en el cual pierden el control. Cuando está fuera de control, la bestia ataca automáticamente a la criatura viva más cercana cuando se le da un dado de orden, de lo contrario, hace movimientos de carrera para acercarse a la criatura viva más cercana.

Granada

El arma es un arma tipo micro-explosivo o granada arrojada. Se puede utilizar para realizar ataques de demolición contra objetos así como para lanzar Stx1" o en cuerpo a cuerpo. Las granadas también obtienen el atributo SV Combinado, lo que significa que los impactos se acumulan entre sí para hacer un solo ataque en el SV combinado. Consulte la página 36.

Peligroso en CaC

El arma es particularmente peligrosa de usar. En una pifia o un fracaso (un error con un '10' natural en el dado para impactar), el arma impacta al portador en su lugar. Normalmente, esto solo se aplica a las armas cuerpo a cuerpo, pero las granadas son potencialmente particularmente peligrosas.

Antares: Fragmento de Incisión

Héroe n"

Esto permite que cualquier unidad aliada dentro del rango establecido use el Init de este modelo en lugar del suyo propio. Los valores típicos son Héroe 5", 10" o 15".

Inexacta

Un modo de disparo **inexacto** en un arma sufre una penalización de -1 Acc al disparar. Esto suele ser el resultado de usar una ronda más pesada de lo normal.

Noquear

Esto agrega un modo a un arma o a un individuo para que pueda usar el ataque especial Noquear (ver pág. 22).

Si es un arma, la opción de noquear a un oponente es opcional a menos que el arma tenga "solo noqueo", en cuyo caso solo puede realizar ataques de noqueo.

Escupitajo de Lava

La criatura, generalmente un lavan, escupe lava hasta el alcance y SV especificados como parte normal del disparo. La saliva de lava es un ataque de Brecha.

Enlace Local

El modelo, normalmente un dron de observación, puede proporcionar LoS a los modelos en su propia unidad: use las penalizaciones de LoF del tirador (todavía debe tener LoF para disparar) y las penalizaciones de LoS del observador.

Sin Cobertura

El arma o explosivo hace que se ignoren los efectos de cualquier bonificación de cobertura en las salvaciones de Res.

PBS

Se usa para armas con torretas, pesadas o de apoyo para indicar que se pueden usar en disparos a quemarropa.

Disparo de Fase

Esto solo se otorga a los rifles de fase Isorian y solo puede ser utilizado por un Isorian con Pistolero (rifle de fase) y Francotirador (rifle de fase), lo que probablemente significa que obtienen las habilidades en varias sesiones. El arma elimina temporalmente al soldado y a sí misma del espacio normal para que el soldado experimente el tiempo más lento que otros en el campo de batalla. Se pierde algo de potencia de fuego y alcance debido a la fase.

El Disparo de fase solo se puede usar en una orden de Disparo y permite que el soldado dispare varios tiros sin que se clasifique como disparo en modo RF, por lo que no sufre penalización por RF y permite el uso de habilidades de francotirador y Pistolero en los disparos. Los disparos se pueden repartir entre uno, dos o tres objetivos, pero todos deben estar a 1" entre sí. El disparo de fase no se puede usar en ninguna otra situación, ni siquiera en una Reacción.

Sonda

El modelo es una sonda y está sujeto a todas las reglas de la sonda. Consulte Sondas/Drones, p.43.

Ataque Salvaje

Cuando se hace una tirada de Co para intentar un Asalto, o una tirada de Init para hacer una Contracarga, el modelo trata cualquier fallo normal como un pase. Un 10 sigue siendo un fallo automático y puede ser una pifia como es normal.

A Prueba de Inhibicion

La maquinaria que es tecnológicamente significativamente inferior a la tecnología avanzada basada en nanoesferas de Antares puede ser resistente a los efectos diseñados para impactar una nanoesfera. Cualquier modelo con A Prueba de Inhibicion no se ve afectado por las municiones y efectos Inhibicion.

Suspendido

Los modelos suspendidos están equipados con tecnología que les permite flotar un poco fuera de la superficie. Dichos modelos no prueban cruzar terrenos difíciles, como terrenos pantanosos, áreas rocosas (irocas bajas!), pantanos, fisuras, aguas profundas, corrientes de lava y obstáculos de corrientes. Todavía tienen que probar para cruzar otros obstáculos y terrenos, pero dada la variedad, sugerimos que los jugadores decidan entre ellos qué terreno pueden cruzar fácilmente los modelos con suspensión.

Las unidades suspendidas pueden 'saltar' horizontalmente hasta su límite de Mv y verticalmente hasta la mitad de su límite de movimiento; no necesitan realizar una prueba de movimiento al hacerlo.

No solo se debe suponer que los drones, las sondas y el equipo tienen tecnología suspendida, a menos que se indique lo contrario, sino que también deben ignorar el terreno difícil y los obstáculos con respecto al movimiento.

Enjambre

El modelo se compone de múltiples criaturas diminutas que actúan como una sola. Las criaturas actúan como si fueran una miniatura más grande, pero solo pueden saltar espacios de hasta (1") de ancho, independientemente del tamaño del enjambre.

Antares: Fragmento de Incisión

Res Conmutada/Escudo Distorsionador.

Esto se le da a los Centrifugadores de Distorsión de Algoryn que pueden arrojar micro-capas en Cuerpo a Cuerpo en SV2 o pueden crear un campo de distorsión alrededor de su portador que actúa como protección adicional, dando una bonificación de +2 a Res. El modo debe indicarse antes de lanzar los dados.

La entrada de armas muestra dos modos: uno con +2 Res y el otro con la bonificación SV.

Simbionte

Un simbionte es un dron u otra pieza de equipo que forma una entidad única y consciente con el agente al que está asignado. El simbionte puede conferir habilidades especiales a su anfitrión siameses y debe permanecer dentro de 1" de su anfitrión. El modelo de simbionte se ignora para determinar LoS y LoF, no se puede seleccionar como objetivo por separado, no se le pueden aplicar impactos y se trata como un solo modelo con su anfitrión: en efecto, son un operativo representado por dos modelos en la mesa.

SV Variable

El arma hace diferentes SV dependiendo del rango. El SV en la estadística del arma se da en el formato 'e/l/x', donde 'a' es el SV a distancia efectiva, 'l' el SV a larga distancia y 'x' el SV a distancia extrema.

ARMAS Y EQUIPO

La tecnología utilizada por Antares proporciona una amplia gama de armamento, desde postas propulsadas químicamente hasta cañones de riel electromagnéticos, armas gauss, láser y armamento de plasma, y el armamento más exótico utilizado por Ghar. La armadura casi siempre es proporcionada por campos de armadura proyectados superpuestos en un caparazón blindado subyacente: la armadura corporal básica de la Tierra del siglo XXI apenas agregaría ½ punto de bonificación de Res.

Cada facción tiende a quedarse con la tecnología y el armamento que pueden fabricar, mantener y proporcionar más fácilmente a todas las tropas bajo su mando. Las tablas de disponibilidad de la Armería en la página 56 muestran qué armas están disponibles para qué facciones y cualquier restricción sobre su uso.

ARMAS

Dividimos las armas en tres grandes categorías: **estándar**, que se ocupa de las armas portátiles; **apoyo**, que se refiere a las armas más pesadas utilizadas como objetivos, como armas de torreta, como apoyo al fuego OH o en escenarios especiales; y armas arrojadas que clasificamos como **granadas**.

Las armas llevadas por la infantería también se clasifican como **armas de mano/pistolas, rifles/carabinas, otras herramientas/personal o armas pesadas**. Estas agrupaciones se utilizan para algunas habilidades o reglas especiales.

Algunas armas y granadas disparan municiones exóticas en lugar de explosivos simples. El tipo de municiones que una facción puede usar con un arma está designado por un arma que tiene el atributo "Municiones especiales" y las listas de facciones.

Armas de Mano/Pistolas

Estas son armas personales ligeras que se pueden disparar con una sola mano y son las que un duelista puede usar en cada mano. Todos los soldados de Incisión Shard reciben un arma personal apropiada para su facción y función.

Rifles / Carabinas

Estas son armas personales más pesadas que necesitan dos manos para disparar. Los rifles/carabinas se pueden usar con las habilidades Tirador y Francotirador.

Armas Pesadas

Estas armas requieren al menos una Fuerza de 6 o más para ser utilizadas. Por lo general, las usan las tropas de asalto o los alienígenas, e incluso cuando las llevan aquellos que pueden empuñarlas, pueden resultar incómodas: las armas personales pesadas no pueden usarse con las habilidades Tirador y Francotirador.

Armas Mag

Las armas mag usan rieles electromagnéticos o proyección gauss para lanzar una o más balas o flechillas a gran velocidad hacia un enemigo. Los proyectiles de mayor alcance se notan por el 'crack' que hacen cuando superan la barrera del sonido. En muchos, incluso en el modo de un solo disparo, se disparan múltiples rondas de 'slither' o flechette para asegurar un impacto. Las pistolas para naves Freeborn utilizan rondas de movimiento lento que es poco probable que dañen los mamparos y el equipo a bordo de una nave y también pueden cambiar a rondas aún más seguras para dejar inconsciente a un objetivo en lugar de matarlo (los rescates son una fuente útil de ingresos).

En las facciones avanzadas, el gran cargador montado en stock contiene alrededor de 1000 rondas en forma comprimida y, después de su uso, se puede cambiar a un modo de fabricación en el que se repone a sí mismo con cualquier material disponible. Alternativamente, la revista se puede cambiar rápidamente por otra.

La honda-x se monta en un brazo o se monta junto a un cañón. Lanza granadas de plasma o municiones especiales en miniatura como la minired.

Armas OH Mag

Las armas indirectas tienden a operar en una escala demasiado larga para el tipo de operaciones que emprenden los fragmentos de incisión. Los escenarios individuales indicarán qué tipo de disparo OH fuera de la mesa se puede invocar, el alcance en el que opera y los activos en la mesa que pueden invocar dicho disparo (casi cualquier unidad Antarean tiene las comunicaciones necesarias, solo algunas son mejores a las otras!). El disparo fuera de la mesa a menudo puede ser ciego, pero normalmente lo solicita un observador avanzado de artillería protegido por el Incisión Shard.

Las armas OH en la mesa son principalmente el Micro-X, La Honda-X y el sublanzador suspendido. Todos son lanzadores de rieles magnéticos portátiles que lanzan pequeñas municiones indirectamente o se pueden usar en un modo de fuego directo con municiones similares a otras armas mag.

El micro-x lo llevan los granaderos de Algoryn y puede disparar como un rifle mag o pequeños explosivos a distancias más largas. La mayoría de las versiones del micro-x tienen rondas explosivas incluso más pesadas llamadas **Sobrecarga** que no son muy precisas pero pueden causar un daño significativo al impactar un objetivo: esto es lo suficientemente común como para clasificarse como un **modo separado para el arma**. Cuando se dispara sobrecarga, un micro-x dispara cargas explosivas pero tiene un **alcance mínimo de 10"**; cuando dispara en un modo de fuego directo, un micro-x dispara una ronda de sobrecarga pesada o proyectiles magnéticos más livianos como un rifle mag pero también puede disparar una minired si dicha tecnología está disponible para la facción de su

Antares: Fragmento de Incisión

portador a una escala pequeña.

El Sublanzador-X se monta al lado o debajo del cañón de otra arma y puede disparar una variedad de municiones especiales más pequeñas. Es un arma quizás más adecuada para el papel de un cazarrecompensas que para una unidad militar.

Armas de Plasma

Todas las armas de plasma estándar son armas sofisticadas y adaptables que combinan potencia de fuego de largo alcance con masa de fuego a distancias más cortas. Algunos llevan municiones que se convierten en plasma justo más allá de las bobinas del procesador y luego disparan al objetivo, mientras que otros disparan rayos de ionización que provocan una reacción de plasma a través de los flujos cuando alcanzan un objetivo.

Los soldados de asalto Krasz de Concord tienen armas que combinan el armamento de plasma estándar de Concord con disparadores de plasma que crean una llamarada de plasma cuando las puntas golpean el objetivo. ¡Sin embargo, estas armas son difíciles de manejar cuando las usan aquellos con marcos más livianos!

Los soldados Tsan Ra físicamente grandes y robustos llevan una versión más voluminosa de la carabina de plasma estándar llamada duocarbina o duocarb. La potencia de fuego adicional del duocarb más pesado significa que el Senatorix no necesita drones de apoyo ligeros, ya que las armas del Tsan son capaces de acabar con objetivos relativamente bien protegidos.

El duocarb de plasma es más grande y más poderoso que una carabina de plasma y se encuentra entre las armas más pesadas que lleva cualquier infantería del espacio antareano. Es esencialmente lo mismo que una carabina en términos de cómo funciona y opera, pero se puede reconocer por su mayor volumen y doble bobina de plasma.

Los rifles de plasma son utilizados por francotiradores dedicados en Fragmentos de incisión de Senatex. El rifle tiene una lente de enfoque fijo para proporcionar un alcance adicional y permite que el letal Isorian IMTel explote cualquier debilidad en los fragmentos de combate enemigos a través de una modulación en el haz de ionización antes de que el plasma se encienda. Son de particular utilidad para eliminar las amenazas de las armas de apoyo, así como para anular las capacidades de los drones compañeros enemigos.

Otras Armas

El Compresor Torus Tsan está diseñado en torno a la fuerza física inusual y la fisiología única de Tsan Ra. Se basa en el mismo principio que las armas de compresión, pero utiliza el componente de descompresión más que la fase de compresión para producir una explosión a corta distancia. Es sensible a las densidades atmosféricas, pero puede abrirse camino a través de la cubierta. Es un arma de muy corto alcance, similar en efectividad a los compactadores masivos que llevan algunos boromitas, y es ideal para las unidades de asalto Tsan Ra que la llevan.

Los boromitas suelen utilizar sus herramientas de minería como armas antipersonal. Estos incluyen mazos de tractor que arrancan trozos de paredes de roca (¡o la armadura de un oponente!) y armas compresoras que están destinadas a comprimir un trozo de roca mientras se extrae, pero pueden hacer lo mismo con el tejido vivo.

Los Látigos Lectro son dispositivos de control de animales, típicamente utilizados por los boromitas. El doloroso y odiado Ghar maglash fue diseñado específicamente para expulsar a los humanos capturados y a los marginados.

Incluimos las armas químicas utilizadas por las sociedades primitivas y salvajes, aquellas que aún no han alcanzado el nivel de tecnología de otras sociedades antareanas.

Otras armas personales incluyen aquellas que son raras, o demasiado voluminosas o poco fiables para ser clasificadas como rifle/carabina.

Las pistolas eléctricas son armas de mano ligeras que solo pueden causar un disparo de gracia, por lo que tienen un uso limitado, excepto entre los cazarrecompensas y los agentes del orden.

NuHu es famoso por usar un foco de nanoesferas de combate colocado en un dispositivo portátil llamado "Bastón". Esto enfoca los nanocitos cargados de energía para causar un daño significativo a un objetivo.

Antares: Fragmento de Incisión

Estadísticas de Armas Personales

		----- Rango -----					
Pistola/Pistola		Effv	Long	Ext	Disparos	Ataques	Especiales
Pistola Mag		5	10	20	1×SV1	1×SV1	–
Pistola de Plasma		5	10	20	1×SV2	1×SV2	–
Pistola de Nave		5	10	15	1×SV0	1×SV0	Noquear
Pistola de Balas		5	10	15	1×SV0	1×SV0	–
Pistola Eléctrica		5	10	15	1×SV1	1×SV1	Solamente Noquear
Honda-X	Directo	5	10	20	1×SV1	–	Granada
	Minired	5	10	20	Especial	–	+1 pin al objetivo
Rifle/Carabina		Effv	Long	Ext	Disparos	Ataques	Especiales
Fusil de Asalto		10	20	40	2×SV0	–	RF
Carabina Compresión		(5)20	30	50	1×SV3/2/1	–	SV Variable SV, No Cobertura
Repetidor Mag		10	20	30	2×SV0	–	RF
Fusil Mag		20	40	60	1×SV1	–	–
Fusil de Fase	Directo	20	30	80	1×SV2	–	Reventar SV4
	Fase	10	20	60	3×SV1	–	Disparo en fase, Reventar SV3
Carabina Plasma	Dispersión	10	20	30	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
Rifle de Plasma		20	30	60	1×SV2	–	Reventar SV4
Pesado(Str 6+)		Effv	Long	Ext	Disparos	Ataques	Especiales
Compresor Torus		10	20	30	2×SV3/2/0	1×SV4	RF, Sin Cobertura, SV Combinado
Plasma Duocarb	Dispersión	10	20	30	3×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV3	–	–
Carabina Plasma	Dispersión	10	20	30	2×SV0	–	RF
Krasz	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
Lanza Plasma	Dispersión	10	20	30	2×SV0	–	RF
Krasz	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
	Lanza	10	20	30	1×SV4	–	Inexacto
Maza Tractora		2	5	10	1×SV3	1×SV4	Inexacto (a distancia), Brecha SV6
Otras Armas/Herramientas		Effv	Long	Ext	Disparos	Ataques	Especiales
Garra de Askar		–	–	–	–	2×SV1	SV Combinado, Brecha
Centrifugador de Distorsión	Distorsión	Solo CaC			–	2×SV0	+2 Res, solo soldados de asalto de Algoryn
	Proyectil Plasma	Solo CaC			–	2×SV2	SV Combinado, Peligrosa en CaC
Ametralladora (primitiva)		20	30	50	3×SV0	–	RF
Látigo Lectro		Solo CaC			–	1×SV3	Noquear
Maglash		2	5	10	1×SV1	1×SV2	Noquear
Compactador de Masa		5	10	20	1×SV3	1×SV3	Sin cobertura, Brecha SV5
Micro-X	OH	(10)20	30	40	1×SV1/Spec	–	Explosión 3" o con municiones especiales, OH
	Directo/Minired	10	20	30	1×SV1	–	–
	Sobrecarga	5	10	20	1×SV3	–	Inexacto
Bastón NuHu	a Rango	5	10	20	1×SV3	–	Explosión 3", Sin cobertura, Noquear, +1 Pin
	Cerca	Solo CaC			–	2×SV3	SV Combinado, sin cobertura, Noquear, +1 pin
Lanza de Plasma	Dispersión	10	20	30	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	10	20	30	1×SV4	–	Inexacto
Apéndices de Herramientas		Solo CaC			–	2×SV1	SV Combinado, solo drones
Sublanzador-X	OH	(5)10	20	30	1×SV1/Spec	–	Explosión 2" o con munición especial 2", OH
Armas Ghar		Effv	Long	Ext	Disparos	Ataques	Especiales
Garra de Batalla		Solo CaC			–	1×SV2	Solo Traje de Batalla (Dominador, Intimidador), Brecha
Bombardero Disruptor		(10)30	60	120	1×SV1	–	Explosión 3", Disruptor, Solo Traje de Batalla
Rifle Desgarrador		(5)10	20	30	1×SV2	–	Forzar Cuerpo a Tierra, Inexacta, Solo Traje Batalla(Exterminador)
Rifle Lugger		10	20	30	2×SV0	–	RF
Pistola Lugger		5	10	15	2×SV0	1×SV1	RF
Garra de Plasma		Solo CaC			–	1×SV4	Solo Traje Batalla(Exterminador), Brecha
Cañón	Disruptor	10	20	30	1×SV1	–	Explosión 3", Disruptor, Solo Dominador
Exterminador	Dispersión	10	20	30	3×SV2	–	RF, SV Combinado
	Enfocado	10	20	40	1×SV4	–	Brecha

Antares: Fragmento de Incisión

Armas Fuera de la Mesa y de Apoyo

La mayoría de las armas OH grandes tienen sus efectos y objetivos indicados como parte de la descripción del escenario, aunque proporcionamos algunas armas antipersonal para usar

Arma de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	Especial*
Apoyo Pesado Mag	30	60	120	5×SV3	RF, Res 13s (DP13/AV5), PBS
Apoyo Ligero Mag	30	50	80	3×SV2	RF, Res 11s (DP11/AV4), PBS
Apoyo Ligero Plasma (PLS)	30	50	80	3×SV3	RF, Res 11s (DP11/AV4), PBS, SV Combinado
Obús X fuera de la mesa	– Effv (+2" si falla) –			1×SV2/Spec	Explosión 5"/especial 5", OH, (DP13/AV5)
Lanzador X fuera de la mesa	– Extr (+6" en caso de fallo) –			1×SV2/Spec	Explosión 3"/especial 3", OH, (DP11/AV4)
Fuera de la mesa x-mortar/Al Mortar	– Largo (+4" en caso de fallo) –			1×SV3/Spec	Explosión 6"/especial 6", OH, (DP13/AV5)
Armas Ghar Solo Fuera de la Mesa					
Bombardero Disruptor	– Extr (+6" en caso de fallo) –			1×SV1	Explosión 3", Disruptor, OH, (Res 12 como traje de batalla)
Bombardero Disruptor Pesado	– Largo (+4" si falla) –			1×SV2	Explosión 6", Disruptor, OH, (DP13/AV5)

§ Si la torreta/montura no se reduce a Res 10 o menos por el SV de un impacto, entonces el disparo no tiene efecto.

*Las armas de Brecha puntúan el daño como si dispararan a un edificio con el DP y AV indicados.

GRANADAS/EXPLOSIVOS

Las granadas de Antares son pequeñas, no mayores que una moneda grande, y en general tienen un efecto bastante localizado pero son polivalentes. La mayoría de las tropas llevan estas microgranadas para su uso cuerpo a cuerpo además de su uso como armas arrojadas. Estos también pueden ser lanzados como municiones especiales por Honda-X en modo de disparo directo, lanzadores micro-x en modo de disparo directo o indirecto, o por lanzadores x-sub en modo OH.

Cuando se lanzan, las granadas tienen un alcance igual a la Fuerza del lanzador, pero por lo demás se clasifican como un ataque de disparo.

Granadas en Demoliciones

Todas las granadas enumeradas aquí se pueden usar en demoliciones o intentos de Brecha: las granadas se pueden arrojar a un objeto como de costumbre, o se pueden colocar sobre o al pie de un objeto con la intención de detonarlo más tarde.

Para colocar una o más granadas como explosivos de demolición, a un sophont (que es un operativo de infantería) se le debe dar una orden de Disparo, Avance o Reagrupar durante la cual no debe disparar. Al final de su activación, una cantidad de granadas/dispositivos explosivos pueden colocarse a 1" del operativo: **un** dispositivo puede colocarse en un **Avance**; hasta **tres** dispositivos en **Reagrupar**; y hasta **cinco** dispositivos en una orden de **Disparo**.

Todos los dispositivos se activan de forma remota y simultánea por cualquier miembro del fragmento de la tropa que los coloca al **comienzo** de su activación en una orden de Correr, Avanzar, Disparar o Reagrupar. Los explosivos dañan el objeto contra el que fueron colocados y cualquier otra cosa en LDF desde el punto de una explosión.

en escenarios de punto fuerte o torreta de drones; la Res enumerada es la recomendada para los escenarios. El arma OH fuera de la mesa tiene sus rangos predeterminados enumerados y normalmente tiene que obtener LoS de un dron observador en la mesa o una sonda exploradora.

El diámetro de explosión de los explosivos colocados aumenta en 1" por cada **dos** dispositivos colocados exactamente en el mismo lugar.

Por ejemplo, tres cargas fractales colocadas juntas en una pared tienen Explosión 3", pero también causan un solo impacto SV15 en la pared (Brecha SV5).

Si algún modelo es atrapado en el área de la explosión, es atacado como si fuera una explosión usando el SV Combinado de los explosivos: el tamaño no modifica la probabilidad de Acc. Las Salvaciones por Res se realizan de forma normal.

Por ejemplo, hay un dron observador y un soldado a solo 2 pulgadas de distancia de las cargas fractales cuando detonan. Cada uno está sujeto a tres ataques Acc 5 en SV3, potencialmente devastadores para el dron con su Res 3.

Puntos de Daño, Valor de Armadura

Los efectos de la explosión varían según la dureza y la fuerza del objeto contra el que se colocan. Todos los objetos tienen un valor de armadura (AV) que refleja su estructura innata y puntos de daño (DP) que reflejan cuánto daño pueden recibir. Cuando un objeto es atacado o impactado, no realiza una salvación de Res pero reduce el efecto del impacto a su AV y cualquier exceso de SV se deduce de su DP. Las armas de Brecha ignoran el AV de un objeto.

Cuando el DP de un objeto se reduce a cero o menos, se destruye; en el caso de una pared, colapsa para crear un agujero de 3"; y una puerta se abre y es inútil.

Consulte la tabla Objetos, DP y AV, por ejemplo, DP y AV para ver los objetos que pueden surgir en el juego. Otros objetos se indican en los escenarios.

Antares: Fragmento de Incisión

Objetos, DP y AV

Objeto	DP	AV
Pared Estándar	10*	2
Puerta Estándar	5	1
Puerta Blindada	10	4
Pared Armada	15*	6
Edificio	20	2
Edificio Reforzado	30	6

* Los PD infligidos contra la pared de un edificio pequeño también se aplican al edificio como un todo: los edificios más grandes generalmente se construyen con más refuerzo estructural, pero se derrumbarán cuando se hagan muchos agujeros en las paredes de niveles inferiores.

Descargadores Disruptores

Los disruptores son lanzadores de microgranadas especializados que disparan automáticamente cuando un traje Ghar Exterminator se acerca a su enemigo. Los descargadores se tratan como parte del cuerpo a cuerpo y se evalúa su daño junto con cualquier ataque cuerpo a cuerpo (normalmente una garra de asalto) que posea el Ghar. Los que descargan usan la Acc de Ghar a quemarropa, así que ignora la cobertura y el terreno oculto, menos cualquier otra penalización de Acc como si disparara con una orden de Avance.

Como los descargadores también son disruptores, jesto significa que el combate cuerpo a cuerpo con un traje de asalto Ghar a menudo es mortal!

Una armadura de batalla Ghar con descargadores puede usarlos como dispositivos explosivos (los disruptores tienen la palabra clave Brecha) con una explosión de 0", pero tenga en cuenta el aumento en el área de explosión por cada dos dispositivos adicionales colocados.

Cargas Fractales

Utilizando la misma tecnología que en las armas perforadoras pesadas de las sociedades antareanas, las cargas fractales interrumpen la cohesión de los objetos en el área de efecto, provocando que se fragmenten y, en algunos casos, se conviertan en poco más que polvo.

Cuando se usa en cuerpo a cuerpo, se ignora el diámetro de explosión.

Cargas de Implosión

Una variación de la tecnología de compresión permite que las cargas de implosión compriman abruptamente los objetos a su alrededor. No son particularmente útiles cuando se lanzan, pero cuando se colocan son mucho más efectivos.

Granada de Plasma

Estas diminutas granadas son comunes en Antares y se utilizan principalmente como dispositivo explosivo general o en combate cuerpo a cuerpo donde se adhieren a la armadura del oponente.

Carga Solar

Si bien es principalmente un dispositivo de Algoryn, algunas otras facciones utilizan ocasionalmente las peligrosas cargas solares en lugar de las granadas de plasma. Las cargas solares se usan con mayor frecuencia como minas o explosivos de demolición, absorbiendo energía de su entorno, pero pueden, en caso de apuro, usarse cuerpo a cuerpo, durante los cuales se ignora su diámetro de explosión.

Granada-X

Las granadas X son los dispositivos explosivos primitivos que las naciones más primitivas pueden construir con relativa facilidad. Por lo general, se reemplazan por granadas de plasma en las naciones más avanzadas. El efecto Explosión 1" de la granada-x significa que en el cuerpo a cuerpo se puede ignorar el diámetro de la explosión.

Granada	---- Rango ----			Disparos	Ataques	Especiales
	Effv	Long	Ext			
Descargadores Disruptores (Ghar)	- Solo CaC -			3xSV1	-	SV Combinado, disruptor
Cargas Fractales	Str	-	-	1xSV3	1xSV3	Brecha SV5, SV Combinado, Peligroso en CaC, Explosión 2"
Granada Implosivo	Str	-	-	1xSV1	1xSV2	Brecha SV3, SV Combinado
Granada de Plasma	Str	-	-	1xSV1	1xSV1	SV Combinado
Carga Solar	Str	-	-	2xSV1	2xSV2	Explosión 2", SV Combinado, Peligroso en CaC
Granada-X	Str	-	-	1xSV0	1xSV0	Explosión 1", SV Combinado, Peligroso en CaC

Antares: Fragmento de Incisión

MUNICIONES ESPECIALES

Las tropas de Antares tienen acceso a una amplia gama de municiones especiales, según el nivel de tecnología de su facción, así como los parámetros operativos de cada facción. Las municiones que se muestran aquí solo se pueden usar si figuran en el equipo de la facción para el arma a la que se aplican.

Al lanzar municiones especiales, un tirador debe declarar que lo está haciendo antes de realizar la prueba de Acc de disparo. La mayoría de las municiones especiales son únicamente de fuego indirecto (OH).

Área de Efecto de Municiones Especiales

Se coloca un marcador de munición especial sobre la mesa en el punto en el que finalmente cayó el disparo. El área de efecto depende del tamaño del arma que dispara las municiones, como se ve en la siguiente tabla:

Arma	Área de Efecto
Sublanzador-X X	2" de diámetro
Micro-X	3" diámetro
X-launcher fuera de la mesa o Obús x	5" de diámetro
Mortero X fuera de la mesa o Mortero AI	6" de diámetro.

Aquellas personas, objetos o disparos afectados por el marcador son los que se encuentran dentro del círculo de diámetro especificado, como para otras Explosiones (ver arriba).

Los efectos normalmente tienen una altura máxima de 3 m, por lo que no afectan a los disparos OH a menos que el armamento OH se dispare o aterrice dentro del área de efecto de la munición especial.

Duración del efecto: a menos que tenga una duración especificada como 'inmediata', un marcador de munición especial dura hasta el final del turno actual, momento en el cual se verifica para ver si se queda sin energía o si el efecto continúa (ver *Fin del turno*). Fase, arriba). Cuando una munición especial deja de funcionar o es destruida, retira su marcador de la mesa.

Arco (Arc)

La munición de arco genera un vacío de energía que extrae energía del área circundante. A menudo se usa como punto de defensa.

Cada disparo cuya LOF atraviese el área de efecto de un Arco debe tirar 1D10 antes de realizar su prueba de Acc: con 1-5 el disparo pasa de forma normal y puede realizar una prueba de Acc, de lo contrario, el disparo se desvía y falla. Si un disparo

pasa a través de varios arcos, ¡haz una tirada para cada uno cuando pase!

Las municiones de arco también niegan otros marcadores de municiones especiales en la mesa siempre que tengan una duración, incluidas otras municiones de arco. Si una munición cae dentro del área de un arco, se destruye y no tiene efecto; si una munición Arco aterriza y su área toca cualquier parte de un marcador que ya está en la mesa, entonces la munición existente se destruye; un arco que aterriza dentro del área de efecto de otro arco hace que ambos se destruyan entre sí.

Desdibujadora (Blur)

Los proyectiles de desdibujadora utilizan una variante de la tecnología de compresión y su manipulación de gravitones para crear una distorsión espacial localizada.

Cualquier disparo de un modelo dentro, o LDT que atraviese, el área de efecto de una desdibujadora sufre una penalización de Acc de -2 por cada desdibujadora por el que pasa (es decir, -4 por dos desdibujadoras, y así sucesivamente).

Disruptor

Disponibilidad: solo Ghar

Las municiones disruptivas se disparan en modo de disparo directo y OH con armaduras de combate Ghar o como disparo OH fuera de la mesa: Ghar no tiene otras municiones fuera de la mesa. Las municiones disruptivas tienen las palabras clave Sin Cobertura, Explosión y Disruptor y el SV depende del arma de lanzamiento:

Atrapadora (Grip)

Los proyectiles de atrapadoras generan una malla hiperligera, un laberinto de vacíos de masa que ralentiza a quienes se mueven a través de él.

Un modelo que comienza cualquier movimiento dentro del área de efecto de una Atrapadora, o se mueve dentro del mismo, debe realizar inmediatamente una Prueba de Movimiento. Si tiene éxito, la unidad se mueve a medio ritmo durante el resto de este turno; en caso de fallo, la unidad debe detenerse.

Las sondas y los drones pueden elevar su posición y deslizarse sobre la Atrapadora sin ningún efecto.

Si tiene que hacer una prueba Ag para el terreno además de la Atrapadora, pruebe primero el efecto de la Atrapadora. Si se reduce a la mitad a través de Atrapadora y luego se vuelve a reducir a la mitad a través de otra Atrapadora o una prueba de terreno, entonces reduzca el movimiento en consecuencia, primero a un cuarto de ritmo, luego a un octavo y así sucesivamente.

Antares: Fragmento de Incisión

Aturdidora (Scoot)

Los proyectiles Aturdidores transmiten un pulso subarmónico que afecta el sistema nervioso de las criaturas vivas y hace que los objetivos sean temporalmente incapaces.

Aturdidora afecta a cualquier modelo **vivo**, incluidos los motos deslizaderas de combate tripulados; no puede afectar a las máquinas.

Cualquier modelo dentro del efecto de la Aturdidora solo puede recibir una orden de Correr o Cuerpo a Tierra, o solo puede hacer reacciones que resulten en Correr o Cuerpo a Tierra, incluso si está en Emboscada.

Inhibidora (Scramble)

Los proyectiles Inhibidores bañan el área inmediata con nanofagos de combate. Estos apuntan a la nanoesfera de un oponente, comprometiendo su capacidad para generar y conducir energía.

Inhibidores no afecta a los amigos ni a aquellos modelos que tengan el atributo *A Prueba de Inhibicion* (como la maquinaria Ghar).

Las miniaturas afectadas dentro del área de efecto de cualquier munición Inhibidora enemiga sufren las siguientes penalizaciones fijas:

- Se anulan los campos de blindaje, como los generados por réflex, hiperluz, fase, impacto, masa, cinéticos o similares.
- Los drones armados y vehículos tienen su valor de Res reducido en -2 mientras permanezcan afectados.
- Los drones dejan de funcionar pero pueden moverse con su unidad principal.
- Las sondas dejan de funcionar y es posible que no se muevan.
- Las barreras cinéticas cuyo proyector se encuentra dentro del área de efecto dejan de funcionar.

Minired (Slingnet)

Minired es solo una ronda de **disparo directo** utilizada por las naciones IMTel en lanzadores de muñeca x-sling y por otros en lanzadores micro-x. En un impacto, una ronda de Minired crea una red de suspensión liviana sobre el objetivo, empujándolo hacia el suelo y obstaculizando el movimiento y la actividad.

Un objetivo alcanzado por un proyectil de Minired no sufre daño y no hace salvación de Res, pero optiene en un pin adicional por el impacto, uno por haber sido alcanzado por disparos y otro por la Minired. Un objetivo cuya Res salvada total contra el impacto hubiera sido de 11 o más no recibe pines del impacto ni de la Minired.

Red (Suspensor Net)

Las rondas de Red se disparan OH y crean un campo de interferencia localizado que dificulta el movimiento y la actividad. Esto es equivalente a recibir pines adicionales.

La red tiene un efecto **inmediato** (por lo que no se ve afectada por el arco) y usa una plantilla de explosión en cuanto al tamaño del arma dependiendo del arma que lanza la ronda.

La red no inflige más daño que infringir los pines mínimos a tres en el objetivo. Si el objetivo ya tiene más de tres pines, simplemente recibe un pin más por recibir un disparo y impactarlo, como de costumbre (ver Pines de Disparos, arriba).

ARMADURA

La armadura varía mucho de una facción a otra. La armadura más inteligente es altamente efectiva pero se basa en campos proyectados y sus inteligencias de máquinas integradas e IMTel para operar con total efectividad. La armadura está limitada por facción, por lo que tiene una disponibilidad: aquellas facciones que no otorgan armadura automáticamente a un individuo deben pagar un costo de XP para dársela a un soldado.

Cuando se da en las estadísticas, se da la bonificación de armadura más común. Por lo tanto, la armadura hiperligera normalmente se indica como 'Res (Res + 2)', como en '5 (7)' y la armadura de impacto no se proporciona en absoluto.

A menos que se indique lo contrario, las bonificaciones de armadura se aplican después de cualquier otra bonificación de los atributos especiales, pero antes de las bonificaciones de Res de la cobertura. La armadura réflex se aplica primero, luego la armadura de impacto. Esto es clave ya que la mayoría de las armaduras solo protegerán hasta una Res determinada.

Trajes de Batalla Ghar

La armadura Ghar en sus trajes de batalla es una mezcla compleja de campos mag primitivos que se superponen a múltiples capas de cerámica y metales avanzados. Se considera mejor como una Res 12 sencilla en lugar de una bonificación de Res, el piloto del traje de batalla vuelve a las estadísticas estándar de Ghar cuando se desmonta (aunque con un traje de aviador blindado). Desmontarse de un traje requiere $\frac{1}{2} \times Mv$, lo deja inoperable y se lleva a cabo como parte de una acción de Avanzar o Mover: el traje se adapta al piloto, por lo que solo él puede usar las mejoras, pero otro piloto puede usar las funciones básicas del traje.

Los trajes de batalla Ghar son *A Prueba de Inhibicion* y se cuentan como 3 grandes a efectos de transporte.

Antares: Fragmento de Incisión

Cuando se compran actualizaciones para un soldado de batalla de Ghar, las actualizaciones deben dejar claro si son para la armadura de batalla o para el piloto de Ghar. Quizás esto se note mejor colocando (piloto) después de las habilidades que tiene el piloto y (traje) para las mejoras realizadas en el traje de combate. Una actualización física del piloto no se puede aplicar al traje y viceversa.

Hay tres tipos de trajes de batalla Ghar y siempre se debe elegir uno antes de cada misión (se necesitan piezas de repuesto ya que se estropean regularmente):

- Los trajes **Intimidator** utilizados como apoyo con una garra de batalla y un bombardero disruptor, a veces denominados trajes *Bomber*;
- El infame traje **Dominator** con un cañón Exterminador y una garra de batalla, al que a veces se hace referencia con el nombre genérico de "traje de batalla" y
- El traje **Exterminator**, equipado con una garra de plasma (una gran garra de batalla), descargadores disruptores y un Rifle Desgarrador, a veces denominado traje de *Asalto*.

Reactor de Ghar

Una armadura de batalla Ghar tiene un Reactor Ghar que puede potenciar la armadura durante un turno. Para hacerlo, tira un D10 antes de sacar cualquier OD: con un 1-6, el reactor se enciende; con un 10, el reactor se quema y no se puede encender durante el resto del juego. Un reactor activo permite que el traje de batalla:

- Tener un disparo adicional con su Cañón Exterminador o Rifle Desgarrador en el mismo objetivo o en uno diferente que el primero; o
- Realizar un Avance Mv (extra) (4").

La tropa puede decidir cuándo añadir la bonificación según corresponda.

Por ejemplo, en un Avance, el soldado de batalla podría moverse a través de terreno difícil y tal vez fallar, así que elige hacer 1xMv extra (con otra prueba Ag); sin embargo, si pasaba, podría decidir hacer un disparo extra con su Exterminador.

Un reactor Ghar es tan contaminante que cuando se enciende crea automáticamente un efecto Nano-Neblina 2. Esta habilidad no se aplica si no está encendido o si está quemado.

Trajes de Aviador/Vacío Ghar

Los pilotos de trajes de batalla desmontados y algunos otros Ghar importantes usan trajes de aviador blindados. Estos combinan una flexibilidad significativa con inserciones de la misma armadura que se usa en las armaduras de batalla, por lo que no pueden ofrecer mucha protección más allá de la de la mayoría de los otros caparazones de armadura: Ghar, sin embargo, los considera una fuente de inmensa comodidad.

Los trajes Ghar de vacío son similares a los trajes de aviador, pero infligen una penalización de Ag -1 al usuario. Se pueden comprar trajes Sacio para cualquier Paria Ghar.

Los trajes de aviador Ghar son automáticos para los pilotos de trajes de batalla y solo pueden ser comprados por dichos pilotos.

Los trajes de aviador y vacío Ghar son *A Prueba de Inhibición*. La bonificación de armadura a Res para ambos es de +1 hasta un máximo de Res 5.

Armadura Hiperluz

La armadura de hiperluz proyecta un campo réflex y posiciona una envoltura de hiperluz adaptativa para despedir la energía entrante de un ataque en luz reflejada o masa de hundimiento. El grado de protección depende de la capacidad de la armadura para reaccionar ante un ataque entrante. La armadura es incapaz de funcionar dentro del área de efecto de un campo Inhibidor.

La bonificación de armadura para las salvaciones de Res es:

- +1 contra impactos que se originen dentro de 10" (efectivamente solo el campo réflex) hasta un máximo de Res 8;
- +2 contra impactos que se originen a 10" o más lejos hasta un máximo de Res 9;
- +3 contra impactos de Explosiones y OH hasta un máximo de Res 10.

Armadura de Impacto (Capas, Escudos)

Los campos de impacto se proyectan desde una red de proyector subyacente sobre una superficie dura, como un escudo, o una superficie relativamente flexible, como una capa. La red es menos capaz que los campos réflex normales y solo puede proteger contra ataques cuando el portador interpone la red del portador entre ellos y el ataque.

La armadura de impacto no puede funcionar dentro del área de efecto de un campo Inhibidor.

La bonificación de armadura a Res es +1 a cualquier ataque que se origine a menos de 3" del usuario, incluidos los de reacción *Mantener y Disparar*, hasta un máximo de Res 8.

Armadura de Cambio de Fase

El Senatex incorporó la tecnología de cambio de fase Tsan en su armadura de campo de batalla habilitada para IMTel. La armadura es incapaz de funcionar dentro del área de efecto de un campo Inhibidor.

Antares: Fragmento de Incisión

Además de las bonificaciones Res de las armaduras, un usuario puede tirarse cuerpo a tierra automáticamente (y tumbado, si lo desea) como una Reacción, incluso si ya tiene asignado un dado de orden que no sea Cuerpo a Tierra: simplemente gire los dados de orden a Cuerpo a Tierra. Si ya está Cuerpo a Tierra, el operativo no puede volver a Cuerpo a Tierra y no puede quedar tumbado.

La bonificación de armadura de fase para las salvaciones de Res es:

- +1 contra impactos que se originen dentro de 10" (efectivamente solo el campo réflex) hasta un máximo de Res 8;
- +2 contra impactos con origen a 10" o más lejos hasta un máximo de Res 9.

Armadura Réflex

La armadura réflex absorbe la energía de un ataque entrante y la convierte en una masa de vacío temporal. Si bien no es una armadura adaptativa, todavía depende de una tecnología avanzada considerable, por lo que es incapaz de funcionar dentro del área de efecto de un campo Inhibidor.

- La bonificación de armadura a Res es +1 a todos los impactos a distancia y cuerpo a cuerpo hasta un máximo de Res 8.

Armadura Reconstruida

La armadura reconstruida es típicamente una armadura de estilo Concord o Senatex que ha sido despojada de su inteligencia de máquina mejorada habilitada para IMTel y se ha dejado con su campo réflex y su envoltorio de hiperluz adaptativa. La armadura reconstruida no puede funcionar dentro del área de efecto de un campo Inhibidor.

La bonificación de armadura para las salvaciones de Res es:

- +1 contra impactos que se originen dentro de 10" hasta un máximo de Res 7;
- +2 contra impactos con origen a 10" o más lejos hasta un máximo de Res 8.

Armadura Hazard SD

La formidable Armadura Hazard de la División Especial de Algoryn (SD) es experimental y consiste en múltiples caparazones réflex superpuestos uno encima del otro sobre un núcleo sólido cuidadosamente diseñado. La armadura requiere mucho esfuerzo y entrenamiento para usarla y mantenerla. La armadura no puede proporcionar ninguna bonificación de Res dentro del área de efecto de un campo Inhibidor, pero aún puede moverse y disparar armas.

La armadura cuesta 10 puntos si se actualiza un Algoryn que no sea SD a SD, pero el individuo debe ser de Vector u Optimate leger.

Las bonificaciones, el equipo y las penalizaciones de la armadura Hazard son:

- Bonificación de +3 Res hasta un máximo de 10;
- Str 7 (del traje, reducido a normal si se ve afectado por Inhibidor)
- Penalización de -1 Ag;
- -1 Penalización Init;
- Movimiento 4" solamente;
- Una Carabina de Plasma incorporada;
- Un Centrifugador-D incorporado.

EQUIPAMIENTO ADICIONAL

Como todo lo demás que se lleva a cabo en una misión, aquí se debe calcular el costo de todo el equipo y ajustarse a los límites de cada escenario.

Dron Centinela

Los drones centinela son del tamaño de drones y sondas, pero son drones semiindependientes con una inteligencia artificial rudimentaria, dependiendo de la facción. Las estadísticas y las armas dependen de la facción en la que operan.

Los drones centinela sufren pines y deben hacer pruebas como cualquier otro operativo, y cuentan para los totales de combatientes para un escenario.

Si un dron centinela cae herido, lo que es probable ya que no tenga Heridas, se reemplazan automáticamente antes del siguiente escenario. La desventaja es que es posible que un dron centinela no gane XP.

Equipo	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Dron Centinela Boromita*	27	8	8	5	2	6	2	5(3)	0	Carabina de plasma, diminuto, suspendido
Dron Centinela Concord	36	10	10	5	1	6	3	6(3)	0	Diminuto, Concord IMTel, Suspendido, carabina de plasma
Dron Centinela Freeborn*	28	9	9	5	1	5	2	5(3)	0	Diminuto, Suspendido, carabina de plasma
Dron Centinela Isoriano	34	10	10	5	1	5	3	5(3)	0	Diminuto, Senatex IMTel, Suspendido, carabina de plasma

Dron Centinela Mercenario* 19 8 8 5 1 5 2 5(3) 0 Diminuto, suspendido, repetidor mag

*Los Freeborn y Caza recompensas pueden comprar drones centinelas Freeborn o Mercenario y Freeborn también puede comprar drones centinelas Boromitas.

Antares: Fragmento de Incisión

Paracaídas AG

Estos son paracaídas antigraavedad integrados con una armadura hiperluz utilizada por las tropas de Descenso Concord. Los paracaídas le dan al usuario Mv 8 y la palabra clave Suspendido. Solo se les dan a los soldados de descenso completamente entrenados que traen consigo las extensiones de armadura cuando se unen a un fragmento de incisión.

Plataformas de Suspensión

Estas son placas de carga que generan un campo suspensor. Son útiles, pero están diseñados para su uso en terrenos planos, como plataformas portuarias y muelles de carga, por lo que pueden ser difíciles de manejar en el campo. Muchas naciones los usan, pero los boromitas a veces los llevan al campo de batalla para que sus Domadores de especies de lavan se mantengan al día con su prole de roca.

Un Domador de lavan que recibe una placa de suspensión gana Mv 6 y Suspendido, pero solo puede ir a la mitad de la velocidad a través de terrenos difíciles y cualquier prueba de movimiento se realiza con una penalización adicional de Ag -1.

Varas Tectoras

En lugar de un Rifle Luggar, un Paria Ghar puede recibir una vara tectora en cualquier escenario que le permita transmitir datos de objetivos al resto de los Ghar en su fragmento. Si se encuentran a menos de 10" de un objetivo, pueden transmitir datos de orientación al tirador, de modo que el tirador obtiene una bonificación de combate de +1 (además de cualquier bonificación de disparo apuntado). Esta bonificación no se acumulará con datos de Revoloteadores Ghar .

Escudos Deflectores y Barreras Cinéticas

Las barreras cinéticas y los escudos deflectores son muros de energía que desvían los disparos que los atraviesan. Cualquier disparo que atravesase LDT a través de las paredes desde el exterior hacia el interior sufre una penalización de -2 a Acc. Como todos estos muros de energía tienen alrededor de 3 m de altura (en la vida real, alrededor de 5 cm en 28 mm o escala 1/60), pueden ser ignorados por cualquier LdF trazada sobre ellos desde un terreno más alto o por armas que hagan disparos indirectos.

Estadísticas Sonda/Dron	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Sonda/Dron	Var	10	10	(5)	1	3	-	-(-)	0	Minúsculo; suspendido

Movimiento de Dron/Sonda

Estar suspendido significa que las sondas y los drones ignoran los efectos del terreno difícil con respecto al movimiento, pero aún pueden beneficiarse de la cobertura. Cuando se activa el controlador de un dron, el dron se mueve con él y puede reposicionarse, pero debe terminar su movimiento en formación con su controlador. Una sonda puede moverse tan pronto como su controlador esté a punto de recibir un dado de

Barreras Cinéticas

Estos son de 4" a 8" de largo, a veces más largos. El exterior de una barrera cinética es aquel sobre el que se graban los símbolos o, en su defecto, el borde indicado por el jugador que los coloca. Las barreras cinéticas son proyectadas por un pequeño proyector en su centro o en cada extremo y se destruyen cuando se destruye uno de los proyectores: trate el proyector como una pequeña pieza de equipo tumbado.

Campos Deflectores

Se trata de una barrera cinética proyectada por un dron de campo de batalla, una torreta defensiva o un módulo de equipo instalado y se pueden mover y reposicionar cuando se activa el proyector. El campo está representado por una plantilla en forma de media luna (ver apéndices), cuyo borde exterior delimita la línea de protección. Ninguna parte de la plantilla deflector puede estar a más de 5" del dron, torreta o vehículo que proyecta la plantilla.

Destruir un dron deflector o un módulo deflector destruye el campo deflector.

El coste en puntos de un campo deflector se incluye con el del modelo que los proyecta. Las barreras cinéticas solo se colocan como terreno o se colocan específicamente por un lado durante un escenario, por lo que no es necesario calcular el costo.

Sondas / Drones

Después de las reglas generales sobre drones y sondas, se explican las capacidades de cada sonda y tipo de dron. La disponibilidad y los costos se proporcionan en las tablas de equipos en la sección Creación de un fragmento de incisión en el capítulo siguiente.

En general, las sondas y los drones son equipos de fragmentos, por lo que incluso pueden asignarse a diferentes controladores de un escenario a otro. Consulte la habilidad *Sincronización de Drones* para obtener más detalles.

orden, incluso si el controlador cae Cuerpo a Tierra o está en emboscada, el número depende de la habilidad *Sincronización de Drones* del controlador, y se mueve primero. Solo puede hacer un movimiento de Correr como si recibiera una orden de Correr, aunque no tiene dados de orden.

Antares: Fragmento de Incisión

Si un dron tiene un área de efecto proyectada, como un campo deflector, el efecto se puede mover cuando se mueve el dron o se activa el controlador del dron, incluso cuando el controlador reacciona, hace una reagrupar, Cuerpo a Tierra intencionalmente o hace una reacción automática. usando armadura de fase. ¡Un controlador que retiene un dado de orden de un turno anterior no se activa, por lo que el dron no puede moverse ni cambiar su área de efecto!

Drones, Sondas y Bajas

Una vez comprados, las sondas y los drones forman parte del equipo de un fragmento de incisión y, si se destruyen, se eliminan del juego pero se reemplazan antes del siguiente escenario.

Cuando el controlador de un dron o de una sonda sufre una baja:

- Los drones se eliminan ya que no pueden continuar operando por sí solos;
- Las sondas permanecen sobre la mesa pero permanecen inmóviles, independientemente del efecto que tenga, la sonda continúa funcionando hasta que se destruye.

Estadísticas de Dron/Sonda

El Acc que se muestra para las sondas y los drones solo se aplica si el modelo puede disparar.

La Res de la sonda y el dron refleja una armadura básica del campo de batalla: los drones civiles y las sondas tienen una Res 1. Como cualquier otro modelo de equipo, las sondas y los drones pueden apuntar por separado desde su controlador.

Como no tienen Init o Co las sondas y los drones no pueden hacer ninguna prueba que requiera esas estadísticas.

Drones, Sondas y Asaltos

Las sondas no pueden iniciar o ser el objetivo de los asaltos, ya que simplemente flotan fuera del camino. Los drones pueden terminar siendo el objetivo de un ataque de un atacante con múltiples ataques.

Dron Deflector

El dron proyecta un escudo deflector (ver plantilla) dentro de 5" de sí mismo que ofrece una penalización de -2 a los disparos que pasan de afuera hacia adentro.

Dron de Camuflaje

Si una unidad con un dron de camuflaje cae, el dron de camuflaje crea una imagen de espectro múltiple alrededor de la unidad que coincide con el fondo, haciéndola prácticamente invisible: la unidad no puede ser atacada por nadie cuyo LoS esté a más de 10" del dron de camuflaje. . El disparo OH puede apuntar a un punto en el suelo, por lo que no se ve afectado. Una miniatura enemiga a menos de 10" con la habilidad *Visión por Enlace* puede transmitir la ubicación de la unidad a

cualquier otro enemigo (ver la habilidad *Visión por Enlace* en la página 65).

Sonda Revoloteador Ghar

Un Revoloteador Ghar es una sonda alada que intenta cazar oponentes y transmitir los datos de orientación al fragmento de Ghar. Por cada Revoloteador dentro de 10" de un objetivo, tira un D10: con una tirada de 1-6, el volador transmite datos de orientación al tirador para que gane una bonificación de combate de +1 (además de cualquier bonificación de disparo apuntado): en un 10, el Revoloteador funciona mal y se bloquea; retírelo de la mesa.

Sonda Cazadora

En cualquier momento durante un turno, independientemente del estado de su operador, la sonda cazadora puede explotar con Explosión 3", infligiendo un golpe de explosión SV4 en todas las sondas enemigas, drones, drones armados y equipos dentro del área de la explosión.

Medí-Dron x

Los Medí-Drones tienen una calificación de capacidad de botiquín (x) donde x es:

- 7 para Concordia;
- 6 para Senatex, Algoryn, Boromitas, Freeborn;
- 5 para todos los mercenarios/cazarrecompensas.

Al final de la activación de su controlador, un Medi-dron puede intentar restaurar una Herida a un individuo aliado al que está adyacente: prueba contra la capacidad del dron menos la cantidad de Heridas que el objetivo ha recibido (el dron no tendrá una Herida !). Si tiene éxito, uno de los marcadores de Herida del individuo se reemplaza por un marcador de pin: se ha recuperado una Herida.

¡Tenga en cuenta que los cautivos normalmente no son aliados!

Medí-Sonda x

Una medí-sonda es idéntica a un medí-dron excepto en el coste de los puntos y en el hecho de que requiere una inteligencia artificial más sofisticada, por lo que no puede ser utilizada por las facciones de menor tecnología. Además, una sonda médica funciona al final de su propia activación (incluso si el movimiento es 0"), no al final de la activación de su controlador. Los cazarrecompensas tienden a comprar sondas médicas de Freeborn para brindar primeros auxilios a sus bestias; sus problemas de suministro de botiquines significan que tienden a tener sondas médicas de menor calificación.

Nano-Dron

Un simbiote (ver página 34) utilizado por NuHu para generar y enfocar una nanoesfera de combate y un escudo deflector alrededor de su NuHu. Todos los NuHu reciben un nano-dron de forma gratuita y se considera parte de ellos, como un único modelo.

Antares: Fragmento de Incisión

Sonda Exploradora

Una sonda Exploradora tiene la habilidad *Visión de Enlace* (ver p. 65), por lo que puede actuar como LoS para el disparo OH de otro modelo. *Visión de Enlace* también anula efectivamente la ilusión de un dron de camuflaje si la sonda está dentro de 10" del dron de camuflaje enemigo.

Dron Observador

Otorga una bonificación de +1 de disparo apuntado a Acc al disparo directo de un controlador siempre que el dron tenga LoS al objetivo. Un dron observador también puede proporcionar LoS a un objetivo que su controlador no puede ver cuando dispara un arma OH, en cuyo caso use las penalizaciones de LoS del dron y las penalizaciones de LoF del tirador.

Sonda Detectora

Proporciona una bonificación de +1 de disparo apuntado a los aliados cuando disparan a objetivos adyacentes o dentro de un área de explosión de 3" del objetivo (al igual que otras bonificaciones de disparo apuntado, esto no se acumula con otras bonificaciones de disparo apuntado).

BESTIAS

Algunas criaturas entrenadas pueden llevarse al campo de batalla y usarse bajo el control de agentes con la habilidad *Domador*. Las monturas no se usan en Incisión Shards, ya que suelen ser demasiado voluminosas e imposibles de controlar después de experimentar el descenso abrupto o el despliegue planetario de la envoltura hiperluz que usan los fragmentos.

Reglas Generales de Bestias

Las bestias ocupan un espacio de combatiente en el escenario. Las bestias se pueden comprar como cualquier otro operativo al configurar un fragmento o al reemplazarlo, o se pueden comprar posteriormente utilizando fragmentos XP o el XP del operativo que los manejará.

Las bestias se activan con su propio OD, cuentan como operativos y cuentan para su OD de fragmentos y el total de combatientes para un escenario. Son controlados por un domador. Si un domador muere, las bestias que controlaba quedan fuera de control y solo se les pueden dar órdenes de correr (pueden ser forzadas a *Cuerpo a Tierra*): al activarse, las bestias se mueven 1D10" en una dirección aleatoria y, si se topan con algún enemigo la miniatura la atacan como si hiciera un asalto – la unidad de la miniatura puede reaccionar como si reaccionara a un asalto, de forma normal. Una bestia fuera de control con *Frenesí* no correrá en una dirección aleatoria sino que correrá hacia y Asaltará a la miniatura viva más cercana que pueda sentir (ver *Frenesí*, p.33), ya sea amiga o enemiga.

Si no hay un domador para controlar una bestia al comienzo de un escenario, ¡entonces las bestias están descontroladas desde el principio!

Tenga en cuenta que las **lavamitas** tienen la palabra clave *Beligerante* (*no Lavans*), por lo que no se pueden usar en un Fragmento que contenga otra Bestia.

Un Recordatorio: Al realizar pruebas de Orden o Ruptura, las Bestias no pueden usar el Co de los comandantes cercanos: deben usar su propio Co o el de su Domador con el atributo *Mando de Bestia*.

Estadísticas de la Bestia

Las estadísticas de bestias y los costes de puntos se encuentran en la siguiente tabla. Las bestias permitidas para cada especie o facción se dan en el capítulo *Dar forma a un fragmento de incisión*, p.58.

Bestia y Estadísticas	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Angkriz Base	21	5	6	–	6	7	6	6	1	Bestia, Ataques 1×SV3, Noquear
Mejorado	25	6	6	–	7	7	6	6	1	Bestia, Ataques 1×SV3, Noquear, Captura, Ataque Salvaje
Bestia Guardiania	15	6	5	–	5	6	5	5	1	Bestia, Ataques 1×SV2, Captura
Enjambre Lavamita Cría	18	4	5	5	4	6	4	5	1	Bestia, Escupitajo Lava 2"/SV1, Ataques 3×SV1, SV Combinado, Enjambre, Beligerante (no Lavans)
Lavamita Joven de Roca	34	7	5	5	8	8	4	6	1	Bestia, Escupitajo Lava 5"/SV3, Ataques 1×SV4, Ataque Salvaje, Frenesí, Beligerante (no Lavans)
Lavamita Perro de Roca	23	6	5	5	6	7	4	6	1	Bestia, Escupitajo Lava 3"/SV2, Ataques 1×SV3, Ataque Salvaje, Beligerante (no Lavans)
Bestia de Guerra	20	7	5	–	7	6	4	6	1	Bestia, Ataques 1×SV3, Ataque Salvaje

Antares: Fragmento de Incisión

Angriz

Los angriz son una raza particular de animales cuyos orígenes se desconocen, aunque se cree que pueden haber evolucionado en el mundo natal original de los Hökk. A lo largo de las muchas eras de Antares, han sido criados por su ferocidad, inteligencia y obediencia, y algunas razas han recibido adaptaciones genéticas para mejorar la fuerza, la velocidad y la agresividad. Los animales se adaptan bien a los adiestradores y disfrutan corriendo en manada.

Como resultado, hay dos clasificaciones de angriz: la base y la mejorada. Por lo general, se consideran especies diferentes.

Bestias de Guerra/Guardianas

Estos son los términos genéricos dados para una variedad de animales, algunos de los cuales podrían parecerse a los perros de guerra de la Vieja Tierra, mientras que otros pueden ser casi cualquier criatura que se encuentre en un mundo salvaje o primitivo.

Criaturas de Lavan

Lavans es un término genérico que se refiere a todos los lavamitas.

Cuando se crearon los boromitas, también se creó una especie de animal para ayudarlos a minar a partir de los extremófilos que se encuentran en los campos de asteroides. Estas criaturas de lavan tienen estómagos complejos y saliva similar a la lava que se usa para digerir sus comidas.

Los huevos móviles son puestos primero por una enorme madre de cría y se escabullen en las grietas donde se arrastran hasta una grieta y esperan. Eventualmente, crían, crías, y hacen un túnel a través de la roca en busca de minerales para ayudarlos a crecer. Las crías tienden a juntarse para protegerse, formando pequeños enjambres de hasta 20 criaturas. Después de muchos años, y si encuentran los minerales correctos o comen suficientes crías, las bestias crecen hasta convertirse en versiones más grandes de sí mismas, primero hasta alcanzar el tamaño de *Perros de Roca* (como los llaman los boromitas), luego tal vez en el hoco *Joven de Roca* o incluso en bestias veloces llamadas locomitas. Solo unos pocos lavamitas encuentran suficientes elementos correctos para crecer hasta el tamaño de las Madres de cría y poner nuevos huevos.

Los boromitas a menudo tienen una cría como mascota personal, aunque peligrosa, pero solo el domador mejor entrenado se las arregla con Perros de Roca o Jóvenes de Roca. Sin embargo, los mineros de boromita usan sus lavamitas para ayudarlos a hacer túneles y buscar vetas de mineral que les interesen.

DANDO FORMA A UN FRAGMENTO DE INCISIÓN

Antes de comenzar a jugar, un jugador debe crear su propio fragmento de incisión. Alternativamente, podrían usar uno de los fragmentos de ejemplo que se presentan a continuación o los fragmentos iniciales (p. 11 en adelante) como base sobre la cual pueden construir su propio fragmento.

Cada facción de Antares tiene sus propias especialistas y su propio enfoque para crear un Fragmento de Incisión, pero los jugadores tienen cierta flexibilidad para definir los miembros individuales del fragmento y desarrollarlos a medida que avanza la campaña: desarrollar y rastrear las habilidades de un Fragmento de incisión es fundamental para el juego de campaña.

CREAR UN FRAGMENTO DE INCISIÓN

Para construir un fragmento antes de un juego, misión o campaña, los jugadores deciden cuántos XP tienen que gastar cada uno en la construcción. Luego, cada jugador gasta hasta esa cantidad de XP en la compra de miembros del equipo de las plantillas disponibles para su facción. El siguiente paso es usar cualquier XP restante para personalizar esos miembros del fragmento mediante la compra de habilidades y tal vez equipo adicional, nuevamente, de lo que está disponible para la facción.

Cualquier XP sobrante se puede guardar para actualizar operativos o para comprar otro equipo al final de una misión.

Un buen punto de partida es 300 XP, como se muestra en todos los fragmentos de ejemplo y de inicio. Se deben comprar al menos cinco fragmentos, aunque recomendaríamos uno o dos más como reemplazos en caso de lesiones o bajas en escenarios iniciales. Uno de los miembros del fragmento debe ser un líder, como se indica en las opciones de selección para ese fragmento de incisión. Los fragmentos iniciales ya tienen reemplazos.

Las tablas de Disponibilidad de la Armería al final de esta sección muestran las armas, armaduras y equipos disponibles para cada facción. Las estadísticas en los fragmentos de muestra ya incluyen los beneficios o penalizaciones de cualquier habilidad, como un aumento a Co 8 para Liderazgo 1.

Por ejemplo, un jugador decide configurar un fragmento de Algoryn Vector AI, un fragmento de uso general. Deben elegir al menos cinco soldados de Vector AI, uno de los cuales debe ser un Suboficial de Vector AI o, porque es Algoryn, un Optimate. El jugador elige tomar cinco soldados normales y un suboficial, con algunas mejoras.

Objetivos de Demolición

Si el escenario requiere la demolición de una estructura o la Brecha de un muro, un operativo de infantería puede recibir

Los jugadores deben realizar un seguimiento de las pérdidas de fragmentos y la experiencia obtenida después de cada misión, ya que los soldados muertos no se pueden usar en escenarios posteriores. Para cada escenario, un jugador selecciona tropas y equipo de los disponibles hasta el máximo de puntos y números de tropas permitidos para el escenario. Una de las habilidades en Antares: Incisión no es solo seleccionar a las tropas correctas, sino también, a largo plazo, asegurarse de que haya suficientes reclutas nuevos en una lista para completar el número necesario.

cualquier explosivo disponible para su facción de forma gratuita, dichos explosivos reemplazan cualquier granada normal que pueda tener, solo para este escenario. Para estar disponibles fuera de las misiones de demolición, los explosivos deben comprarse como otras armas usando XP Operativo.

Fragmentos de Algoryn

Algoryn Prosperate es una federación de múltiples especies, una zona de comercio y una liga de defensa mutua de más de 300 sistemas afiliados y más de 3000 sistemas subordinados repartidos por toda el área conocida como Determinada. La sociedad militarista de Algoryn fundó y dominó Prosperate en todos los aspectos de gobierno, expansión y defensa.

Mientras que los otros pueblos de los Prósperos tienen cada uno su propia sociedad, los Algoryn están divididos en castas, o legers, en cada una de las cuales hay lo que puede considerarse familias extensas o mochs fuertemente ligadas. El Leger Optimate forma la clase dominante, el Vector el núcleo de las fuerzas armadas y el Leger Fundador realizan muchas de las funciones de un servicio civil, incluidos trabajadores calificados como investigadores, médicos y cirujanos de campo, pero también proporciona un personal altamente capacitado. milicia. El leger servil proporciona muchos de los trabajadores menos calificados y el más bajo, el leger básico, apenas es un leger y está lleno de marginados, criminales y, francamente, los no deseados de la sociedad de Algoryn. La lealtad a la familia y moch de uno es fuerte. , manteniendo al Algoryn aislado del dominio externo.

Los que están fuera de Prosperate a menudo lo ven como un imperio elitista, militarista y dominante dirigido por un pequeño grupo de líderes carismáticos y, lo que es más, líderes que esperan obediencia total de sus súbditos panhumanos y alienígenas. Mientras que el Alto Consejo gobernante de Prosperate ve a la Infantería Algoryn (IA) como una herramienta para la estabilidad y el orden, otros la ven como una fuerza de combate de élite, opresiva y dominada por castas que se usa para la conquista, una compuesta por una única raza panhumana gobernante. – el Algoryn. No hay duda de que entre la casta gobernante Optimate hay algunas personas

Antares: Fragmento de Incisión

extremadamente capaces y la capacidad militar de la IA es respetada por todos los que se han enfrentado a ellos en la batalla.

A diferencia de las naciones IMTel, la Infantería Algoryn (AI) tiene una variedad de unidades especializadas en uso regular, algunas de las cuales son más adecuadas para los operativos de Incisión Shard que otras. Los soldados de incisión más comunes son los miembros más experimentados de las unidades de Infiltrados compuestas exclusivamente por mujeres. Las tropas de asalto AI y las tropas de peligro SD rara vez se usan en Incisión Shards, excepto en situaciones especiales.

Un fragmento de incisión de Algoryn debe ser uno de los siguientes tipos: Vector; infiltrado; Agresión; o Peligro de División Especial (SD). El fragmento debe estar comandado por un Optimate o un suboficial del tipo fragmento. Cualquier fragmento también puede contener soldados Vector AI, mientras que un fragmento Vector dirigido por un Optimate puede contener un soldado infiltrado y un soldado de Asalto (los Optimates tienen una gran influencia).

Soldados Algoryn

El equipo de Soldados Algoryn depende de su tipo de escuadra principal. Si un comandante óptimo alguna vez desea adoptar las armas del fragmento, debe pagarlas con XP adicional.

A menos que sea un líder, todas las tropas de Vector Algoryn reciben el atributo especial *Disciplina* (+1 Co si no usan un comandante cercano) para reflejar su entrenamiento y antecedentes; los líderes reciben *Liderazgo* 1, en su lugar. Todos los soldados y líderes de Algoryn Vector también reciben una pistola mag, mientras que los optimates reciben una pistola de plasma y siempre usan carabinas de plasma (incluidas en su costo): si un optimate desea usar las mismas armas que su escuadra, debe pagarlas con el EXP base.

Los soldados fundadores ocasionalmente forman sus propios fragmentos cuando la IA no se ve por ninguna parte, pero de lo contrario se pueden incluir en un fragmento de Vector AI en una asignación especial. El Fundador Algoryn nunca puede comandar un fragmento que contenga soldados que no sean Fundadores.

Líder Optimate (cualquier fragmento excepto SD)	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Optimate (Comandante)	41	5	5	6	5	6(7)	7	8(4)	1	Algoryn Optimate, Liderazgo 1, Armadura réflex, carabina de plasma, granadas de plasma, pistola de plasma
Fragmentos Vector AI	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Suboficial Vector AI	36	5	5	5	5	6(7)	7	8(4)	1	Algoryn Vector, Liderazgo 1, armadura réflex, Fusil mag o repetidor mag *, pistola mag, granadas de plasma
Soldado Vector AI	35	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, disciplina, armadura réflex, Fusil mag o micro-x con sobrecarga, pistola mag, granadas de plasma
* El suboficial puede elegir entre Fusil Mag o Repetidor Mag al comienzo de cada escenario.										
Fundador (milicia)	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Suboficial Fundador	35	5	5	5	5	6(7)	6	8(4)	1	Fundador Algoryn, Liderazgo 1, armadura réflex, repetidor mag o Fusil Mag *, pistola mag, granadas de plasma
Soldado fundador	32	5	5	5	5	6(7)	6	7(4)	1	Fundador Algoryn, armadura réflex, Fusil mag o micro-x con sobrecarga, pistola mag, granadas de plasma
* El suboficial puede elegir entre Fusil Mag o Repetidor Mag al comienzo de cada escenario.										
Fragmento Infiltrado	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Suboficial Infiltrado	36	5	6	5	5	6(7)	7	8(4)	1	Algoryn Vector, Liderazgo 1, armadura réflex, repetidor mag, Pistola Mag, carga solar o granadas de implosión
Soldado Infiltrado	35	5	6	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, disciplina, armadura réflex, repetidor mag, pistola mag, carga solar o granadas de implosión
Fragmentos de Asalto Algoryn	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Suboficial de Asalto	36	5	5	5	5	6(7)	7	8(4)	1	Vector de Algoryn, Liderazgo 1, armadura réflex, repetidor mag, Centrifugador-D, pistola mag
Soldado Vector AI de Asalto	35	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, disciplina, armadura de reflex, repetidor mag, Centrifugador- D, pistola mag

Antares: Fragmento de Incisión

Soldados Hazard SD Algoryn

Nos ocupamos de estos por separado, ya que las unidades SD Hazard son muy diferentes de otras unidades y pueden operar de dos modos: como tropas de choque contundentes y también como fragmentos de incisión estándar. Para permitirles operar como fragmentos Vector, se deben comprar armas para la escuadra que coincidan con las de un fragmento Vector AI, ya que la carabina de plasma y el centrifugador-d que se muestran están integrados en el traje Hazard. Cuando se opera como un Vector Shard estándar, las estadísticas Mv, Ag,

Str e Init vuelven a la normalidad.

Nos cuesta un Optimate por separado, ya que los optimates en SD Hazard Shards usan armaduras Hazard y no las suyas propias. Cuando opera sin un traje Hazard, el líder óptimo puede comprar una carabina de plasma (11XP) en lugar de las armas Vector normales.

Consulte la página siguiente para ver las estadísticas de los soldados Hazard.

Soldados SD Hazard	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Optimate Cmdr SD Hazard	47	4	4	6	7	6(9)	6	8(4)	1	Algoryn Optimate, Liderazgo 1, Armadura Hazard (Granadas de Plasma integradas, Carabina de Plasma, Centrifugador-D), Pistola de Plasma personal
Suboficial SD Hazard	45	4	4	5	7	6(9)	6	8(4)	1	Algoryn Vector, Liderazgo 1, Armadura Hazard (Granadas de Plasma incorporadas, Carabina de Plasma, Centrifugador-D), Pistola Mag Personal
Soldado SD Hazard	44	4	4	5	7	6(9)	6	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, Armadura Hazard (Granadas de Plasma incorporadas, Carabina de Plasma, Centrifugador-D), Pistola Mag Personal

Equipo Algoryn

La doctrina militar de Algoryn tiende a rechazar las armas de plasma en favor de las armas mag, que son más fáciles de mantener, por lo que no puede conseguir las fuera de los Soldados Hazard experimentales o las armas personales de los Optimates.

Algoryn considera el micro-x como un componente intrínseco en sus tácticas de escuadra, pero tiende a limitar su uso debido a su imprecisión en el rango y falta de confiabilidad en comparación con el Rifle Mag: hasta dos miembros del fragmento en cualquier escenario pueden equiparse con micro-X. Los soldados equipados con un micro-x pueden comprar municiones especiales para él y también pueden cambiar su micro-x por un Rifle Mag durante la selección antes del comienzo de cualquier escenario (es decir, antes de ver la lista de su oponente).

Las limitaciones de la tecnología de Algoryn significan que no pueden usar toda la gama de municiones especiales, pero hacen un gran uso de Inhibidora y contra Ghar, Aturdidora y Red.

cielo abierto y asteroides. También son los maestros de obras de casi todas las naciones pero, como actividad secundaria, también son conocidos por realizar operaciones en el mercado negro donde existe la oportunidad de enriquecerse.

Otros panhumanos consideraban que los boromitas eran taciturnos, reservados, alborotadores y quizás incluso chovinistas. La verdad es que su sociedad está fuertemente basada en clanes y es matriarcal, gobernada por las raras Señoras de Gremio y Matriarca de Clan, y tienen un gran respeto por sus mujeres; de hecho, no pueden entender por qué otros no sienten lo mismo. Como resultado, Señoras de Gremio y Matriarca de Clan no aparecen en Incisión Shards ya que el riesgo de perderlas es demasiado grande.

Un fragmento de incisión de boromita puede ser dirigido por un Supervisor (los Padres de Roca son los generales del clan) o un veterano experimentado en forma de líder de una banda. Los boromitas están muy apegados a sus lavans, criaturas genéticamente modificadas desarrolladas a partir de los extremófilos Borom originales que ahora ayudan en sus operaciones mineras excavando en la roca y encontrando piedras preciosas o minerales. Todos los lavamites deben estar bajo el control de un Boromita Domador Lavan (ver Bestias, p.44).

Boromitas

Los boromitas son un morfo panhumano extremo creado originalmente mediante bioingeniería en la Segunda Edad en el sistema Borom para la minería de asteroides. Tienen una alta resistencia a la radiación ya las condiciones atmosféricas adversas e incluso pueden tolerar el vacío durante un tiempo. Después de la diáspora del ahora perdido Borom, se convirtieron en una mano de obra itinerante y muy unida: los trabajadores por excelencia de Antares, que extraen desde las profundidades de las montañas hasta vastas excavaciones a

Vale la pena señalar que los boromitas son naturalmente resistentes a la infestación de nanoesferas, por lo que todos reciben automáticamente Nano-Neblina 1. Sin embargo, esto no es lo mismo para sus bestias.

Antares: Fragmento de Incisión

Notas del Equipo Boromita

A cualquier agente Boromita se le puede comprar una herramienta de minería o un rifle mag y a cualquier Boromita con Guardaespaldas o Liderazgo se le puede comprar una carabina de plasma, ya que su trabajo es proteger al Supervisor.

Los Domadores boromitas se pueden comprar plataformas de suspensión en cualquier momento.

Cualquier pandillero o líder de pandilla Boromita (marcado en la tabla) puede optar por llevar un compactador de masa o un mazo tractor en lugar de un fusil mag antes de cualquier escenario (es decir, antes de ver la lista de su oponente).

Soldados	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Supervisor Boromita	49	4	5	6	6	6(7)	6	10(5)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Élite, Liderazgo 2, Carabina de Plasma, Armadura Réflex, Carga Fractal, Pistola de Plasma
Líder de Banda Boromita	39	4	5	5	6	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Liderazgo 1, Rifle Mag o Maza Tractor o Compactador de Masa*, Armadura Réflex, Carga Fractal, Pistola Mag
Pandillero Boromita	38	4	5	5	6	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Rifle Mag o Maza Tractor o Compactador de Masa*, Armadura Réflex, Carga Fractal, Pistola Mag
Domador Boromita Lavan	34	4	5	5	6	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Domador 2, Armadura Réflex, Látigo Lectro, Pistola de Plasma (+6XP por Plataforma de Suspensión)

Ejemplo Pandilla Boromita

Esta es una pandilla de propósito general que utiliza una mezcla de lavans y Pandilleros Boromitas leales.

Rol de Pandillero Boromita	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Líder de Banda	43	4	5	5	6	6(7)	6	9(4)	1	Boromita, Liderazgo 1 (Mando 5"), Élite, Nano-Neblina 1, Armadura Réflex, Compactador de Masa*, Cargas Fractales, Pistola Mag
Pandillero Pesado	41	4	5	5	7	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Musculo 1, Armadura Réflex, Mazo Tractor*, Carga Fractal, Pistola Mag
Yesero	43	4	5	5	6	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Médico 1, Armadura Réflex, Fusil Mag*, Carga Fractal, Pistola Magnética, Botiquín 6
Domador Lavan	34	4	5	5	5	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Domador 2 (Mando de Bestia 5"), Armadura Réflex, Látigo Lectro, Pistola de Plasma (+6XP para Plataforma de Suspensión)
Perro de Roca Lavamita x2	23(46)	6	5	5	6	7	4	6	1	Bestia, Escupitajo de Lava 3"/SV2, Ataques 1xSV3, Ataque Salvaje, Beligerante (no Lavans)
Total 207										Nano-Neblina total = 4
Reserva Boromita										
Pandillero	38	4	5	5	7	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Fusil Mag*, Armadura Réflex, Carga Fractal, Pistola Mag
Enjambre Crías Lavamitas	18	4	5	5	4	6	4	5	1	Bestia, Escupitajo de Lava 2"/SV1, Ataques 3xSV1, SV Combinado, Enjambre, Beligerante (no Lavans)
Lavamita Joven de Roca	34	7	5	5	8	8	4	6	1	Bestia, Escupitajo de Lava 3"/SV2, Ataques 1xSV3, Ataque Salvaje, Beligerante (no Lavans)
*Estos operativos pueden optar por llevar un Fusil Mag, un Compactador de Masa o un Mazo de Tractor										
Total 297 (3XP sobrantes)										

Antares: Fragmento de Incisión

Cazarrecompensas

Las regiones Determinadas y Derramadas de Antares están en un gran tumulto con pequeños feudos y pequeños reinos de unos pocos sistemas que abundan en toda el área. En un área tan fragmentada, los delincuentes tienen muchos lugares para esconderse, así que entre los cazarrecompensas. Tales pueblos son generalmente inteligentes y dispuestos a sus sociedades y pueden desdeñar o abrazar demasiado los principios de su nacimiento; Krasz y Boromitas, por ejemplo, tienden a mantener sus pistolas de plasma razonando que si una recompensa falla, no se rinden, entonces no les concierne.

A los cazarrecompensas antareanos a veces se les pide que se

unan a un fragmento de incisión o pueden crear un fragmento para sus propios fines y enriquecimiento. Se puede seleccionar un único cazarrecompensas para unirse a cualquier fragmento de incisión de mercenario, salvaje, boromita o nacido libre, pero no a un fragmento de Algoryn o IMTel.

La especie de élite que caza en solitario llamada Hück solo opera por su cuenta, nunca puede unirse a los fragmentos de otros y solo puede tomar bestias o drones con armas como operativos en su propio fragmento. Se les puede dar el domador 2 o 3 y obtener la diferencia de XP, pero nunca pueden ir por debajo del domador 2.

Los Cazarrecompensas Algoryn nunca pueden trabajar con ningún Ghar, tal es la enemistad entre sus especies.

Estadísticas de Cazarrecompensas	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Cazarrecompensas Hück	80	5	6	6	7	7(8)	8	8(4)	1	Domador 4, Cazarrecompensas 2 (Fusil Mag), Sincronización de Drones 1/1, Armadura Réflex, Fusil Mag, Sublanzador-X con Minired y Atrapadora 2" y Desdibujadora 2" y Arco 2", látigo Lectro, Pistola Eléctrica
Cazarrecompensas Panhumano	42	5	5	5	5	5(6)	7	7(4)	1	Cazarrecompensas 2 (Fusil Mag), Armadura Réflex, Armadura de Impacto, Fusil Mag, látigo Lectro, Honda-X y Minired, Pistola Eléctrica
Cazarrecompensas Algoryn	40	5	5	5	5	6(7)	7	7(4)	1	Algoryn Vector, Disciplina, Luchador Duro 2 (Noquear, +1SV), Armadura Réflex, Micro-X con Sobrecarga, Pistola Eléctrica, Granadas de Plasma
Cazarrecompensas Boromite	42	4	5	5	6	6(7)	6	8(4)	1	Boromita, Nano-Neblina 1, Luchador Duro 2, Armadura Réflex, Compactador de Masa, Carga Fractal, Pistola Mag
Cazador Piloto Paria Ghar	40/43	5	6	5	3	4(5)	6	7(3)	1	Pequeño, Cazarrecompensas 2, Armadura Réflex, Armadura de Impacto, Fusil Mag o Carabina de Plasma (+3XP), Pistola Eléctrica, Maglash. Agrega Artista Marcial 3 para +9 XP.
Cazarrecompensas Vyess	40	5	5	5	5	5(7)	8	7(4)	1	Vyess, Anticipación 1, Cazarrecompensas 1, Armadura Reconstruida, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola Eléctrica
Cazarrecompensas Gyohn	43	5	5	5	5	6(8)	7	7(4)	1	Gyohn, Estoico 1, Armadura Reconstruida, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola Eléctrica
Cazarrecompensas Krasz	42	5	5	5	6	6(7)	6	7(4)	1	Krasz, Luchador Duro 1, Armadura Reconstruida, Carabina de Plasma Krasz, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma

Nota de Equipo de Cazarrecompensas

Los cazarrecompensas pueden acceder a cualquier equipo disponible para los fragmentos de mercenarios avanzados. Durante la configuración, solo necesitan pagar la diferencia en XP si reemplazan las armas con artículos más caros.

Los cazarrecompensas con *Domador* pueden usar cualquier Angkriz, bestias de guardia y bestias de guerra. Además, los cazarrecompensas de boromitas y Hück pueden usar perros de roca de lavamita.

Ningún cazarrecompensas puede usar el equipo de Ghar excepto Ghar, que puede comprar una Rifle Luggier o una Pistola Luggier (¡aunque pocos quieren hacerlo!).

Antares: Fragmento de Incisión

Ejemplo de Fragmento de Cazarrecompensas de Hück

Los Hück son los cazarrecompensas antareanos por excelencia, el hecho de tener éxito en la captura de un objetivo difícil es un motivo de orgullo y posición social entre su especie (*Herak*). No cooperan bien con los demás, pero disfrutan entrenando a los Angkriz para capturar a los que cazan. Para compensar la falta de sophonts, son grandes usuarios de drones y sondas, así

como drones centinelas.

Este Hück en particular tiene algunas opciones de drones en su casillero de equipo y una sonda médica para ayudar a curar su Angkriz. Si crea su propio fragmento, puede reemplazarlo con otras sondas o drones disponibles para Hück, o incluso reemplazar un Angkriz de repuesto,

Miembro de Fragmento Hück	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial	
Hück	91	5	6	6	7	7(8)	8	8(4)	1	Domador 4, Cazarrecompensas 2, Sincronización de Drones 1, Armadura Réflex, Fusil Mag, Sublanzador-X con Minired + Atrapadora 2" + Arco 2", Látigo Lectro, Sonda Exploradora, Medí-Sonda 5, Pistola Eléctrica	
Angkriz Mejorado×4	25(100)	6	6	-	7	7	6	6	1	Bestia, Ataques 1×SV3, Noquear, Captura, Ataque Salvaje	
Dron Mercenario	19	8	8	5	1	5	2	5(3)	0	Diminuto, Suspendido, Repetidor Mag	
Total 210											
'En Reserva'											
Angkriz Mejorado×2	25(50)	6	6	-	7	7	6	6	1	Bestia, Ataques 1×SV3, Noquear, Captura, Ataque Salvaje	
Dron Camuflaje	7	10	10	5	1	3	-	-(-)	0	Diminuto; Suspendido, Dron	
Sonda Detectora	4	10	10	5	1	3	-	-(-)	0	Diminuto; Suspendido, Sonda	
Dron Deflector	12	10	10	5	1	3	-	-(-)	0	Diminuto; Suspendido, Dron	
Dron Observador	4	10	10	5	1	3	-	-(-)	0	Diminuto; Suspendido, Dron	
Total 286 (14 sobrantes)											

Antares: Fragmento de Incisión

Fragmentos de Concordia

La Concordia PanHumana es una sociedad altamente integrada, próspera y virtualmente posterior a la escasez de panhumanos y drones libres dirigida por NuHu Mandaris y asistida por IMTel (Inteligencia de Máquina Integrada). Todos los miembros de la sociedad están saturados por su nanospora y, en mundos avanzados, implantados con todo lo necesario para mejorar su bienestar. La Concordia se opone a sus fundadores originales, los isorianos, y se consideran los campeones y líderes de la humanidad libre. Por supuesto, sus oponentes afirman que son un poder que se apodera de las mentes y las vidas de aquellos con los que se encuentran, ¡independientemente de si se solicita o no dicha integración!

Hay más de un millón de sistemas en La Concordia PanHumana y una gran población de panhumanos, extraterrestres, máquinas inteligentes y drones. Las fuerzas armadas de La Concordia PanHumana se denominan Comando Combinado de Concord (C3) y atraen a sus miembros entre los ciudadanos más aptos para el servicio militar. Su doctrina táctica está muy influenciada por su IMTel y se centran en excelentes armaduras y carabinas de plasma, con lanzas de plasma entregadas a soldados que muestran aptitudes para la puntería. También se sabe que colocan muchas sondas y drones de apoyo, así como drones más grandes, solo que rara vez en el tipo preciso de operaciones en las que Incisión Shards juega un papel.

Un mandarín NuHu siempre comandará un fragmento en el que se encuentre, suplantando a cualquier otro líder. De lo contrario, los líderes de fragmentos C3 pueden ser cualquiera de las morfologías panhumanas enumeradas: proporcionamos una morfología de referencia para facilitar su uso.

Los fragmentos de incisión avanzada a menudo se forman a partir de tropas de descenso C3. Estos soldados están entrenados para actuar rápido y moverse rápidamente y, a menudo, son los panhumanos de Concord más aptos, rápidos y fuertes. Un fragmento de incisión de un soldado de descenso solo puede contener soldados de descenso.

Notas del Equipo de Concord

Un soldado no líder de cada cuatro en un fragmento activo puede recibir una lanza de plasma en lugar de su carabina de plasma por +2XP; los soldados con lanza Krasz toman una lanza de plasma Krasz, en su lugar. Dichos soldados siempre pueden cambiar a una carabina de plasma antes del comienzo de un escenario sin coste alguno.

Los líderes de la especie panhumana especializada se pueden equipar en la creación de fragmentos o comprarlos posteriormente dándoles Liderazgo 1 y una Honda-x con minired en lugar de granadas de plasma.

Soldado	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Mandarín NuHu	59	6	5	6	4	4(6)	8	9(4)	1	NuHu (inc. Mando 5"), Élite, Concord IMTel, Armadura Hiperluz, Bastón NuHu, Pistola de Plasma
Líder de Asalto Panhumano C3	41	5	5	5	5	5(7)	7	8(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, Liderazgo 1, Armadura Hiperluz, Carabina de Plasma, Honda-x con Minired, Pistola de Plasma
Soldado de Asalto Panhumano C3	37	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, Armadura Hiperluz, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma
Soldado de Asalto Vyess C3	39	5	5	5	5	5(7)	8	7(4)	1	Vyess, Concord IMTel, Anticipación 1, Armadura Hiperluz, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma
Soldado de Asalto Gyohn C3	45	5	5	5	5	6(8)	7	7(4)	1	Gyohn, Concord IMTel, Estoico 1, Armadura Hiperluz, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma
Soldado Krasz C3	44	5	5	5	6	6(8)	6	7(4)	1	Krasz, Concord IMTel, Luchador Duro 1, Armadura Hiperluz, Carabina de Plasma Krasz, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma
Líder Paracaidista C3	47	8	5	5	5	5(7)	7	8(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, Liderazgo 1, Armadura Hiperluz, Paracaídas AG (Suspendido), Carabina de Plasma, Honda-x con Minired, Pistola de Plasma
Soldado Paracaidista C3	43	8	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Concord IMTel, Armadura Hiperluz, Paracaídas AG (Suspendido), Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma

Antares: Fragmento de Incisión

Salvajes y Renegados NuHu

Las personas a las que algunas casas Freeborn se refieren con desdén como "Salvajes" provienen de planetas que sufrieron una regresión tecnológica significativa durante el 6º Colapso. A cambio de bienes y equipos de alta tecnología, algunas casas Freeborn toman a los mejores guerreros de esos planetas, les enseñan los conceptos básicos del armamento avanzado, normalmente armas mag, y los intercambian por sus servicios como mercenarios.

Los peores NuHu renegados también contratan Salvajes y realizan experimentos insoportables en varias especies panhumanas (y otras). Todos los llaman Renegados NuHu y son muy temidos.

Un Renegado NuHu puede comandar un fragmento con Salvajes, NuGuardias Salvajes y Misgénico; de lo contrario, un fragmento Salvaje debe ser comandado por un Cacique Salvaje y solo puede contener Salvajes.

Notas de Equipo Salvaje

Los Misgénico se pueden comprar armas disponibles para Salvajes por su NuHu a costos normales, pero muchos reciben cualquier arma: la mayoría de alguna manera encuentra una pistola mag o una pistola de balas (a elección del jugador cuando se selecciona por primera vez). ¡No ayuda a su capacidad de supervivencia y efectividad que muchos Freeborn no vendan armamento avanzado a Renegados NuHu!

Uno de cada cuatro NuGuardias Salvajes puede cambiar su Fusil mag por una micro-x con sobrecarga en la construcción inicial. Se pueden comprar armas mag, pero al coste.

Uno de cada cuatro Salvajes puede recibir un micro-x.

Un Cacique Salvaje puede comprar una carabina de plasma a +3XP sobre el coste, mientras que el resto puede comprar armas mag a un recargo de +2XP y reflex e armadura impacto a un recargo de +1 XP cada una (¡los Freeborn les cobran todo lo que pueden conseguir!). Además, ningún Salvaje puede comprar armas mag hasta que su jefe tenga un fusil mag o una carabina de plasma y una armadura de reflex, al menos. Dichas armas se pueden comprar en la construcción inicial: retire el coste del arma reemplazada y agregue el coste del arma nueva más el recargo.

Por ejemplo, darle a un jefe una carabina de plasma, una pistola mag, una armadura réflex y una armadura de impacto significa restarle el coste de su rifle de asalto y pistola de balas (9) y agregar 15 por la carabina (12+3), 3 por la réflex, 2 para la armadura de impacto y 6 para la pistola mag para hacer un total de +18 puntos (58).

Todos los Salvajes pueden usar granadas de implosión para misiones de demolición para reemplazar sus granadas normales, pero no llevan granadas de implosión como de costumbre.

Estadísticas										
Soldados Salvajes	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Cacique Salvaje	39	5	5	5	5	5	8	9	1	Ataque Salvaje, Liderazgo 2, Inspirador 1, Rifle de Asalto, Pistola de Balas, Granadas x
Salvajes	28	5	5	5	5	5	7	7	1	Ataque Salvaje, Rifle de Asalto, Pistola de Balas, Granadas x
Renegado NuHu	58	6	5	6	4	4(6)	8	9(4)	1	NuHu, Élite, Armadura Reconstruida, Armadura de Impacto, Pistola de Plasma, Bastón NuHu
NuGuardia Salvaje	33	5	5	5	5	5	7	7	1	Ataque Salvaje, Armadura Réflex, Armadura de Impacto, Fusil Mag o Repetidor Mag o Micro-X con Sobrecarga (elija uno), Pistola Mag, Granadas de Plasma
Misgénico	22	5	5	5	5	5	7	7	1	Límite de Generación, Misgénico 1, Pistola Mag

Freeborn

Los Freeborn son los comerciantes, negociadores, mercaderes y amantes del espacio de Antares. Tienen fabricantes enormes y rápidos tan buenos como las naciones IMTel, si no mejores, y están dispuestos a intercambiar casi cualquier cosa por el precio correcto, ya sea información, reliquias y artefactos, artículos preciosos o de lujo, armas, mercenarios. Las naves y, a decir verdad, algunas de las Casas de peor reputación comercian con sirvientes 'contratados'.

Sus soldados de élite y guardaespaldas de los Freeborn son los Vardanari, panhumanos que tienen el mejor entrenamiento y adaptación genética que pueden dar los capitanes de los Freeborn. Los Vardanari a veces están respaldados por una tripulación ordinaria, los Domari, que tienen entrenamiento para la milicia pero es más probable que sean técnicos que

soldados.

Los Freeborn hacen uso de muchos pueblos diferentes, por lo que solo podemos dar las estadísticas estándar para Panhumano Freeborn. Tales Freeborn pueden ser domari, la tripulación entrenada y la milicia de los barcos Freeborn, Salvajes, que son pueblos primitivos traídos como mercenarios, o la élite Vardanari, soldados y guardaespaldas de élite extremadamente bien entrenados y bien equipados.

Hay innumerables casas de los Freeborn, Vardos, que van desde casas pequeñas de una sola nave hasta casas enormes como los Oszon, que tienen el contrato de monopolio del comercio de los Freeborn en Algoryn Prospererate. Las casas más grandes tienen pequeños clanes o familias (Domas) que a veces se dedican a una o dos naves, pero que pueden ser una fuerza tan grande y dominante por derecho propio como otros

Antares: Fragmento de Incisión

Vardosi.

Unos pocos jugadores Freeborn en *Más Allá de las Puertas de Antares* han diseñado sus propias casas y clanes. Dada la actitud individualista de los Freeborn, los jugadores han creado Vardos, líderes notables, ficciones e insignias para su propia casa.

Soldados Freeborn

Un fragmento de incisión Freeborn puede tener una mezcla de soldados, aunque muchos se enfocan en Vardanari. Si hay algún Vardanari en un Fragmento de incisión, entonces debe estar dirigido por un Vardanari, un oficial Freeborn o un NuHu. Algunos Salvajes se vuelven a entrenar para apoyar a los Vardanari, denominados Salvajes de Naves, pueden usar armas como un domari pero no pueden comandar un Incisión Shard.

Su NuHu normalmente se llama 'Renegado NuHu' simplemente porque le han dado la espalda a Isor y Concord. La realidad es que muchos Freeborn NuHu nacieron fuera de los dominios de

las naciones IMTel y crecieron en una sociedad Freeborn donde asumieron roles como científicos y asesores y, a veces, líderes (Vardos) de casas Freeborn que comercian con productos altamente especializados. equipos o servicios.

Dado su énfasis en sus naves, Freeborn tiene una jerarquía de rango interesante en comparación con otras facciones. Si bien NuHu tiende a superar en rango a otros oficiales de Freeborn, a excepción del capitán de una nave, nunca anularían las órdenes de los oficiales de una nave de Freeborn, por lo que pueden servir bajo ellos, pero no servirían bajo ningún otro panhumano. Debajo de NuHu y los capitanes están los oficiales de nave, luego los suboficiales Vardanari y finalmente los suboficiales Domari. Vardanari no puede ser comandado por domari y Salvajes de Naves no puede comandar nada más que Salvajes de Naves.

Los Freeborn no promueven Salvajes ordinarios y no entrenados en Incisión Shards, pero no son reacios a usar Salvajes específicamente contratados o contratados para servir a bordo de sus naves.

Soldados	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Renegado NuHu	58	6	5	6	4	4(6)	8	9(4)	1	NuHu, Élite, Armadura Reconstruida, Armadura de Impacto, Pistola de Plasma, Bastón NuHu
Oficial de Nave	43	5	5	6	5	5(6)	8	8(4)	1	Liderazgo 1, Armadura Reconstruida, Armadura de Impacto, Carabina de Plasma, Pistola de Plasma, Honda-x y Minired
Suboficial Vardanari	41	5	5	6	5	5(6)	7	8(4)	1	Liderazgo 1, Armadura de Réflex, Armadura de Impacto, Carabina de Plasma, Pistola de Plasma, Honda-x y Minired
Vardanari	39	5	5	6	5	5(6)	7	8(4)	1	Armadura de Réflex, Armadura de Impacto, Carabina de Plasma, Pistola de Plasma, Carabina de Plasma,
Suboficial Domari	36	5	5	5	5	5(6)	6	8(4)	1	Liderazgo 1, Armadura de Réflex, Carabina de Plasma, Carabina de Plasma, Pistola de Nave o Pistola de Plasma
Soldado Domari	30	5	5	5	5	5(6)	6	7(4)	1	Armadura de Réflex, Fusil Mag o Micro-X con Minired*, Granadas de Plasma, Pistola de Nave
Salvajes de Naves	29	5	5	5	5	5(6)	7	7(4)	1	Ataque Salvaje, Armadura de Réflex, Fusil Mag o Micro-X con Minired*, Granadas de Plasma, Pistola de Nave

*Hasta uno de cada cuatro soldados en un Freeborn Incisión Shard puede recibir un micro-x con Minired en lugar de un Fusil Mag, siempre que sean Domari o Salvajes de Nave. Si compró un Fusil Mag, estos soldados pueden comprar un micro-x con Minired posteriormente a coste total.

Antares: Fragmento de Incisión

Ejemplo de Fragmento Vardanari

Rol de fragmento Vardanari	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Suboficial Vardanari	41	5	5	6	5	5(6)	7	8(4)	1	Panhumano Vardanari, Liderazgo 1, Armadura de Réflex, Armadura de Impacto, Carabina de Plasma, Honda-x con Minired, Pistola de Plasma
Vardanari Medico	44	5	5	6	5	5(6)	7	8(4)	1	Panhumano Vardanari, Medico 1/6, Armadura de Réflex, Armadura de Impacto, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma, Botiquín 6
Vardanari	39	5	5	6	5	5(6)	7	8(4)	1	Panhumano Vardanari, Armadura de Réflex, Armadura de Impacto, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma
Vardanari Ops Especialista	42	5	5	6	5	5(6)	7	8(4)	1	Panhumano Vardanari, Contrafragmento 1/7, Armadura de Réflex, Armadura de Impacto, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma
Controlador de Sonda Domari	43	5	5	5	5	5(6)	6	7(4)	1	Panhumano Domari, Sincronización de Drones 1, Armadura Réflex, Micro-X con Minired, Granadas de Plasma, Pistola de Nave, Sonda Cazadora
Total 209										
Reserva Freeborn	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Salvaje Duro de Nave	40	5	5	5	6	5(6)	7	7(4)	1	Ataque Salvaje, Fuerza 1, Luchador Duro 2, Armadura de Reflejos, Rifle Mag, Pistola de Nave
Dron Centinela Freeborn	28	9	9	5	1	5	2	5(3)	0	Diminuto; Suspendido, Carabina de Plasma
Sonda Detectora	4	10	10	5	1	3	-	-(-)	0	Diminuta; suspendido; Sonda
Medí-Sonda 6	10	10	10	5	1	3	-	-(-)	0	Diminuta; suspendido; Sonda
Total 291 (9 XP restantes)										

Ghar

Los Ghar son una antigua raza biodiseñados y ahora casi lamentables, de clones guerreros, configurados genéticamente para luchar en una guerra de erradicación contra la humanidad, una tarea que todavía están tratando de lograr. Quién los creó, y cuándo, no se sabe, solo que lo hizo mediante la creación experimental de quimeras genéticas que ahora solo tienen un parecido pasajero y retorcido con la humanidad.

Los Ghar odian a la humanidad y estar cerca de un humano puede enfermarlos violentamente.

Los Ghar tienen la obediencia inculcada en ellos: siempre se debe respetar una jerarquía de Mando Ghar. El Comandante Supremo de Ghar gobierna en Gharon; por debajo del Comandante Supremo están los Altos Comandantes (mariscales de campo) que rara vez se encuentran y que gobiernan enormes "Grupos de Ejército"; y se puede ver que los comandantes menores tienen equivalentes aproximados a las responsabilidades de mando de otras fuerzas. Los Ghar de infantería, los soldados de batalla, controlan las voluminosas armaduras Ghar y son capaces de obedecer instrucciones y entrenamiento complejos: todos los demás Ghar los tienen en alta estima; debajo de ellos hay trabajadores y técnicos de baja categoría, cada uno clonado y criado en tanques para adaptarse a su función y tienen un potencial de desarrollo limitado. Estos clones menores tienen capacidades limitadas y, a menudo, reciben un entrenamiento rudimentario y cantidades lamentables de municiones.

El equipo Ghar es tosco y poco sofisticado, pero en gran parte

inmune a la nanoesfera.

Cualquier Ghar que viole las muchas reglas del manual de procedimientos de Ghar es marginado y lleva a cabo las tareas más insignificantes o se lanza a la batalla para desviar o ablandar a un enemigo. Los Parias que se comportan bien son promovidos a Esclavistas que siguen siendo Parias pero que al menos pueden conseguir algo de comida y mejores equipos. La mayoría de los Parias están completamente desanimados con su suerte, ¡pero hay muchos de ellos!

Equipo Ghar

Ghar solo puede comprar equipo Ghar. Los Parias y los Esclavistas se pueden comprar granadas de plasma, maglash, Rifle Luger o pistolas Luger. A un Paria Ghar se le puede dar una vara tectora en lugar de un Rifle Luger antes del comienzo de cualquier escenario (ver p.42).

Ningún equipo Ghar se ve afectado por las municiones Inhibidora. Ghar solo puede comprar equipo Ghar, maglash y granadas de plasma y solo puede utilizar granadas de plasma para trabajos de demolición.

Un soldado de batalla Ghar debe elegir el tipo de traje que usará antes de cada **misión**: el traje Dominador de propósito general; el traje de Exterminador con sesgo de asalto; o el traje Intimidador de largo alcance/apoyo. El piloto siempre puede desmontar como piloto Ghar desmontado, si así lo desea. Un Traje de Batalla Ghar cuyo piloto tenga Liderazgo 2 o superior puede llevar una garra de plasma en lugar de una garra de batalla de forma gratuita.

Antares: Fragmento de Incisión

Soldados	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Paria Ghar	22	5	6	4	3	4	5	6(3)	1	Pequeño, Límite de Generación, Numeroso, Fusil Luger, Granadas de Plasma
Piloto Desmontado Ghar	26	5	6	5	3	4(5)	6	7(3)	1	Pequeño, Traje Aviador, Fusil Luger, Granadas de Plasma, Pistola Luger
Esclavista Ghar	18	5	6	5	3	4	5	7(4)	1	Pequeño, Límite de Generación, Liderazgo 1, Maglash, Pistola Luger
Soldado de Batalla Ghar	80	4	3	5	10	12	6	7(4)	1	Traje de Batalla Ghar (Reactor Ghar: Nano-Neblina 2, Armas del Traje), Pistola Luger

Ejemplo de Tropa del Imperio Ghar

Soldado Ghar/Rol	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Soldado de Batalla Ghar	83	4	3	5	10	12	6	8(4)	1	Ghar, traje de batalla Ghar (reactor Ghar: Nano- neblina 2), Liderazgo 1, Cañón Exterminador, Grande, Garra de Batalla, Pistola Luger
Esclavista-Jefe Aviador Ghar	29	5	6	4	3	4	5	7(4)	1	Pequeño, Limite de Generación, Liderazgo 1, Sincronización de Drones 1, Maglash, Pistola Luger, Sondas Revoloteadores x2
Piloto Desmontado Ghar	45	5	7	5	3	4(5)	6	8(4)	1	Pequeño, Médico 1, Tirador 1 (Fusil Luger), Artista Marcial 3, Ágil 1, Liderazgo 1, Traje Aviador, Fusil Luger , Granadas de Plasma, Pistola Luger
Paria Ghar *	22	5	6	5	3	4	5	7(4)	1	Pequeño, Limite de Generación, Numeroso, Fusil Luger, Granadas de Plasma
Paria Ghar *	22	5	6	4	3	4	5	6(3)	1	Pequeño, Limite de Generación, Numeroso, Fusil Luger, Granadas de Plasma

Total 201

Reservas de Tropas del Imperio Ghar

Soldado de Batalla Ghar	80	4	3	5	10	12	6	7(4)	1	Ghar, Traje de Batalla Ghar (Reactor Ghar: Nano-Neblina 2, Grande, Cañón Exterminador, Garra de Batalla), Pistola Luger
Esclavista Ghar	18	5	6	5	3	4	5	7(4)	1	Pequeño, Límite de Generación, Liderazgo 1, Maglash, Pistola Luger

Total 299 (1XP restante)

*Un Paria Ghar puede equiparse con una Vara Tectora y su mochila en lugar de un Fusil Luger. Tenga en cuenta que esta tropa tiene dos de estos Parias que se reemplazan automáticamente antes del siguiente escenario si caen como baja.

Senado Isoriano

El Senatex es una nación altamente integrada, próspera y en gran parte posterior a la escasez de más de un millón de sistemas. Su población es predominantemente una mezcla de morfos panhumanos similares y el alienígena Tsan Ra. Está dirigido por un consejo del Senado de NuHu asistido por la omnipresente nanoesfera IMTel. Todos los ciudadanos del Senatex (panhumanos y tsan) están saturados de nanosporas y, en mundos avanzados, se les implanta todo lo necesario para mejorar su bienestar.

La capital del Senatex es el sistema rico en recursos de Isor, un sistema descubierto a principios de la Primera Edad. Isor se convirtió rápidamente en un centro de aprendizaje, estando constantemente en el centro de la política, la sociedad y el desarrollo tecnológico en épocas posteriores. Fue aquí donde nació el primer NuHu e Isor todavía tiene más NuHu que cualquier otro sistema.

El Senatex se considera la sociedad más superior alrededor de Antares y, como tal, está destinada a absorber y gobernar a toda la humanidad y a cualquier especie alienígena que la acompañe. ¡Otras civilizaciones antarianas consideran que los

Senatex son arrogantes, incluso matones, con la intención de imponer su propia civilización y costumbres de control sobre todos los que los rodean!

El IMTel fue creado por los isorianos, pero se corrompió en su guerra en el espacio real contra el alienígena Tsan Kiri. Esto dio como resultado que Isorian Senatex se separara del Concord IMTel que había creado originalmente. Los isorianos siguen siendo la nación más avanzada de Antares y han incorporado gran parte de la tecnología Tsan en su armadura y equipo: mientras que los Tsan son criaturas estrechamente vinculadas a una nanoesfera, los huevos de los últimos mil años se han sumergido en la nanoesfera del Senatex IMTel desde que fueron puesto, por lo que los Tsan Ra (lit: 'Tsan humanizado') nacen listos para tomar parte activa en la vida isoriana.

En la guerra, los isorianos son conocidos por usar a sus Tsan como tropas de choque y a sus panhumanos (Nar) como personal de infiltración especializado y los letales francotiradores por los que el Senatex es famoso. Un fragmento de incisión de Isorian puede ser cualquier combinación de panhumano y Tsan Ra durante la creación del fragmento, la selección de personal para un escenario o para el personal de reemplazo (¡siempre que haya suficiente XP, por supuesto!).

Antares: Fragmento de Incisión

Un NuHu en el fragmento es siempre el líder. Para convertir a un Tسان Ra en un líder de fragmentos, dale Liderazgo 1 por 3XP (lo que elevará su Co a 8). Los soldados panhumanos pueden recibir una Honda-x con Minired (3XP) cuando reciben Liderazgo 1 (también 3XP).

Notas de Equipo Isoriano

Un solo panhumano con Tirador 1 o superior en una escuadra puede recibir un rifle de plasma o, si también tiene Francotirador 1 (rifle de fase), puede optar por tomar un rifle de fase, pero también necesitarán invertir sus habilidades en el rifle de fase. Habiendo tomado un rifle de fase, un soldado no puede usar ninguna otra arma a distancia que no sea un arma de una mano, como una pistola de plasma: el agente está conectado a su rifle de fase en una relación casi simbiótica.

Operativo del Senadox	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
NuHu Senatexis	59	6	5	6	4	4(6)	8	9(4)	1	NuHu, Élite, Senatex IMTel, Armadura de Fase, Bastón NuHu, Pistola de Plasma
Soldado Tسان Ra	42	6	5	5	7	6(8)	6	7(4)	1	Tسان Ra, Senatex IMTel, Grande, Armadura de Fase, Duocarb de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma Adaptada
Soldado de Asalto Tسان Ra	39	6	5	5	7	6(8)	6	7(4)	1	Tسان Ra, Senatex IMTel, Grande, Armadura de Fase, Compresor Toro, Pistola de Plasma Adaptada
Líder Panhumano (Nar)	41	5	5	5	5	5(7)	7	8(4)	1	Panhumano, Senatex IMTel, Liderazgo 1, Armadura de Fase, Carabina de Plasma, Honda-x con Minired, Pistola de Plasma
Soldado Panhumano (Nar)	37	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Senatex IMTel, Armadura de Fase, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma

Ejemplo de Fragmento de Fase Isoriano

Rol de soldado del Senadox	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Líder de Fragmento	41	5	5	5	5	5(7)	7	8(4)	1	Panhumano, Senatex IMTel, Liderazgo 1, Armadura de Fase, Carabina de Plasma, Honda-x con Minired, Pistola de Plasma
Monitor	42	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Senatex IMTel, Monitor 1/6, Armadura de Fase, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma, Sensores de Bienestar Mejorados
Soldado de Fase	37	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Senatex IMTel, Armadura de Fase, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma,
Aprendiz de Francotirador	43	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Senatex IMTel, Tirador 1 (Rifle de Plasma), Francotirador 1 (Rifle de Plasma), Armadura de Fase, Rifle de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma
Soldado Tسان Ra	42	6	5	5	7	6(8)	6	7(4)	1	Tسان Ra, Senatex IMTel, Grande, Armadura de Fase, Duocarb de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma Adaptada
Total	205									
Soldado de Asalto Tسان Ra	39	6	5	5	7	6(8)	6	7(4)	1	Tسان Ra, Senatex IMTel, Grande, Armadura de Fase, Compresor Toro, Pistola de Plasma Adaptada
Soldado de Fase	37	5	5	5	5	5(7)	7	7(4)	1	Panhumano, Senatex IMTel, Armadura de Fase, Carabina de Plasma, Granadas de Plasma, Pistola de Plasma,
Total	281									(19 XP restantes)

Mercenarios

Los mercenarios panhumanos se encuentran entre los fragmentos de incisión más flexibles, pero también pueden estar sujetos a más reglas que otros fragmentos. Los Askar son guerreros de renombre, por ejemplo, pero no pueden operar con otros Askar, y los Salvajes no pueden trabajar con nadie más que Salvajes.

También colocamos a los Cazarrecompensas del espacio Antareano con los Mercenarios avanzados, ya que la mayoría de las reglas de Mercenarios avanzados se aplican a ellos.

Soldados Mercenarios

Un fragmento de incisión de mercenario puede tener una combinación de tipos de tropas permitidas. Un Líder Salvaje, sin embargo, no puede comandar a nadie más que Salvajes y Askar solo puede operar en escuadras de Askar.

Los mercenarios pueden ser avanzados, tal vez de uno de los protectorados más avanzados, o pueden ser mercenarios primitivos: soldados poco más que salvajes pero, quizás, mejor entrenados. La principal diferencia entre los dos es el equipo permitido y que las Bandas de mercenarios primitivos pueden llevar soldados mercenarios salvajes.

Antares: Fragmento de Incisión

Askar

Los Askar son criaturas poderosamente construidas, los restos de un pueblo que alguna vez fue poderoso y genéticamente estructurado en castas. Tienen exoesqueletos duros y cuerpos segmentados muy parecidos a otras razas de artrópodos. Sus manos en forma de garra son capaces de una manipulación cercana y delicada, pero también son increíblemente fuertes, capaces de aplastar incluso piedra y metal. Sus reacciones exceden los parámetros humanos normales por un margen considerable. Los guerreros Askar son una casta estéril con inteligencia selectiva y prácticamente sin interés en asuntos más allá de su preocupación inmediata.

Askar generalmente se clasifican como mercenarios avanzados, excepto que su constitución, fisiología y cultura únicas como sociedad remanente significa que están severamente limitados

Estadísticas de Mercenarios

Soldados	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Suboficial Mercenario	35	5	5	5	5	5(6)	7	8(4)	1	Liderazgo 1, Armadura Réflex, Armadura de Impacto, Fusil Mag, Pistola Mag, Granadas de Plasma o Granadas-X
Mercenario Avanzado	32	5	5	6	5	5(6)	7	8(4)	1	Armadura Réflex, Armadura de Impacto, Fusil Mag, Pistola Mag, Granadas de Plasma
Mercenario Primitivo	27	5	5	5	5	5	6	7	1	Rifle de Asalto, Pistola de Balas, Granadas-X
Mercenario salvaje	28	5	5	5	5	5	7	7	1	Ataque Salvaje, Rifle de Asalto, Pistola de Balas, Granadas-X
Líder Protector Askar	56	6	7	5	6	6(7)	5	8(4)	1	Liderazgo 1, Estoico 1, Salto 1, Armadura Réflex, Carabina de Compresión, Honda-X con Minired, Garra de Askar, Maglash (Arma Personal)
Guerrero-Protector Askar	48	6	7	5	6	6(7)	5	7(4)	1	Salto 1, Armadura Réflex, Carabina de Compresión, Granadas de Plasma, Garra de Askar, Pistola Mag (Arma Personal)

DISPONIBILIDAD DE EQUIPOS

Las tablas de las páginas siguientes muestran qué armas están disponibles para cada facción y su coste. En general, los cazarrecompensas se clasifican como mercenarios avanzados (M:A) y los detalles se mencionan en las notas. A diferencia de otros Mercenarios Avanzados, Askar no puede comprar nada excepto si se indica específicamente en las notas.

Toda la infantería recibe un arma de fuego gratis, por lo que los costes indicados aquí son cuando se compra un arma adicional o de reemplazo.

en cuanto a lo que pueden usar. Askar se puede comprar pistolas de plasma, pistolas mag, maglash y armas de plasma, y también puede usar todas las municiones y armas de disparo indirecto como para los mercenarios avanzados.

Recomendamos mirar la tabla de disponibilidad para ver qué pueden comprar.

Notas de Equipo Mercenario

En la construcción inicial, los fragmentos de mercenario avanzado pueden comprar una amplia gama de artículos y solo necesitan pagar la diferencia entre sus artículos básicos y los comprados para ellos, si son más caros. Por supuesto, se pueden comprar los artículos a su coste total más adelante.

Los mercenarios primitivos y salvajes solo pueden usar granadas de implosión si se encuentran en una misión de demolición.

De lo contrario, una clave general es:

XP = coste de XP si no se incluye con los modelos base (los paréntesis indican un coste pero uno que se incluye solo en los modelos base);

✓= disponible;

✓n = disponible al coste indicado para la facción;

✓+n = disponible a +n XP sobre el precio indicado;

x= no disponible;

(x) = Ver notas para la subpoblación principal permitida

(✓) = Ver notas para la subpoblación principal no permitida

Antares: Fragmento de Incisión

Disponibilidad de Armadura

Armadura	Pts	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Hiperluz (HL)	4	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	–
Paracaídas HL plus AG	(11)	x	x	(x)	x	x	x	x	x	✓	✓Soldados de Descenso
Armadura/Capa de Impacto	1	✓	✓	x	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓Askar
Armadura de Fase	4	x	x	x	x	x	✓	x	x	x	–
Réflex	2	✓	✓	x	✓	✓	x	x	✓	✓	✓Askar
Reconstruida	3	x	x	x	✓	x	x	x	✓	x	–
SD Hazard	(21)	(x)	x	x	x	x	x	x	x	x	✓Soldados Hazard SD

Disponibilidad de Equipos

Equipo	Pts	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Paracaídas AG	(–)	x	x	(x)	x	x	x	x	x	x	✓Soldados de Descenso
Dron Centinela, Boromita	27	x	✓	x	✓	x	x	x	x	x	–
Dron Centinela, Concord	36	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	–
Dron Centinela, Freeborn	28	x	x	x	✓	x	x	x	(x)	x	✓Cazarrecompensas
Dron Centinela, Isoriano	34	x	x	x	x	x	✓	x	x	x	–
Dron Centinela, Mercenario	18	x	x	x	✓	x	x	x	✓	x	–
Vara Tectora	3	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	Reemplaza el Arma
Plataforma Suspensora	6	x	(x)	x	x	x	x	x	x	x	✓Solo Domador de Lavan

Disponibilidad de Armas

Pistola	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Pistola Mag	4	✓	✓	x	✓	✓+2	✓	x	✓	✓	✓Askar
Pistola Plasma	6	x _{OL}	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓Askar
Pistola de Nave	3	x	x	x	✓	x	x	x	✓	x	–
Pistola de Balas	2	x	x	x	x	✓	x	x	✓	✓	–
Pistola Eléctrica	3	✓	x	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓Askar
Honda-X	2	✓	x	x	✓	x	✓	x	✓	x	Sin Minired
Honda-X + Minired	3	x	x	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓Hükk, Askar

_{OL} Solo disponible para Optimate Leger

Fusil/Carabina	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Fusil de Asalto	7	x	x	x	x	✓	x	x	x	✓	–
Carabina de Compresión	12	x	x	x	✓	x	x	x	✓	x	✓Askar
Repetidor Mag	6	✓	x	x	✓	✓+2	x	x	✓	✓	–
Fusil Mag	8	✓	✓	x	✓	✓+2	x	x	✓	✓	–
Fusil de Fase	20	x	x	x	x	x	x _{Sn}	x	x	x	–
Carabina de Plasma	12	x _{OL}	x _B	✓	✓	x _{Ch}	✓	x	✓+3	x	✓Askar
Fusil de Plasma	20	x	x	x	x	x	x _{Sn}	x	x	x	–

_{OL} Solo disponible para Optimate Leger; _{Sn} Solo disponible para francotiradores/tiradores isorianos; consulta las descripciones de las habilidades; _B Solo Boromitas con Liderazgo 2+ o Guardaespaldas; _{Ch} Un jefe salvaje puede comprar una carabina de plasma a +3XP (15 en total)

Pesado Personal (St 6+)	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas	
Compresor Toro	13	x	x	x	x	x	x	x _{Ts}	x	x	x	–
Plasma Duocarb	14	x	x	x	x	x	x	x _{Ts}	x	x	x	–
Carabina de Plasma Krasz	14	x	x	x _K	x	x	x	x	x _K	x	x	–
Lanza de Plasma Krasz	16	x	x	x _K	x	x	x	x	x _K	x	x	–
Maza Tractora	5	x	✓	x	x	x	x	x	✓	x	–	

_{AT} Solo disponible para las Tropas de Asalto cuando se traen como Tropas de Asalto; _{Ts} Solo disponible para Tsan Ra; _K Solo disponible para Krasz

Antares: Fragmento de Incisión

Otras Herramientas Personales	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Centrifugador-D	(5)	XAT	x	x	x	x	x	x	x	x	-
Látigo Eléctrico	3	x	✓	x	✓	x	x	x	✓	x	-
Maglash	2	x	x	x	✓	✓	x	✓	✓	x	-
Ametralladora	16	x	x	x	x	✓	x	x	x	✓	-
Compactador de Masa	7	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	-
Micro-X	6	x	x	x	x	✓	x	x	✓	✓	-
Micro-X + Sobrecarga	8	✓	x	x	x	XNGF	x	x	✓	x	-
Micro-X + Minired	8	✓	x	x	✓	x	x	x	x	x	✓Hükk
Bastón NuHu	(14)	x	x	(x)	(x)	(x)	(x)	x	x	x	✓Solo NuHu (automático)
Lanza de Plasma	14	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	-
Apéndices Herramienta	3	x	x	(x)	(x)	x	(x)	x	(x)	x	✓Solo Drones
Sublanzador-X	4	x	x	x	x	x	x	x	(x)	x	✓Cazarrecompensas
NGF Uno de cada cuatro NuGuardias Salvajes puede recibir Micro-X con Sobrecarga, 1 de cada 4 salvajes normales un micro-x											
Granadas/Explosivos	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Cargas de Implosión	3	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓	x	-
Cargas Fractales	1	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓Askar
Granadas de Plasma	2	✓	✓	✓	✓	XGF	✓	✓	✓	x	✓Askar
Cargas Solares	4	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓	x	-
Granadas-X	2	x	✓	x	x	✓	x	x	✓	✓	-
NGF NuGuardias Salvajes puede coger granadas de plasma											

Municiones Especiales

Los costes de las municiones especiales dependen del área de efecto del proyectil. El diámetro del área, las armas desde las que se lanzan y los costes son los siguientes:

Diámetro	Lanzacohetes	Coste (XP)
2"	Sublanzador-X disparó de municiones	1XP
3"	Micro-X, Bombardero Disruptor (dentro y fuera de la mesa)	3XP
5"	Lanzador-X, Obús-X, Bombardero Disruptor Pesado	6XP
6"	Mortero AI, Mortero-X.	8XP

La disponibilidad de cada tipo de munición especial es la siguiente:

Munición Especial	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Arco (Arc)	Arriba	x	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓Hükk
Desdibujadora (Blur)	Arriba	x	x	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓Hükk
Atrapadora (Grip)	Arriba	x	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓Hükk, Askar
Aturdidora (Scoot)	Arriba	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓Askar
Inhibidora (Scramble)	Arriba	✓	x	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓Askar
Red (Suspensor Net)	Arriba	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓Hükk, Askar

Drones/Sondas

Equipo	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial	
Dron/Sonda	Var	10	10	5	1	3	-	-(-)	0	Minúsculo; Suspendido	
Dron/Sonda	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Dron Deflector	12	x	x	✓	✓	x	✓	x	✓	x	-
Dron Camuflaje	7	✓	x	x	x	x	Sni	x	✓	x	-
Revoloteador Ghar	3	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	-
Sonda Cazadora	8	✓6	x	✓	✓4	x	✓	x	✓	x	-
Medí-Dron X	10	✓	✓	✓6	✓	x	✓12	x	✓	x	-
Medí-Sonda X	10	x	x	✓7	✓	x	✓14	x	✓BH	x	-
Sonda Exploradora	4	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	-
Dron Observador	4	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	-
Sonda Detectora	4	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	-
Sni = francotiradores y francotiradores del Senadox armados con un rifle de plasma o de fase; ✓BH únicamente = Cazarrecompensas únicamente											

Antares: Fragmento de Incisión

Bestias

Bestias	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Angkriz, Básico	21	x	x	x	✓	x	x	x	✓	✓	-
Angkriz, Mejorado	25	x	x	x	✓	x	x	x	(x)	x	✓Cazarrecompensas
Bestia de Guardia	15	x	x	x	✓	✓	x	x	✓	✓	-
Crías Lavamitas	18	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	-
Joven Roca Lavamita	34	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	-
Perro de Roca Lavamita	23	x	✓	x	x	x	x	x	(x)	x	✓Hükk, Cazarrecompensas Boromita
Bestia de Guerra	20	x	x	x	✓	✓	x	x	✓	✓	-

Disponibilidad de Equipos/Armas Ghar

Solo los Ghar pueden usar armas Ghar, pero algunos Ghar pueden usar otro equipo como se muestra en las tablas anteriores. No obstante, enumeramos el arsenal de los Ghar aquí para completarlo. Los proyectiles de bombardero disruptor Ghar tienen un efecto de 3", ya sea que se disparen dentro o fuera de la mesa; los proyectiles de bombarderos disruptores pesados tienen un efecto de 5".

Armaduras Ghar	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Trajes de Batalla Ghar	(80)	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	XP fijo por Soldado
Trajes de Aviador Ghar	2	x	x	x	x	x	x	(x)	x	x	Solo Piloto
Trajes de Vacío Ghar	1	x	x	x	x	x	x	(x)	x	x	Solo Parias

Armas Ghar	XP	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Garra de Batalla	-	Solo trajes Ghar Dominator e Intimidator									
Bombardero Disruptor	-	Trajes Ghar Intimidator y solo fuera de la mesa									
Bombas Disruptoras	-	3XP del bombardero disruptor fuera de la mesa, de lo contrario, también trajes Ghar Intimidator (área de efecto de 3 ")									
Descargadores Disruptores	-	Solo trajes Ghar Exterminator (PBS)									
Rifle Desgarrador	-	Solo trajes Ghar Exterminator									
Bombardero Disruptor Pesado	-	6XP del bombardero disruptor pesado fuera de la mesa (área de efecto de 5 ")									
Rifle Luger	5	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	-
Pistola Luger	1	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	-
Garra de Plasma	-	Solo trajes Ghar Exterminator y comandantes de Liderazgo 2+									
Cañón Exterminador	-	Solo trajes Ghar Dominator									

ÁRBOLES DE HABILIDADES

Algunos árboles de habilidades y niveles de habilidades solo están disponibles para facciones específicas o no pueden ser elegidos por otros. El desarrollo de las habilidades de un agente se ha comparado con el desarrollo de un personaje en un juego de rol.

Las primeras líneas en cada árbol de habilidades indican las facciones que pueden elegir las habilidades en el árbol (su disponibilidad y restricciones), luego sigue una descripción y, quizás, algunas reglas especiales. Finalmente, se muestra cada paso en el árbol de habilidades, el coste se muestra como el gasto inicial y luego el coste adicional para mejorar en cada paso posterior.

Por ejemplo, Anticipación no puede ser tomado por Salvajes o Askar ('Prohibido:') y el primer nivel cuesta 2 pts. Para pasar al siguiente nivel, Anticipación 2, cuesta otros 2 puntos. Por supuesto, a un operario se le puede dar Anticipación 2 desde el inicio, en cuyo caso tendría que pagar 4pts (2 por Anticipación 1 +2 por Anticipación 2).

Para facilitar la creación de múltiples listas, una disponibilidad puede aparecer como "Todas", excepto una o dos excepciones a la que se muestra en una línea "Prohibida". Ocasionalmente, una facción o morfo adquiere automáticamente una habilidad y, en ese caso, también se muestra: la tropa con habilidades 'Automáticas' siempre debe tener esas habilidades.

Los aumentos de estadísticas se acumulan en el orden en que se adquirieron las habilidades, lo cual es importante ya que algunas habilidades tienen límites, mínimos o máximos. Un individuo debe progresar en los árboles de habilidades un paso a la vez y no puede tomar una capacidad de peldaño superior hasta que haya adquirido las capacidades de nivel inferior. Por supuesto, ¡no hay nada que impida que un jugador le dé a un personaje varios niveles en un árbol de habilidades de una sola vez!

Bestias y Habilidades

Las bestias solo pueden recibir mejoras puramente físicas y aquellas que pueden recibirse a través del entrenamiento, como: Fuerza, Salto, Ágil, Luchador Duro, Ataque Salvaje, Estoico y Duro.

Las especies Lavan como las lavamitas no pueden recibir tales mejoras ya que su fisiología ya está optimizada en extremo.

Antares: Fragmento de Incisión

Mejoras Músculo-Esqueléticas

Algunas habilidades en niveles específicos y superiores son mejoras musculo esqueléticas (MSU) que requieren amplias modificaciones en la fisiología de un individuo. Estas amplias modificaciones impiden elegir MSU diferentes: una vez que se elige un nivel de habilidad con una MSU, no se pueden adquirir otras habilidades que requieran una MSU. Por ejemplo, Ágil 2 no se puede elegir si el individuo ya tiene Duro 2 pero el mismo individuo podría aumentar su nivel Duro a Duro 3.

Hay algunas formas corporales que no pueden aceptar MSU, sobre todo Askar, y algunas culturas como Húkk desprecian el uso de implantes MSU. El IMTel también tiene una gran inquietud por el daño fisiológico a largo plazo que infligen las MSU, por lo que no les dará ninguna MSU a sus soldados.

Anticipación

Disponibilidad: Cualquiera
Automático: Vyess (Anticipación 1);
Prohibido: Salvajes, Askar

A través del entrenamiento, implantes visuales o sensoriales mejorados o mediante un software de IA mejorado, el individuo puede predecir las acciones de un oponente con mayor precisión y reaccionar más rápidamente a su actividad.

- Anticipación 1** – coste 2 pts
Gana +1 Init.
- Anticipación 2** – coste +2 pts
Gana otro +1 Init (total +2).
- Anticipación 3** – coste +3 pts
Ignora el efecto de los pines en la Init.
- Anticipación 4** – coste +4 pts
Obtenga otro +1 Init (total +3) o hasta un mínimo de 9.

Guardaespaldas

Disponibilidad: Cualquiera

El individuo está entrenado para anticipar el peligro a otro.

Cuando un disparo de fuego directo apunta a un amigo o cautivo a 3" o menos de un guardaespaldas, el guardaespaldas puede recibir el disparo en su lugar: mueva el guardaespaldas la distancia más corta entre el objetivo original y la LdF y asigne el disparo al guardaespaldas. El tiroteo se resuelve con normalidad pero contra el Guardaespaldas.

Un guardaespaldas no puede usar esta habilidad si está Roto, Cuerpo a Tierra o Tumbado.

Guardaespaldas: cuesta 2 pts. Interponerse entre un disparo y un objetivo amigo en un radio de 3".

Cazarrecompensas

Disponibilidad: Mercenario Avanzado
Automático: Húkk (cazarrecompensas 2)

El individuo modificó su arma y recibió una amplia capacitación en xenofisiología para determinar la mejor manera de noquear a un objetivo listo para la captura. El arma a distancia modificada debe indicarse y no se puede cambiar dentro de una misión, pero se puede cambiar después de una misión con el gasto de 3 XP.

Las bonificaciones de combate se pueden apilar con cualquier bonificación de disparo apuntado.

- Cazarrecompensas 1** – coste 3 puntos
Obtén Noqueo en cuerpo a cuerpo y con un arma a distancia designada.
- Cazarrecompensas 2** – coste +3 puntos
Obtiene una bonificación de combate de +1 al realizar ataques de Noqueo.
- Cazarrecompensas 3** – coste +3 puntos
Obtén una bonificación adicional de combate de +1 (total +2) al realizar ataques de Noqueo.

Músculo

Disponibilidad: Cualquiera
Prohibido: Askar
Prohibido (Músculo 2 o superior): Salvajes (exc. Salvajes de naves), Ghar, Húkk, Mercenario no avanzado, Naciones IMTel

A través del entrenamiento y, eventualmente, los implantes, un individuo aumenta su fuerza muscular bruta, pero también brinda entrenamiento y memoria muscular para usar esa fuerza de manera efectiva.

- Músculo 1** – cuesta 3 pts
Gana +1 Str hasta un máximo de 7.
- Músculo 2** – cuesta +4 puntos
Gana +1 Str (+2 en total) hasta un mínimo de 6 y un máximo de 8. Músculo 2 y superior son MSU.
- Músculo 3** – costo +4 puntos
Gana +1 Str (+3 en total) hasta un máximo de 8.

Antares: Fragmento de Incisión

Contra Impulso x/y

Disponibilidad: Algoryn, Freeborn, Naciones IMTel, Mercenarios avanzados

El individuo tiene equipo especializado y entrenamiento para bloquear algunas de las capacidades de los fragmentos de IMTel y otras capacidades avanzadas de combate de nanoesferas. Si se enfrenta a un enemigo que tiene dados de orden adicionales debido a las capacidades de la nanoesfera como IMTel, el agente Contra Impulso puede intentar contrarrestar cualquier uso de la OD del oponente tan pronto como se saque de la bolsa y se declare su función (ya sea para agregar una bonificación, ser apartado, devolver un dado a la bolsa o lo que sea). Un dado de bonificación específico solo puede recibir un solo intento de Contra Impulso: ¡los intentos adicionales simplemente repiten la misma actividad de Contra Impulso!

Para hacer el Contra Impulso, el operativo hace una prueba contra su capacidad Contra Impulso menos 1 por cada pin o Herida que tenga actualmente. No se puede intentar un Contra Impulso si el operativo está Roto o fuera de la mesa.

Contra Impulso tiene dos parámetros, como se muestra arriba: 'x' indica la cantidad de intentos de Contra Impulso que se pueden intentar en un turno, mientras que 'y' indica la capacidad técnica del equipo Contra Impulso: 7 para las Freeborn e Naciones IMTel; 6 para Algoryn; 5 para Mercenarios Avanzados.

Contra Impulso 1/y – coste 3 pts

Haga hasta un intento de Contra Impulso en la oportunidad 'y' por turno.

Contra Impulso 2/y – coste +2 pts

Realiza hasta dos intentos de Contra Impulso por turno o uno con una bonificación de +1.

Contra Impulso 3/y – coste +2 pts

Realiza hasta tres intentos de Contra Impulso por turno o uno con una bonificación de +2.

Por ejemplo, un operativo de Algoryn con Contra Impulso 2/6 puede intentar contrarrestar dos dados IMTel en un turno (sin duda cuando se enfrenta a NuHu) o uno con una bonificación de +1.

Demoliciones

Disponibilidad: Cualquiera

Si bien todos los operadores están capacitados en demoliciones básicas, un especialista en demoliciones sabe exactamente dónde colocar cada carga para obtener el máximo efecto y es más rápido al colocar dichas cargas.

Demoliciones 1 – coste 3 pts

Aumenta los efectos de los explosivos y las armas de Brecha cuando se usan para ataques de Brecha o demolición en +1 SV (por lo que una carga fractal sería de Brecha SV6, ¡tres de ellas de Brecha SV 18!). El experto podrá adquirir cualquier tipo de granada a la que tenga acceso y utilizarla en cualquier escenario.

Demoliciones 2 – coste +3 pts

Además de colocar explosivos durante las órdenes de Avance, Reagrupar y Disparo, el experto puede colocar una sola carga al final de la orden de Correr al coste de ½ Mv.

Demoliciones 3 – coste +4 pts

Incrementa el SV del uso de explosivos en ataques de Brecha o demolición en +2.

Disciplina (solo Algoryn)

Disponibilidad: Algoryn (automático a todo Vector u Optimate leger)

Un agente con Disciplina gana una bonificación de +1 a Co en situaciones estresantes si usa su propia Co en lugar de la de un comandante cercano. Las situaciones estresantes son específicamente Pruebas de Ruptura y Recuperación, pero no una Prueba de Orden.

Disciplina no se puede usar junto con bonificaciones acumuladas de niveles en Liderazgo: Liderazgo 1 reemplaza efectivamente a Disciplina. La disciplina es adquirida automáticamente por Vector (Soldado) y Optimate (Mando) leger Algoryn.

Disciplina: coste 2 pts (para el fundador de Algoryn)

Gana +1 en bonificación de Co en Pruebas de Ruptura y Recuperación si usas tu propia Co; incompatible con bonos personales de Liderazgo.

Sincronización de Drones p/m

Disponibilidad: AI, Concord, Isorianos, Freeborn, Ghar, Boromitas, Mercenarios Avanzados.

Prohibido: Salvajes.

El operativo ha recibido equipo y capacitación para manejar y controlar sondas y drones :

- 'p' indica el número de sondas que el operador puede controlar activamente cuando el operativo está activado;
- 'm' indica el número total de sondas y drones que el operador puede llevar, que se ponen en la mesa al comienzo de un escenario.

Antares: Fragmento de Incisión

Reglas Generales de Sincronización de Drones

Si varios miembros del personal tienen Sincronización de Drones, asegúrese de que sus sondas y Drones estén claramente marcados como drones y que las sondas no se puedan cambiar entre operadores durante un escenario.

Los drones y las sondas se despliegan con el operativo o llegan con él; Colóquelos en formación con su operador o en el lugar de llegada de su operador y mida el primer movimiento de las sondas desde el operador.

Las sondas y los drones administrados por un operativo con Sincronización de Drones pueden cambiar entre escenarios, aunque todos deben **comprarse** como equipo Shard, ya sea usando Shard o XP operativo. Consulte la sección de equipos para conocer las estadísticas de la sonda y los drones.

Las sondas y los drones se reemplazan automáticamente al final de un escenario si se pierden.

Sincronización de Drones 1/2 – coste 5 pts

Activa una sonda por turno;
llevar hasta 2 sondas o drones.

Sincronización de Drones 1/3 – coste +3 pts

Activa una sonda por turno;
llevar hasta 3 sondas o drones.

Sincronización de Drones 2/4 – coste +5 pts

Activa dos sondas por turno;
llevar hasta 4 sondas o drones.

Sincronización de Drones 2/5 – coste +3 pts

Activa dos sondas por turno;
llevar hasta 5 sondas o drones.

Por ejemplo, un Hükk con Sincronización de Drones 1/3 podría llevar consigo tres sondas al campo de batalla, pero solo podría activar una de esas sondas cada turno. Alternativamente, podrían tener una sonda y dos drones, o tres drones o cualquier combinación de sondas y drones hasta tres en total: aún así solo podrían activar una sonda por turno pero tendrían a sus drones con ellos todo el tiempo.

Reglas para Sincronización de Drones y Drones

Los drones apenas necesitan ser controlados ya que permanecen en formación con su controlador en todo momento, aunque es más fácil mover al dron al final. Un dron solo se mueve si su operador se mueve y solo puede cambiar su área de efecto (como el escudo deflector) si su operador está activado (una *Emboscada* no cuenta como una activación) o esta *Cuerpo a Tierra*.

Los drones de un controlador que es incapaz de dar instrucciones aún pueden realizar cualquier función que no sea de movimiento de la que sean capaces, como proyectar un Escudo Deflector o actuar como Observador, pero simplemente no se pueden mover o cambiar sus áreas de efecto hasta que su operador se recupera. Cuando se mata a un controlador, sus

drones se destruyen con él y se eliminan de la mesa.

Reglas para Sincronización de Drones y Sondas

Las sondas se activan al inicio de la activación del operario en la fase 1.4 (Acción), incluso si el operador está tumbado o es forzado a Cuerpo a Tierra. Cada sonda realiza su propio movimiento independientemente de la orden del operador y todas las sondas de un operador deben haber terminado su activación antes de que el operador realice su propia activación.

Un operativo de Sincronización de Drones al que no se le da un dado de orden durante un turno debido a que retuvo las órdenes de Cuerpo a Tierra o Emboscada no se activará, por lo que no puede activar sus sondas.

Si un operador de Sincronización de Drones muere, se rompe o no puede dar instrucciones, sus sondas ya no se pueden mover hasta que su operador se recupere, pero por lo demás seguirán funcionando.

Duelista

Disponibilidad: Mercenario Avanzado, Mercenario Primitivo, Salvajes, Oficiales de Nave Freeborn.

El individuo es experto en disparar con dos armas simultáneamente, una en cada mano. El tirador cuenta como disparar una sola arma en modo RF y no puede usar municiones especiales cuando usa esta habilidad. Las armas deben indicarse cuando se elige la habilidad por primera vez y deben ser armas de clase mano/pistola. La habilidad se puede elegir varias veces con diferentes armas, como Duelista (pistolas de naves) o Duelista (pistolas mag) o se puede establecer una combinación, como Duelista (pistola mag, pistola de plasma). Solo hay un nivel de Duelista.

Duelista – coste 5 pts

Elige dos armas de mano a distancia (pistolas). Estas pueden dispararse simultáneamente como si fuera una sola arma en modo RF.

Por ejemplo, un Cazarrecompensas elige Duelista (pistola mag) para que pueda disparar con una pistola mag en cada mano. Tienen la opción de disparar una pistola sin penalización Acc (en SV 1) o dos pistolas con una penalización RF de -1 (todavía en SV1).

Élite

Disponibilidad: Todos

El individuo está especialmente capacitado para asumir que el liderazgo proviene de una posición o posición superior y está acostumbrado a inspirar y liderar a otros.

Élite – coste 4 pts

Gana +1 Co hasta un máximo de 9

Antares: Fragmento de Incisión

Controlador de Bombardeos

Disponibilidad: Cualquiera

Prohibido: Controlador de Bombardeo 2 o superior;

Mercenario Salvaje y Primitivo

Habilidad de requisito previo: Liderazgo 2+ o Observador avanzado 2+.

El individuo tiene amplias comunicaciones y nanoesferas de coordinación para llamar en uno o más ataques OH fuera de la mesa. Consulte las reglas sobre disparo OH para determinar cuándo llega el ataque. El arma OH fuera de la mesa disponible para usar depende del nivel de habilidad y la facción:

- Lanzadores-X para cualquier facción excepto Ghar;
- Morteros de IA para Algoryn;
- Morteros-X para Freeborn y Mercenarios;
- Obús-X para Concord, Senatex, Freeborn y Mercenarios;
- Bombarderos Disruptores para Ghar;
- Bombarderos Disruptores Pesados para Ghar.

Los niveles, capacidades de costes para cada paso en esta habilidad son los siguientes:

Controlador de Bombardeos 1 – coste 5 pts

Una vez por juego, se puede solicitar un ataque con un Lanzador-X o un Bombardero Disruptor.

Controlador de Bombardeos 2 – coste +5 pts

Se pueden llamar dos ataques de Bombarderos Disruptores/Lanzadores-X en un juego o un solo ataque de Obús-X.

Controlador de Bombardeos 3 – coste 5 pts

Cualquier combinación de armas OH permitidas a la facción se puede llamar con un máximo de dos ataques por juego.

Controlador de Bombardeos 4 – coste 5 pts

Igual que Controlador de Bombardeos 3, pero tres avisos.

Observador Avanzado

Disponibilidad: Cualquiera

Limitado (solo para el Observador avanzado 1): Salvaje, Mercenario Primitivo

Un especialista en Observador Avanzado (F/Obs) recibe capacitación y equipo adicional para guiar el fuego fuera de la mesa con mayor precisión. A veces, la Misión será el objetivo de un escenario, como proteger a un observador hasta que pueda llamar a un ataque orbital.

Las bonificaciones a Acc, daño por explosión y desvío reducido solo se aplican al disparo OH para el cual el observador avanzado proporcionó un enlace parcial.

Observador Avanzado 1 – coste 4 pts

Obtenga los atributos *Vision por Enlace* y, en cualquier tiro OH, la LdV del observador, incluida

la suya, reducen el desvío en caso de fallar en 1”.

Observador Avanzado 2 – coste + 4 pts

Como Observador Avanzado 1 y en cualquier disparo OH, las LdV del observador otorgan una bonificación de +1 Acc.

Observador Avanzado 3 – coste + 5 pts

Como Observador Avanzado 2 y aumenta el efecto de una Explosión OH en 1 SV. En cualquier disparo OH, las LdV del observador, incluidas las propias, reducen el desvío en caso de fallar en 2” (total).

Límite de Generación

Disponibilidad: Ghar

Automático: Paria Ghar, Esclavista Ghar, Misgénicos

Prohibido: Todos los Demás

El individuo ha sido tan fuertemente diseñado para realizar un trabajo específico que no puede pensar fuera del cuadro, o ha sido fuertemente alterado por su creador. Como resultado, nunca pueden tomar más de un nivel en cualquier habilidad entrenada o no innata y están severamente limitados en la cantidad de habilidades diferentes que pueden aprender.

Límite de Generación-coste -1 (menos 1 pts)

El individuo no puede aprender el nivel 2 o superior en ninguna habilidad y no puede aprender más de tres niveles de habilidad además de este y habilidades innatas como Pequeño o Numeroso.

Domador

Disponibilidad: Boromita, Salvaje, Freeborn, Mercenario (Avanzado y Primitivo), Cazarrecompensas

Automático: Hökk (Domador 2)

Prohibido: Askar

Domador es una medida de la habilidad de un entrenador para controlar las bestias de combate bajo su mando. Establece el número máximo de enjambres o bestias que un individuo puede controlar y el rango en el que pueden influir sustancialmente en los impulsos naturales de las criaturas.

Si el único agente inteligente en un fragmento es un Domador, como un Hökk, entonces se clasifica como líder del fragmento.

Las bestias tienen opciones de actualización limitadas. Por lo tanto, después de cada escenario, un Domador puede optar por otorgar los XP obtenidos por la bestia al fragmento en su totalidad en lugar de a la bestia. Consulte la página 44 para obtener más reglas e información sobre Bestias.

Antares: Fragmento de Incisión

Domador 1 – coste 3 pts

Controla una bestia y una Bestia de Mando 5".

Domador 2 – coste +3 pts

Controla hasta dos bestias.

Domador 3 – coste +5 pts

Controla hasta tres bestias y una Bestia de Mando 10".

Domador 4 – coste +5 pts

Controla hasta cuatro bestias y una Bestia de Mando 15".

Domador 5 – coste +7 pts

Controla hasta cinco bestias y una Bestia de Mando 20".

Heroico

Disponibilidad: Cualquiera que tenga **Liderazgo 1 o más y habilidades adicionales por un total de 25XP o más**
Prohibido: Ghar excepto Altos Comandantes

El individuo es realmente excepcional, tiene una amplia experiencia en el campo de batalla, entrenamiento y modificaciones en su estado físico, salud y bienestar general para sobrevivir.

Heroico – coste 15 pts

Gana Heridas 2.

<facción> IMTel

Disponibilidad: Ninguno excepto automático
Automático: Concord (Concord IMTel); Isorian (Senatex IMTel)

El individuo es parte de un IMTel, ya sea Isorian o Concord. Si la mayoría de los operativos en un fragmento tienen el mismo atributo IMTel, el fragmento gana un Dado de Orden adicional. El Dado de Orden de bonificación es exactamente igual que cualquier otro OD y solo se convierte en dado IMTel cuando su jugador declara su uso, momento en el que realiza una de las siguientes acciones:

- **Retraso Táctico:** Los dados se pueden dejar a un lado cuando se extraen durante la fase 1.1 (Robar).
- **Bloqueo:** los dados se pueden usar para devolver los dados de un oponente a la bolsa tan pronto como se saquen durante la fase 1.1 (Robar) y antes de que se asignen a una unidad. Tome el IMTel OD de la bolsa y déjelo a un lado y devuelva el OD del oponente a la bolsa.
- **Impulso:** el IMTel predice que una actividad en particular necesita atención especial durante la fase 1.4 (Acción): una sola prueba puede recibir un bono de IMTel de +1. Saque el IMTel OD de la bolsa y déjelo a un lado antes de tirar de nuevo el D10.

Si un jugador ya ha usado todos sus dados de IMTel este turno (o los contrarrestó, consulte Contra Impulso), no puede volver a usar los dados de IMTel.

Al final de un turno, es posible que todos los miembros de un fragmento tengan un OD, en cuyo caso el OD restante es implícitamente el IMTel o dados de bonificación, por lo que

debe dejarse de lado: ninguna unidad puede recibir más de un OD a menos que tenga una habilidad especial que diga lo contrario.

<facción> IMTel – coste 1 pts

Ganado automáticamente por los modelos Concord e Isorian.

*Por ejemplo, es posible que un jugador no desee ir primero en un turno, por lo que tan pronto como se extraiga su dado de orden, puede declararlo como un dado IMTel y descartarlo usando **Retraso Táctico**. Alternativamente, si quisieran ir primero, tan pronto como se saquen los dados de orden de un oponente, podrían declarar un **Bloqueo**: sacarían uno de sus propios OD de la bolsa, lo dejarían a un lado pero dejarían los dados recién sacados de su oponente de vuelta a la bolsa. La mayoría de las veces, un jugador activa un Soldado utilizando un dado de orden de forma normal y durante la activación desea aumentar la Acc del Soldado. Para hacerlo, inmediatamente antes de tirar los dados para disparar, sacan uno de sus propios OD de la bolsa, lo declaran como **Impulso IMTel** y, si su oponente no logra evitar su uso a través de **Contra Impulso**, agrega un Bonificador +1 a su Acc.*

Inspirador

Disponibilidad: Cualquiera

El individuo inspira a sus amigos en el fragor del combate. Inspirador no se puede usar si su operativo está Roto.

Inspirador 1 – coste 5 pts

Gana +1 Init y la regla especial Héroe 5".

Inspirador 2 – coste +3 pts

Gana un +1 Init adicional (+2 en total) hasta un máximo de 8.

Inspirador 3 – coste +5 pts

Gana un +1 Init adicional (+3 en total) hasta un máximo de 9 y Héroe 10".

Salto

Disponibilidad: Cualquier facción

Automático: Askar (Salto 1)

Prohibido (Salto 2 o superior): Salvajes, Askar, Hück, Mercenarios No Avanzados, Naciones IMTel.

A través del entrenamiento y, finalmente, los implantes, un individuo aumenta la fuerza bruta de la pierna, el pie y la espalda baja y la memoria muscular para realizar saltos más efectivos.

Salto 1 – coste 5 pts

El individuo puede saltar horizontal y verticalmente +1m.

Salto 2 – coste +3 pts

Salta horizontalmente +1m extra (total +2m). Salto 2 y superiores son MSU.

Salto 3 – coste +5 pts

Antares: Fragmento de Incisión

El individuo puede saltar horizontal y verticalmente +1m extra (+3m de distancia, +2m de altura).

Liderazgo

Disponibilidad: Cualquiera

Prohibido (Liderazgo 4): Salvajes, Mercenario;

Prohibido (Alto Comandante): todos menos Ghar.

El individuo recibe entrenamiento en Mando, así como el armamento de Mando y control más extenso necesario para liderar un fragmento bajo fuego enemigo. Los niveles más altos de liderazgo requieren armamento sofisticado que no está disponible para las naciones menos avanzadas.

Si bien un Fragmento de incisión puede tener varios miembros con entrenamiento de Liderazgo, durante un juego solo el modelo más antiguo, sobreviviente e intacto puede usar su radio de Mando. El Liderazgo no se puede usar si su operativo está Roto.

El liderazgo 1 solo cuesta 1XP para cualquier especie que ya tenga un Co base de 8 o más. La habilidad NuHu también sustituye a Liderazgo 1 en el árbol de habilidades de Liderazgo.

Por ejemplo, un fragmento de Concord puede tener un NuHu con Liderazgo 3 y un Panhumano con Liderazgo 1. Durante el juego, solo se puede usar el nivel de Liderazgo de NuHu (Mando 10"). Si el NuHu muere, abandona la mesa o se rompe, el Panhumano puede usar su radio de Mando.

Liderazgo 1 – Si Co es 8+, el coste es 1 pts, de lo contrario, 3pts. Gana la regla especial **Mando 5"** y +1 Co hasta un máximo de 8.

Liderazgo 2 – coste +3 pts
Gana +1 Co adicional hasta un máximo de 10, de lo contrario como Liderazgo 1.

Liderazgo 3 – coste +4 pts
Reemplace el **Mando 5"** con el **Mando 10"**

Liderazgo 4 – coste +6 pts
+1 Co o hasta un mínimo de 9; reemplace el **Mando 10"** con el **Mando 15"**

Liderazgo 5 – Alto Comandante: coste +10 pts (**solo Ghar**)
Igual a Liderazgo 4, pero todos los Ghar amigos en la mesa pueden usar la habilidad de Mando del Alto Comandante.

Tirador

Disponibilidad: Cualquiera

Prohibido: Boromita

Obtenga una visión y habilidades mejoradas para integrarse mejor con un rifle o una carabina. El arma con la que se entrena el tirador debe indicarse en su hoja de estadísticas, como en "*Tirador 1 (rifle de plasma)*": no es posible cambiar la bonificación de tirador a otra arma a mitad de la misión y después de la misión cuesta 2 puntos. Las bonificaciones enumeradas **solo** se aplican al arma de clase Rifle/Carabina especificada y solo en el modo de un solo disparo.

Tirador 1 – coste 4 pts

Gana +1 Acc con el arma indicada hasta un máximo de Acc 6;

Tirador 2 – coste +4 pts

Aumenta el alcance en 10";

Tirador 3 – coste +6 pts

Gana +1 Acc adicional con el arma indicada (total +2) hasta un máximo de Acc 7.

Artista Marcial

Disponibilidad: Concordia; Senadox; Freeborn; Mercenario, Ghar (no trajes de batalla)

Prohibido: Krasz, Tsan Ra

El soldado está entrenado en una de las muchas técnicas de lucha avanzadas. Incluso se sabe que los Ghar tienen un estilo que usan para luchar contra humanos, pero que se traduce bastante bien en ataques a la mayoría de las otras bestias.

Artista Marcial 1 – coste 3 pts

Usa Ag en lugar de Str y gana una bonificación de combate de +1 en cuerpo a cuerpo.

Artista Marcial 2 – coste +3 pts

Gana una bonificación de combate cuerpo a cuerpo adicional a +2; ganar Noquear en cuerpo a cuerpo.

Artista Marcial 3 – coste +3 pta

Gana +1 SV en el cuerpo a cuerpo.

Médico

Disponibilidad: Algoryn, Freeborn, Boromita, Facciones Mercenarias, Salvajes, Concord, Isorian.

Prohibido (Medico 2+): Concord, Salvaje, Isorian

Prohibido: Ghar

Se entrena al individuo en primeros auxilios en el campo de batalla y se le proporciona el equipo para permitir que tales habilidades sean efectivas. El Mando Combinado de Concord tiende a depender más de medí-sondas y medi-drones y el Senatex en su hardware Monitor e IA, por lo que rara vez entrena a sus soldados en habilidades de Medico. Los salvajes tienden a usar equipo de Freeborn pero son menos hábiles para aplicarlo.

Médico 1 – coste 5 pts (8 para IMTel).

Gana el equipo de especialista Botiquín 7 si IMTel, Botiquín 6 si es Algoryn, Boromita o Freeborn, de lo contrario Botiquín **5 si es** Mercenario o Salvaje Al final de una acción de Avance o Reagrupar, durante la cual no debe disparar, una miniatura Medico puede intentar restaurar una Herida a un individuo aliado con el que está adyacente. El Medico debe tirar contra su calificación de botiquín menos cualquier pin o Heridas que tenga. Si

Antares: Fragmento de Incisión

tiene éxito, uno de los marcadores de Herida de la parte lesionada se reemplaza por un marcador de pin: se han recuperado de una Herida.

Médico 2 – coste +3 pts

Como Medico 1 y gana +1 DM en las pruebas de Medico (aumentando efectivamente Botiquín 6 a Botiquín 7, por ejemplo).

Médico 3 – coste +3 pts

Como Medico 2 y gana un +1 adicional en las pruebas de Medico (total +2).

Misgénico (<habilidad>)

Disponibilidad: Misgénicos solamente

El peor de todos los experimentos de Renegado NuHu con Panhumanos, tratando de ver si pueden producir algo extraordinario. Dichos experimentos son muy impredecibles, lo que da lugar a la <habilidad> en el nombre de la habilidad; esto puede ser equivalente a otra habilidad, excepto que las habilidades obtenidas puramente a través de Misgénico no cuentan como una MSU entre sí: sin embargo, los niveles en MSU que serían No se permite el conflicto con las habilidades obtenidas a través de Misgénico.

Por ejemplo, un Misgénico con Misgénico 2 (Musculo 2, Ágil 2) no podría elegir un nivel en Musculo (a Musculo 3) ya que ya tiene Ágil 2. Si ya tenía Musculo 1, podría elegir la habilidad #3, Musculo 2, y termina con 3 niveles de Musculo, pero luego no puede obtener Ágil 2 o Duro 2, ya que entraría en conflicto con la habilidad Musculo no misgénica.

Los niveles adicionales en habilidades que no son de MSU se acumulan con Misgénico.

Solo hay tres niveles de Misgénico, cada uno cuesta lo mismo. Cada una solo cuenta como una sola habilidad en lo que respecta al límite de generación.

Por ejemplo, un Misgénico con Misgénico Habilidad 2 (Musculo 2, Ágil 2) todavía solo cuenta como haber elegido dos habilidades en lo que respecta al límite de generación.

Misgénico 1, Misgénico 2, Misgénico 3 – coste+5 pts

El miembro del fragmento tiene una habilidad misgénica (u otra para Misgénico 2 y 3). Tira en la siguiente tabla cuando crees este Misgénico por primera vez o cuando les asigne un nuevo nivel en habilidades misgénicas. Vuelve a tirar cualquier habilidad ya ganada.

D10	Habilidad misgénica ganada
1	Extremadamente violento: gana Ataque Salvaje, Frenesí (con el Renegado NuHu como Domador) y Garras o Dientes que otorgan 1 Ataques SV2 en CaC. Si se elije por segunda vez, gana 1 Ataque SV4 y vuelve a tirar la tercera vez que se elija.
2	Gana Duro 2 (Res+2). Si se elije por segunda vez, gana Duro 3. Vuelve a tirar la tercera vez que se elija.
3	Gana Musculo 2 (Str+2). Si se elije por segunda vez, gana Musculo 3. Vuelve a tirar por tercera vez.
4	Gana Ágil 2 (Ag+2). Si se elije por segunda vez, gana Ágil 3. Vuelve a tirar por tercera vez.
5	Gana Salto 2 . Si se elije por segunda vez, gana Salto 3. Vuelve a tirar por tercera vez.
6	Gana Luchador Duro 3 (+1 SV, Ataque Salvaje, +1 bonus en carga/contraataque, Noquear). Vuelve a tirar la segunda vez o subsiguientes.
7	Gana Estoico +1 (ignora un pin al realizar pruebas) tira cada vez que se elije.
8	Gana Nano-Neblina 2 . Vuelva a tirar la segunda vez o subsiguientes.
9	Genio Táctico: Gana Liderazgo 2 y Anticipación 2 (a Co 9, Init 9, Mando 5"). Vuelve a tirar la segunda o subsiguientes veces que se elije.
10	Resiliencia Extrema: Gana Heroico (+1 Herida). Vuelva a tirar si se elije una segunda vez o subsiguientes.

Monitor

Disponibilidad: solo habitantes de Isori

Los isorianos están tan completamente integrados con su IMTel y su fragmento de combate que sus médicos deben estar tan completamente conectados con el fragmento como los demás operativos. Sin embargo, estar inundado de tantos datos tiene algunas ventajas:

Monitor 1/6 – coste 5 pts

Gana 'Sensores de Bienestar Mejorados' como equipo especializado. Un aliado isoriano a 3" o menos que realice una acción de Reagrupar puede intentar curar una Herida al final de su activación como en el caso de un Medico con una calificación de Botiquín 6, menos sus propios pines y Heridas después de Reagrupar.

Monitor 2/7 – coste+4 pts

Igual al Monitor 1, pero el equivalente de Botiquín es Botiquín 7.

Monitor 3/7 – coste+5 pts

Igual al Monitor 2 pero el rango pasa a ser de 5".

Monitor 4/7 – coste+5 pts

Igual al Monitor 3, pero además, **una vez por juego**, un miembro de la tropa dentro de 5" quien de otro modo perdería su última herida restante y caería como víctima en su lugar gana un pin extra.

Antares: Fragmento de Incisión

Nano-Neblina

Disponibilidad: Boromita (solo Boromitas), Ghar (solo reactores)

Automático: Boromitas (Nano-Neblina 1); Trajes de batalla Ghar (Nano-Neblina 2)

Nano-Neblina significa amortiguadores de nanoesferas, ya sea como tecnología o como parte integral de la especie o la existencia física del individuo. Ghar, por ejemplo, tiene tecnología que contamina el espacio-tiempo y puede hacer que las nanoesferas pierdan su integridad, y los boromitas son naturalmente resistentes a la infestación con nanoesferas hostiles, confiando en generadores de nanoesferas localizados en su equipo si es necesario. Esto también se le da a algunos oponentes de máquinas con supresores de nanoesferas incorporados, como Virai.

Nano-Neblina es similar a Contra Impulso excepto que es intrínseco a los operativos con la habilidad, no hace diferencia entre amigo o enemigo y su amortiguación se activa contra cada dado de IMTel durante un turno. Tan pronto como cualquier fuerza sobre la mesa declare el uso de un dado IMTel, se debe realizar un intento automático de Nano-Neblina. Un dado de bonificación específico solo recibe un solo intento de Nano-Neblina, pero también se puede intentar un Contra Impulso después del Nano-Neblina, ya que son dos cosas diferentes.

Para hacer el contador de Nano-Neblina, tira 1D10: si el resultado es menor o igual al número total de niveles de Nano-Neblina en todos los Bandos, entonces el dado IMTel está bloqueado, no se puede usar ese turno y se pone a un lado.

Nano-Neblina 1 – coste 1 pts

Activa un bloqueo Nano-Neblina con +1 al tn.

Nano-Neblina 1 – coste 2 pts

Activa un bloqueo Nano-Neblina con +2 al tn.

Ágil

Disponibilidad: Cualquier facción

Prohibido (Ágil 2 o superior): Salvajes, Askar, Hökk, Mercenarios No Avanzados, Naciones IMTel.

A través del entrenamiento y eventualmente de los implantes, un individuo aumenta su habilidad atlética y acrobática.

Ágil 1 – coste 3 pts

Gana +1 Ag.

Ágil 2 – coste +4 pts

Gana otro +1 Ag hasta un mínimo de 6, un máximo de 8 (+2 Ag en total). Ágil 2 y superior son MSUs

Ágil 3 – coste +4 pts

Gana otro +1 Ag hasta un máximo de 8 (+3 Ag en total).

NuHu

Disponibilidad: Concord, Senatex, Freeborn

Prohibido: Salvajes

El miembro del fragmento es un NuHu completamente entrenado con su correspondiente control sobre la nanoesfera. El fragmento gana un dado de orden adicional que se puede usar exactamente igual que un dado de bonificación de IMTel (ver <facción> IMTel, arriba).

El NuHu también gana un nano-dron, un simbiote que agrega capacidades de combate a un NuHu. Esta es una forma especializada de dron que es efectivamente "parte de" su NuHu: el simbiote no tiene otras estadísticas más que las capacidades de su equipo y no puede ser atacado. Un simbiote se autodestruye inofensivamente solo cuando su NuHu cae herido, pero de lo contrario siempre debe estar en formación con NuHu, incluso si NuHu cae cautivo.

Los drones adicionales de NuHu se suman a cualquier control de drones recopilado de Sincronización de Drones. La habilidad NuHu también sustituye a Liderazgo 1 en el árbol de habilidades de Liderazgo.

Los NuHu se crían desde el nacimiento para el mando, por lo que ya tienen Co 9.

NuHu 1 – coste 13 puntos

Gana un dado de orden de bonificación como si fuera un dado de IMTel; gana un nano-dron; suspendido, Mv 6 (de 5); gana inmunidad contra la lucha; Escudo deflector personal; gana Mando 5".

NuHu 2 – +3 puntos

Gestiona +1 dron o sonda (igual que Sincronización de Drones, pero además de cualquier gestionado o activado)

NuHu 3 – +3 puntos

Gestiona otros (hasta +2) dron o sondas (igual que NuHu 2)

Numeroso

Automático: Parias Ghar

Prohibido: todos los demás

Parias en la sociedad de Ghar que se convierten en Parias simplemente por contravenir una o más normas del manual de batalla de Ghar. Como resultado, siempre hay más parias listos para reemplazar a los perdidos en el campo.

Numeroso – 5 pts

Si el paria cae muerto, se reemplaza automáticamente con un paria básico (no mejorado) entre escenarios, haya o no más en la lista.

Antares: Fragmento de Incisión

cuerpo de +1 en una carga o contracarga.

Vision por Enlace

Disponibilidad: Cualquier facción
Prohibido: Salvajes, Mercenario Primitivo

Vision por Enlace permite usar el LoS de un modelo para disparar desde modelos en otra unidad. Todavía se requiere LoF del disparo de armas y modelos.

Vision por Enlace – coste 3 pts

El modelo puede prestar su propia LoS para disparos OH de modelos en otras unidades amigas. Si está a menos de 10" de un dron de camuflaje activo, la miniatura también puede actuar como observador y permitir la LoS a ese enemigo para todas las demás miniaturas amigas que disparen a esa unidad; si dispara directamente al objetivo camuflado, la propia LoS y LoF de la miniatura amiga todavía se usa

Disparo Rápido

Disponibilidad: Algoryn, Mercenario, Freeborn

A través de una combinación de entrenamiento, tal vez un arma especializada y algunas MSU menores, el individuo puede disparar más rápido manteniendo la precisión.

Disparo Rápido – coste 5 pts

Cuando dispires con una orden de Disparo, obtén un disparo adicional con un arma de un solo disparo o cuando estés en modo de un solo disparo. Los disparos cuentan como tiro RF normal con las mismas penalizaciones.

Luchador Duro

Disponibilidad: Krasz (Automático); Algoryn, boromita, mercenario, Freeborn, salvaje
Prohibido: Vardanari

El individuo está acostumbrado a peleas cuerpo a cuerpo sucias, ya sea a través de un entrenamiento primitivo, cultura o buscando demasiadas peleas de bar en planetas atrasados. A las bestias se les puede dar la habilidad Luchador Duro, a menudo a través del entrenamiento o dándole al animal mejoras adecuadas a sus armas naturales (dientes o garras de titanio, por ejemplo).

Luchador Duro 1 – coste +3

Gana +1 SV en cuerpo a cuerpo con cualquier arma cuerpo a cuerpo.

Luchador Duro 2 – coste +3

Gana Noquear en cuerpo a cuerpo y gana Ataque Salvaje.

Luchador Duro 3 – coste +3

Gana una bonificación de combate cuerpo a

Luchador Duro 4 – coste +3

Gana una bonificación adicional de combate cuerpo a cuerpo (a +2) en una carga o contracarga.

Sacrificio de Dron

Disponibilidad: solo NuHu.

Cuando un disparo de fuego directo impacta a un individuo con Sacrificio de Dron, el disparo puede ser "detenido" (reasignado) antes de que se realice cualquier prueba de Res. El dron hace una prueba de Res en su Res normal (típicamente 3). El número de mi pactos que se pueden detener en cada tanda de disparo depende del nivel de Sacrificio de Dron. El jugador cuyo NuHu es impactado decide si usará o no la capacidad de Sacrificio de Dron y qué dron/drones interceptarán el impacto entrante.

Tenga en cuenta que esto difiere de Guardaespaldas en que se aplica a impactos (éxitos de Acc después de la Prueba de Acc) y no a disparos.

Sacrificio de Dron 1 – coste 4

El NuHu puede interceptar un impacto entrante con un dron.

Sacrificio de Dron 2 – coste +3

El NuHu puede interceptar dos impactos entrantes simultáneos.

Sacrificio de Dron 3 – coste +2

El NuHu puede interceptar tres impactos entrantes simultáneos

Ataque Salvaje

Disponibilidad: solo Bestias, Misgénicos y Salvajes

Esto entrena al individuo en la regla especial Ataque Salvaje si aún no la tiene.

Ataque Salvaje- Coste 1 pts.

Ver Ataque Salvaje, p.34.

Francotirador

Disponibilidad: AI, Isorian, Freeborn, Mercenario

Precisión mejorada con un arma específica en modo de un solo disparo, como "Francotirador 1 (rifle de plasma)". El arma con la que está entrenado el francotirador debe indicarse en su hoja de estadísticas y debe ser un arma de clase Rifle/Carabina según lo permitan sus listas. Para las armas multimodo, las bonificaciones de francotirador solo se aplican cuando se dispara en modo de un solo disparo.

No es posible transferir la bonificación de francotirador a otra arma a mitad de la misión y después de la misión cuesta 2 puntos.

Antares: Fragmento de Incisión

Francotirador 1 – costo 3

Un +1 Acc adicional al obtener una bonificación de Disparo de puntería en una orden de Disparo con el arma indicada;

Francotirador 2 – costo 4

Acc +1 al disparar con cualquier bonificación de disparo apuntado a distancias largas y extremas con el arma indicada (es decir, reduce la penalización de distancia);

Francotirador 3 – costo 4

+otro 1 cuando se dispara con cualquier bonificación de disparo apuntado a alcance extremo con el arma indicada (es decir, elimina la penalización de alcance extremo).

Estoico

Disponibilidad: Cualquiera

Automático (Nivel 1): Gyohn, líder protector de Askar

Prohibido: Ghar, Vyess

El individuo es capaz de sufrir y hacer frente a más daño y estrés de lo que podría imaginarse. Los Gyohn adaptados viralmente son particularmente resistentes a los efectos del dolor y las lesiones.

Los individuos estoicos aún reciben pines y Heridas de forma normal, pero simplemente ignoran el efecto de penalización de uno o más.

Estoico 1 – costo 6

Ignora los efectos de un pin o herida cuando realices pruebas estadísticas. Si la unidad tiene uno o más pines o Heridas, aún es necesario realizar las Pruebas de Mando, es solo que la penalización puede ignorarse.

Estoico 2 – costo +6

Ignora los efectos de hasta dos pines o heridas al realizar pruebas estadísticas.

Estoico 3 – costo +6

Ignora los efectos de hasta tres pines o heridas al realizar pruebas estadísticas.

Duro

Disponibilidad: Cualquiera

Prohibido (Duro 2 o superior): Salvajes, Soldados IMTel, Ghar, Mercenario Primitivo, Askar

El individuo es particularmente resistente o endurecido contra el daño o ha recibido un entrenamiento extenso o implantes para reforzar su resistencia al daño.

Duro 1 - costo 3

+1 Res.

Duro 2 – costo +5

El soldado obtiene la armadura subdérmica MSU para aumentar su Res base en otros puntos (Res total +2) hasta un máximo de 8.

Duro 3 – costo +5

El soldado obtiene la armadura supradérmica MSU adicional y obtiene una bonificación de +1 en todas las pruebas de Res contra el daño de disparo y cuerpo a cuerpo, excluyendo impactos explosivos (por lo que un total de +2 Res y una bonificación de +1 Res contra la mayoría del daño de combate).

Antares: Fragmento de Incisión

Habilidades, Coste y Disponibilidad

Llave:

Pts = Pts para niveles sucesivos;

1 2 = automático al nivel indicado (ver notas);

✓ = disponible;

x = no disponible;

xK = no disponible excepto para Krasz;

xN = no disponible excepto para NuHu;

1 2 3 = nivel máximo permitido;

✓n = Disponibilidad y Capacidad (por ejemplo, Medico);

MSUn = Elevación Musculo esquelética al nivel indicado;

SO = Solo oficiales de la Nave ;

HC=Altos Comandantes únicamente.

Las habilidades marcadas con **⚡** pueden ser compradas por bestias. Consulte las habilidades individuales para conocer las limitaciones.

Árbol de Habilidades	Pts	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Anticipación	2/2/3/4	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	1 Vyess; x Askar
Domador	3/3/5/5/7	x	✓	x	✓	✓	x	x	✓	✓	2 Hükk; x Askar
Guardaespaldas	2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	–
Cazarrecompensas	3/3/3	x	x	x	x	x	x	x	✓	x	2 Hükk
Musculo ⚡	3/4/4	✓	✓	1	✓	1	1	1	✓	1	MSU2; x Askar
Contra Impulso	3/2/2	✓6	x	✓7	✓7	x	✓7	x	✓5	x	–
Demoliciones	3/3/4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	–
Disciplina	2	✓	x	x	x	x	x	x	x	x	1 Optimate, Vector
Sincronización de Drones	5/3/5/3	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	x	x Todos los Salvajes
Duelista	5	x	x	x	SO	✓	x	x	✓	✓	–
Élite	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	–
Controlador de Bombardeo	5/5/5/5	✓	✓	✓	✓	1	✓	✓	✓	1	Requisitos Previos
Observador Avanzado	4/4/5	✓	✓	✓	✓	1	✓	✓	✓	1	–
Límite de Generación	-1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	–
Heroico	15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	HC	✓	✓	Prerrequisitos
IMTel	1	x	x	1	x	x	1	x	x	x	–
Inspirador	5/3/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	–
Saltar ⚡	5/3/5	✓	✓	1	✓	1	1	1	✓	1	MSU2; 1 Askar
Liderazgo	3(1)/3/4/6	✓	✓	✓	✓	3	✓	✓	3	3	Lvl1 es 1 XP si Co 8+
Alto Comandante	10	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	–
Árbol de Habilidades	Pts	Alg	Bor	PHC	FB	Fe	IS	Ghar	M:A	M:P	Notas
Tirador	4/4/6	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	–
Artista Marcial	3/3/3	x	x	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	x Tsan Ra, Krasz
Médico	5(8)/3/3	✓6	✓6	17	✓6	17	15	x	✓5	✓5	–
Misgénico	5/5/5	x	x	x	x	✓	x	x	x	x	Solo Misgénico
Monitor	5/4/5/5	x	x	x	x	x	✓	x	x	x	–
Nano-Neblina	1/2	x	1	x	x	x	x	(x)	x	x	2 Reactor Ghar
Ágil ⚡	3/4/4	✓	✓	1	✓	1	1	1	✓	1	MSU2; 1 Askar, Hukk
NuHu	13/3/3	x	x	xN	xN	x	xN	x	x	x	–
Vision por Enlaces	3	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	x	–
Disparo Rápido	5	✓	x	x	✓	x	x	x	✓	✓	–
Luchador Duro ⚡	3/3/3/3	✓	✓	xK	✓	✓	x	x	✓	✓	1 Krasz; x Vardanari
Sacrificio de Dron	4/3/2	x	x	✓	✓	x	✓	x	x	x	Solo NuHu
Ataque Salvaje ⚡	1	x	x	x	x	1	x	x	x	x	1 Todos los Salvajes
Francotirador	3/4/4	✓	x	x	✓	x	✓	x	✓	✓	–
Estoico ⚡	6/6/6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	1 Gyohn, Askar Prot-Líder; x Vyess
Duro ⚡	3/5/5	✓	✓	1	✓	1	1	1	✓	1	MSU2; 1 Askar

Antares: Fragmento de Incisión

Hojas de Lista

Una lista de Antares: Incisión Shard podría parecerse a la siguiente (las hojas de lista fotocopiables están disponibles en el apéndice). Recomendamos utilizar la Hoja de detalles del operativo para realizar un seguimiento de la experiencia, el estado de las lesiones, las habilidades y el equipo de cada operativo.

Esta hoja es solo un ejemplo inicial que se puede usar para realizar un seguimiento de los primeros escenarios: las hojas de continuación adicionales con solo los escenarios/misiones y solo los miembros del fragmento son útiles.

Explicación de la Hoja de Lista

Las secciones en la hoja de lista son las siguientes.

Nombre del Fragmento/Jugador/XP Después de la Configuración

La primera línea da el nombre del fragmento de incisión asignado por el jugador, a quién pertenece y le quedan 19 XP después de la configuración (un fragmento de Isorian inicial estándar). El XP restante después de la configuración se transfiere al total de XP escenario por escenario.

Misiones/Escenarios

Este es un registro simple de las misiones y escenarios que ha jugado el equipo, que muestra a los oponentes, los XP ganados, cualquier gasto de XP después de la misión y un total de XP actual. Podemos ver que este fragmento ha jugado dos escenarios pero tiene dos más planeados en una misión de tres escenarios. El fragmento debe haber funcionado mal en la primera misión (un escenario independiente) ya que solo obtuvieron 3XP, pero el primer escenario en su próxima misión les valió 5XP, que aún no pueden gastar hasta que finalice la misión. El total acumulado del fragmento de 27XP es bastante alto, pero suponemos que el jugador está anticipando comprar algunas sondas y crear un técnico de sondas con Sincronización de Drones, ¡o incluso podría estar ahorrando para un NuHu!

Equipo del Fragmento

Esto muestra el equipo y el coste del fragmento. El equipo individual debe estar en las hojas de equipo.

Lista

Esto enumera a todos los miembros de la lista con su coste base inicial que se usa cuando se reemplaza a un soldado perdido. Como el fragmento está en su segunda misión, solo ha sido posible una ronda de actualizaciones y eso en tres puntos. El XP acumulado se agrega después de cada escenario en el que participó el agente: Soldado Greyscot cayó muerto en la primera misión, por lo que no tiene XP.

Habilidades Adquiridas

Podemos ver que Líder de Fragmento se compró Duro 1 por 3XP después de la primera misión y Tchak-Na se compró Demoliciones 1, por lo que su columna XP No usado muestra solo 5 (del primer escenario en la segunda misión); por el contrario, Woyost y Regin no se han actualizado, por lo que tienen 8 XP sin usar dando vueltas.

XP Actual

La columna XP actual se usa para mostrar el XP del escenario actual de las tropas: cuánto cuesta meterlos en un escenario. Esto ignora cualquier XP no utilizado. Tenemos la impresión de que se avecinan algunas actualizaciones sólidas para Regin; ¡tal vez el jugador espera actualizarlos para usar un rifle de fase, un asunto costoso pero que podría considerar que vale la pena!

En general, podemos ver que Soldado Hannot se utilizó en el segundo escenario, sin duda intercambiado por el Greyscot muerto. El jugador se basó en la tradición de Antares y decidió que el estado mental de Greyscot estaba respaldado antes de la misión en la que cayeron víctimas y posteriormente se descargó en un cuerpo clonado.

A algunos jugadores les gusta conservar más datos, como el seguimiento de las misiones en las que participó cada soldado e incluso sus logros. ¡Crear un trasfondo narrativo para un fragmento de incisión de tal manera puede ser parte de la diversión!

Antares:Fragmento de Incisión

ANTARES: INCISION SHARD ROSTER SHEET

Shard Name:	Senatex Delta 451	Player:	Adam	XP After Setup	19
-------------	-------------------	---------	------	----------------	----

Missions/Scenarios	Difficulty	Opponent	XP Earned	Shard XP Spent (and item)	XP Total
Standalone Retrieve Data (1)	Med	Algoryn (Kev's)	3	-	22
M1: Counterstrike (8)	Med	Algoryn (Kev's)	5	-	27
M2: Sabotage (9)	Med	Concord (Stu's)			
M3: Escape (2)	Hard				

Shard Equipment	XP Cost	Shard Equipment	XP Cost	Shard Equipment	XP Cost

ROSTER

Rank and Name	Base XP	Initial Skills/Attributes (default Panhuman)	Accum'd XP	Unused XP	Acquired Skills (and XP)	Current XP
Shard Leader Marin Toyt	41	Senatex IMTel, Leadership 1	3+5	3-5	Tough 1 (3)	44
Monitor Woyost	42	Senatex IMTel, Monitor 1/6	3+5	3-8	-	45
Frooper Greyscot	37	Senatex IMTel			-	37
Sniper Reg'n	43	Senatex IMTel, Marksman 1 & Sniper 1 (plasma rifle)	3+5	3-8	-	37
T.R. Trooper Tchak-NA	42	Tsan RA, Large, Senatex IMTel	3+5	3-8-5	Demolitions 1 (3)	45
Assault Trooper Krick-NA	39	Tsan RA, Large Senatex IMTel	-	-	-	39
Trooper Hannot	37	Senatex IMTel	5	5	-	37
Cloned Greyscot	37	Senatex IMTel				37

MISIONES

Una misión es una minicampaña que consta de uno o más escenarios, generalmente tres, pero no hay nada de malo en que los jugadores acepten jugar misiones de un solo escenario o incluso misiones más largas usando las reglas de Operativos temporales (ver pág. 71).

Antes de cada misión, los jugadores eligen los escenarios que desean utilizar y deciden la secuencia de escenarios. No más de una misión debe calificarse como "difícil", ya que los escenarios difíciles consecutivos pueden provocar demasiadas bajas. Los jugadores también deben establecer guías generales para cada escenario en términos de XP.

ESCENARIO ACTIVIDADES

Al comienzo de cada escenario, los jugadores acuerdan si pueden o no jugar el escenario y el XP que usarán del rango recomendado. Es importante que esto se haga ahora y no antes, ya que queremos jugar un juego, y los fragmentos desafortunados pueden haber tenido demasiadas lesiones (pero consulte Omitir escenarios, p.71 y Agentes temporales, p.71).

Una vez que se acuerda la XP, cada jugador selecciona un subconjunto de operativos disponibles (supervivientes) de su

fragmento de acuerdo con la XP acordada para el escenario y dentro del rango de operativos definidos en el escenario. Ocasionalmente, un escenario puede ser demasiado difícil para que un fragmento maltratado continúe o puede necesitar reemplazos temporales.

Luego, los escenarios se juegan por turnos. Al final, el XP obtenido por el fragmento y por cada operativo se registra en la hoja de lista. Al final de cada escenario, los jugadores tachan las pérdidas y toman nota de los operativos que se reemplazan. Al final de todos los escenarios de la misión, cada jugador realiza acciones posteriores a la misión, como comprar nuevos miembros y equipos de fragmentos o actualizar los operativos existentes.

La descripción del escenario se explica en el capítulo Inicio rápido, p.12.

XP Ganada

Usando la clasificación de dificultad, recomendamos que al final de un escenario, un fragmento y cada agente en el fragmento ganen los siguientes XP. El XP otorgado depende del nivel de éxito que un fragmento logró en una misión, de la siguiente manera:

XP Recomendado en: Dificultad del Escenario	Fallo	Fallo Parcial	Éxito Parcial	Éxito Total
Bajo	3	3	4	5
Medio	3	4	5	7
Difícil	4	5	7	9

Nuestra misión de ejemplo es de dificultad media, por lo que en caso de éxito parcial otorga un total de 5 XP a cada operativo superviviente y 5XP al Fragmento.

Los jugadores también deben considerar otorgar el 50 % de cualquier exceso de XP que un bando tenga sobre el otro a su oponente en forma de fragmentos de XP.

Por ejemplo, si un juego iba a tener 210 puntos pero un fragmento tenía 205 y el otro 209, el fragmento con 205 XP debería recibir 2 fragmentos XP adicionales al completar la misión.

recomendamos otorgar XP de "éxito parcial" al fragmento que puede hacer la lista y XP de "fallo parcial" al fragmento que no tiene suficientes operativos.

Operativos Temporales

Una alternativa a omitir el escenario que recomendamos encarecidamente es permitir que un fragmento tenga un agente de referencia de su facción en una asignación temporal para compensar la brecha en XP. Este operativo asignado temporalmente no puede ganar XP, pero por lo demás funciona como un modelo estándar de su tipo.

¡Por supuesto, los jugadores pueden querer considerar sus propias variaciones!

Omitir Escenarios

Si bien el XP y el nuevo sistema de reclutamiento tienden a equilibrar las fortalezas de los fragmentos, para evitar victorias desbocadas, recomendamos que si un fragmento tiene muy pocos operativos y equipos para alcanzar el XP más bajo para un escenario, los jugadores podrían considerar reducir los requisitos de XP o combatiente, o incluso omitiendo el escenario por completo. Si se omite un escenario,

Antares: Fragmento de Incisión

Expertos Temporales

También se pueden contratar agentes temporales con la habilidad Demoliciones 2 para escenarios de demoliciones en los que el fragmento no tiene ningún agente que pueda desplegar con la habilidad Demoliciones. Si bien esto puede ayudar a que el fragmento logre su objetivo, el agente no obtiene XP por sí mismo.

Los jugadores pueden idear sus propios escenarios que requieran una habilidad específica, o pueden permitir que un oponente reemplace temporalmente a un experto perdido, como un Domador. Dichos operativos entran solo para el escenario.

POST-ESCENARIO/ACCIONES DE LA MISIÓN

Entre un escenario y el siguiente, un jugador puede intercambiar agentes como desee y también puede brindar primeros auxilios a los agentes heridos. Se supone que el fragmento establece una base de campo temporal donde se reúnen con sus compañeros y pueden realizar algunos primeros auxilios básicos.

Después de una misión, un jugador realiza tareas críticas para el desarrollo a largo plazo de su fragmento con nuevos reclutas, tal vez para reemplazar a los que han caído y para brindar capacitación adicional a los que sobrevivieron.

Después de cada escenario, tanto el fragmento como los que participaron ganan XP. Shard XP se gasta en la mejora de agentes o bestias heridos o retirados o en la compra de equipos de fragmentos como sondas, drones con armas o drones, aunque un XP de operativos individuales también se puede usar para comprar sus propias sondas o drones si pueden controlarlos.

Miembros del Equipo Heridos

Todos los pines se eliminan entre escenarios (a menos que se indique en el resumen de la misión). Los agentes que todavía tienen una o más Heridas al final de un escenario retienen esas Heridas y comienzan el siguiente escenario de la misión con esas Heridas ya en su lugar.

Después de un escenario, si un fragmento tiene un modelo con una habilidad adecuada como Medico o Monitor, el jugador puede intentar una sola tirada de Medico o Monitor en el operativo herido antes de que se elijan los operativos para el siguiente escenario.

Entre misiones, las heridas se eliminan por completo.

Sustitución de Miembros del Equipo

Al final de una misión, tacha a todos los miembros de fragmentos perdidos de la lista de Incisión Shard (ver Soldado Regin en la lista de fragmentos de ejemplo). El miembro del

equipo muerto no adquiere ningún XP de la misión y todo el XP que el individuo había acumulado y no gastado se pierde.

Cualquier operativo que caiga muerto es reemplazado automáticamente por otro que tenga un coste base idéntico o sea más barato (ignorando cualquier XP que la tropa perdida no haya gastado). El nuevo recluta puede gastar o retener para uso futuro hasta 7 XP adicionales, o la diferencia entre la tropa base y la tropa perdida, lo que sea menor. Alternativamente, se puede comprar un soldado de reemplazo cuyo coste total no exceda esta cantidad.

Por ejemplo, un soldado del Senadox que cuesta 50 puntos muere y se reemplaza por uno que cuesta 37. El soldado de reemplazo se puede mejorar hasta en 7 XP. Muere otro soldado de Senatex por valor de 42XP: el soldado de reemplazo de Senatex solo tendría 5XP adicionales para gastar/retener (42-37). Si usa las reglas alternativas, este soldado podría ser un Tsan Ra ya que su coste base es 42XP.

Una opción aquí que funciona muy bien es permitir que cualquier operativo que se muestra en los fragmentos de ejemplo sea adecuado, tropas de reemplazo, no solo las definiciones de tropas base.

Por ejemplo, muere un francotirador aprendiz de Senatex: reemplazarlo es caro, pero usando esta regla opcional, el soldado podría ser reemplazado por otro francotirador sin dañar el fragmento en gran medida.

Expandiendo el Fragmento

Cuanto más experiencia adquiera un Incisión Shard, más caro puede resultar perder a un miembro y se pueden asignar menos soldados experimentados a una misión. En tal situación, un jugador puede desear expandir su lista de Incisión Shard adquiriendo nuevos reclutas. También se puede traer un nuevo recluta para reemplazar a un operativo muerto.

Para ampliar la lista con un soldado extra, se debe gastar XP de fragmentos en la compra de un soldado básico de los tipos disponibles para la facción. El agente de reemplazo puede gastar 7 fragmentos de XP adicionales en sus habilidades o equipo o conservarlos para uso futuro.

Retirada de Miembros de Fragmentos

Al final de una misión, un jugador puede desear retirar a un miembro de fragmento que se ha vuelto demasiado caro o que ya no es necesario y reemplazarlo con un nuevo miembro. Para hacerlo, simplemente reemplácelos con otros como miembros de fragmentos muertos.

Recomendamos no retirar demasiados operativos entre misiones y sugerimos limitarlo a un máximo de dos. Más cambios sugieren que el Incisión Shard probablemente estaba teniendo problemas y, por lo tanto, un nuevo fragmento sería más efectivo.

Antares: Fragmento de Incisión

Por ejemplo, el viejo Soldado Algoryn Hartu Var está retirado porque vale 67 XP y se está volviendo demasiado caro: ¡demasiado usado o perdido! Reemplazarlo con otro miembro de la escuadra con equipo básico (Vector AI) cuesta 35 puntos, pero se pueden gastar 7XP adicionales en habilidades para el nuevo agente.

XP: Entrenamiento y Equipo

Habiendo realizado todo lo anterior, un jugador ahora puede gastar la XP de un miembro del fragmento para mejorar a un soldado a través del entrenamiento y el equipo asociado para ese entrenamiento. Un miembro del fragmento nunca puede beneficiarse de la XP de otro y solo puede mejorarse usando su propia reserva de XP no gastada.

Las habilidades y la formación están representadas en los árboles de habilidades. Para desarrollar un miembro del fragmento, elija la primera (o la siguiente) mejora en un árbol de habilidades, verifique que el miembro del equipo tenga XP disponible y agregue el beneficio, la bonificación y el equipo a la entrada de la lista del miembro del fragmento. Los XP gastados en la actualización se deducen de la columna "XP disponibles" del miembro del fragmento y se agregan a su valor de puntos.

MISIÓN DE EJEMPLO

Proporcionamos una misión de tres escenarios como ejemplo para comenzar, pero una variedad de escenarios que se pueden mezclar según los jugadores deseen formar misiones coherentes. Incluso el escenario inicial podría cambiarse simplemente cambiando el final de *Escape a través del Transmat* (n.º 3) a *Cables cruzados* (n.º 5).

Todos estos escenarios son fundamentalmente escenarios narrativos, por lo que ayuda si los jugadores construyen su propia narrativa en torno a los escenarios o usan la narrativa para impulsar la selección de escenarios. Por ejemplo, una misión más larga podría incluir el escenario de *Recuperación de Datos* (n.º 1), *Extracción* (n.º 4: quizás Intel mostró dónde se encontraba el general), *Búsqueda de Restos* (n.º 6: el general reveló dónde se rompió su nave) y finalmente *Cables Cruzados* (n.º 5, mientras los fragmentos regresan rápidamente a un lugar seguro).

Recomendamos no más de cuatro escenarios en misiones donde uno o más es difícil, siendo tres a menudo más que suficientes para generar un arco narrativo. Para todas las misiones, recomendamos que si un fragmento no puede desplegar suficientes XP o modelos, use el XP del fragmento más bajo o se usen las reglas de escenario omitido (ver *Omitir Escenarios*, p.71). Otra opción sería otorgar temporalmente al fragmento más bajo algunas adiciones básicas de un solo uso, como drones o Parias, solo para ese escenario.

Hemos mostrado deliberadamente una combinación de objetivos, despliegues y áreas de llegada para dar a los jugadores algunas ideas sobre cómo pueden crear sus propios escenarios. No tengas miedo de alterar estos escenarios: solo cambiar el área de despliegue puede alterar significativamente la naturaleza del juego. Incluso un cambio simple, como hacer que un fragmento comience a desplegarse en la mesa mientras que el otro tiene que activarse, puede marcar una gran diferencia. En tales situaciones, sin embargo, recomendamos que el equipo en desventaja tenga una ventaja del 10-20% en XP, dependiendo de qué tan crítica resulte ser la ventaja, o que tenga una ventaja similar en VP. ¡A veces, la única forma de saber qué ventaja da un despliegue diferente es jugar el escenario y ver!

Sin embargo, la clave es que estos escenarios sean ejemplos e ideas para que los jugadores puedan generar los suyos propios. ¡Animamos a los jugadores a compartir sus propias misiones y escenarios, e incluso su construcción de Incisión Shard!

Exploración y Misión Segura

Los miembros de Incisión Shard son enviados en una fragata rápida para investigar un Planeta habitado por Panhumanos bastante avanzados. Se cree que puede haber tecnología y artefactos útiles de Xon (4ª Edad).

1 - Recuperación de Datos

Antes de que se pueda sancionar cualquier otra actividad, se deben recuperar y examinar los datos de una red satelital local. Consulte el escenario de muestra, *Escenario 1: Recuperación de Datos* en la página 12.

2 - Defensas Terrestres

Para permitir que las naves en órbita entren dentro del alcance del transmat de la superficie, se debe desactivar una estación de defensa terrestre cercana. Ver *Escenario 2: Defensas Terrestres* en la página 74.

3 - Escapar

Habiendo desactivado el armamento orbital, una nave puede entrar en órbita baja y el fragmento ahora puede escapar a través de transmat. ¡Desafortunadamente, un fragmento opuesto tiene la misma idea! Ver *Escenario 3: Escape a través del Transmat* en la página 75.

ESCENARIOS

Usando las pautas anteriores, estos escenarios se pueden jugar solos o combinarse con otros para formar una misión de escenarios múltiples. El escenario 1 ya se definió en el capítulo Inicio rápido en la página 12.

Escenario 2: Defensas Terrestres

Su comandante desea actuar sobre los datos de vigilancia, pero no puede enviar científicos o más tropas sin desactivar uno de los pocos emplazamientos de armas anti-orbitales que el planeta ha logrado construir. El Incisión Shard tiene la tarea de tomar el control del emplazamiento del arma, reprogramarlo y usarlo para ahuyentar la nave del oponente.

Dificultad: **Media**

Rango de Puntos: **200-250**

Combatientes: **3-7**

Objetivo: Obtener el control de una batería orbital y dispararla a la nave enemiga en órbita

Éxito Total = tu facción dispara la batería;

Éxito Parcial = ninguna facción dispara la batería antes de romperse;

Fracaso Parcial = tu oponente dispara la batería pero tu fragmento no está roto

Fracaso = tu oponente dispara la batería y tu fragmento está Roto.

Configuración: La mesa debe estar repleta de mucho terreno de protección y bloqueo con un arma orbital (un Obús-X funcionaría bien) en el punto que se muestra, en la parte trasera del cual está el panel de control. Asegúrese de que haya aproximadamente el mismo acceso al panel de control.

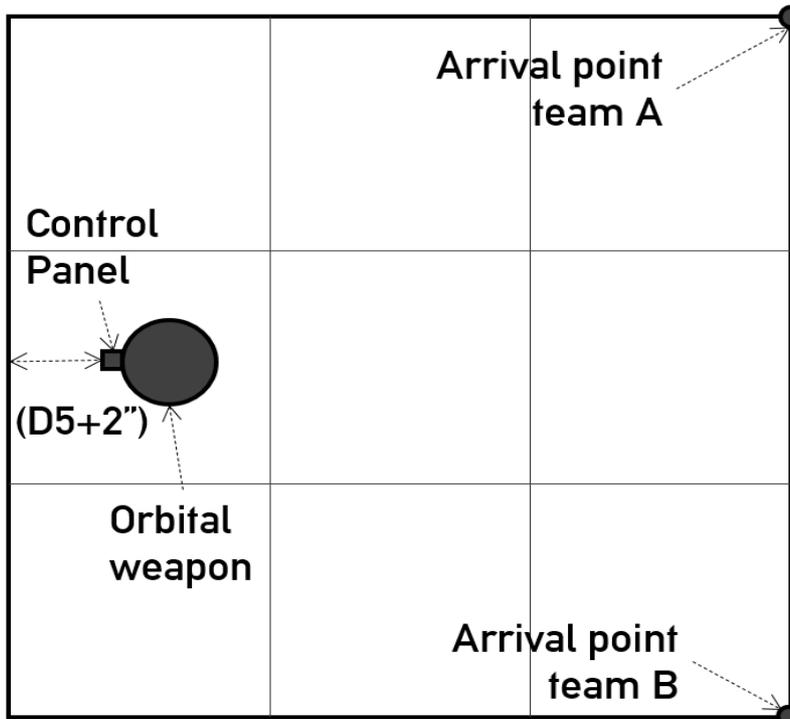
Despliegue: No hay despliegue sobre la mesa: cada miembro del equipo llega en el primer turno desde una esquina opuesta a la batería. Los equipos deben jugar a los dados para decidir de qué esquina llegan.

Fin del Escenario: El escenario finaliza cuando se dispara la batería o cuando ambos fragmentos se rompen.

Especial: **Ruptura:** Al final de un turno en el que una facción alcanza un total de más del 50% de tropas perdidas o rotas, todo el fragmento está roto y debe retirarse.

Controlar y Disparar: Controlar la batería implica tener un operativo a 1" del panel de control sin enemigos a 1" del panel. Si un operativo da una orden de Reagrupar mientras tiene el control, la batería orbital se disparará al final de la siguiente ronda (fase 2.i) siempre que **mantenga** el control: si un oponente pierde el control, la batería puede detenerse (y tal vez reprogramarse). a los deseos del adversario si realiza una Orden de Reagrupar).

SCENARIO 2: GROUND DEFENCES



Antares: Fragmento de Incisión

Escenario 3: Escape a Través del Transmat

Habiendo llevado a cabo la misión, tus soldados ahora deben regresar. El transmat más cercano está a solo unos kilómetros de distancia, pero tanto tú como tu oponente tenéis que usarlo, ya que el alcance de un solo transmat es demasiado corto. La última vez se provocó un cortocircuito en el transmat, por lo que necesita reparaciones extensas, pero ¿cuántos soldados puedes poner a salvo antes de que eso suceda?

Dificultad: **Difícil**

Rango de Puntos: **150-250**

Combatientes: **3-7**

Objetivo: Enviar tantos soldados como sea posible a un lugar seguro a través del transmat. El escenario se puntúa usando puntos de victoria: 2PV por cada soldado seguro, 1PV por cada soldado vivo en el planeta, 0PV por cada soldado cautivo (ver más abajo), -1PV por cada soldado muerto.

Éxito Total = Dos o más soldados alcanzan la seguridad, ninguno está cautivo y tienes más PV que tu oponente;

Éxito Parcial = Una o más soldados alcanzan la seguridad y tienes más PV que tu oponente;

Fracaso Parcial = Una o más soldados llegan a salvo pero tienes menos PV que tu oponente;

Fracaso = Ningún soldado llega a un lugar seguro.

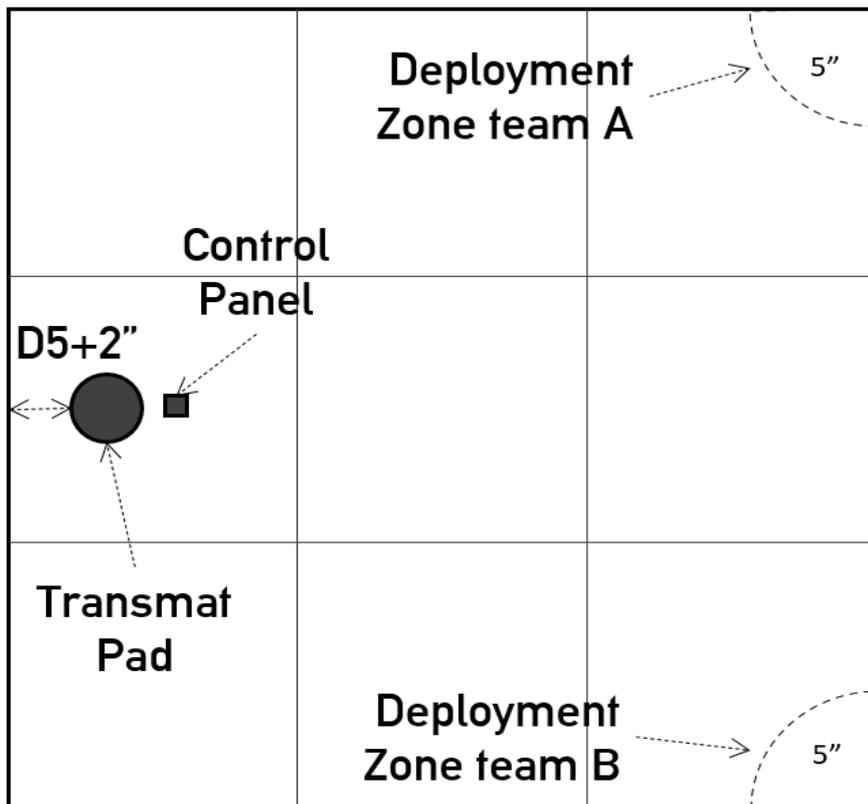
Configuración: La mesa debe estar repleta de mucho terreno de protección y bloqueo con transmat cerca de un borde. Este debe tener una plataforma transmat de al menos 3" de diámetro y una estación de control dentro de 1". Asegúrese de que haya aproximadamente el mismo acceso al transmat y que las zonas de despliegue estén relativamente despejadas.

Despliegue: Los equipos eligen o deciden una esquina opuesta al transmat y se despliegan a 5" de la esquina.

Fin del Escenario: El escenario finaliza cuando todos los soldados de un Shard han llegado a un lugar **seguro** o están **cautivos**.

Especial: **Uso del transmat:** El transmat puede ser activado por una unidad que realiza una acción de Reagrupar mientras se encuentra en la superficie activa del transmat o por un soldado junto a los controles que realiza una acción de Reagrupar y activa el transmat. Quienquiera que esté en el transmat al final del turno, en la fase 2.i, se envía a la nave del último soldado que activo el transmat este turno y se retira del juego. Un soldado ha llegado a un lugar **seguro** si lo envían a su propia nave. La condición ganadora se determina después de que se activa el transmat. Tenga en cuenta que esto significa que alguien en el transmat puede terminar en la nave equivocada si un oponente activa el transmat después de haber actuado, o se mueve a un transmat activado, o es capturado y tomado: tales soldados están **cautivos** en la nave de su enemigo.

SCENARIO 3: ESCAPE THROUGH THE TRANSMAT



Antares: Fragmento de Incisión

Escenario 4: Extracción

Un general se perdió detrás de las líneas después de que su deslizador fuera destruido. Tienes que Recuperarlo. Se conoce su ubicación general, pero no quieres alertar a tu enemigo, por lo que el Fragmento de Incisión se ha adentrado a cierta distancia mientras se dirige hacia el punto del accidente a pie. ¡Desafortunadamente, tu oponente tiene la misma idea!

Dificultad: **Difícil**

Rango de Puntos: **150-250**

Combatientes: **3-7**

Objetivo: Recuperar al general herido de la mesa.

Éxito Total = Recuperas al general de la mesa;

Éxito Parcial = Tu oponente mata al general;

Fracaso Parcial = Matas al general;

Fracaso = El general está muerto y perdiste más combatientes que tu oponente.

Preparación: La mesa debe estar repleta de mucho terreno de protección y bloqueo con el general en el centro. Las áreas de llegada deben estar relativamente despejadas y el acceso al general debe ser aproximadamente igual para ambos fragmentos.

Despliegue: Los equipos llegan a lo largo del borde a 5" de las esquinas opuestas, como se muestra.

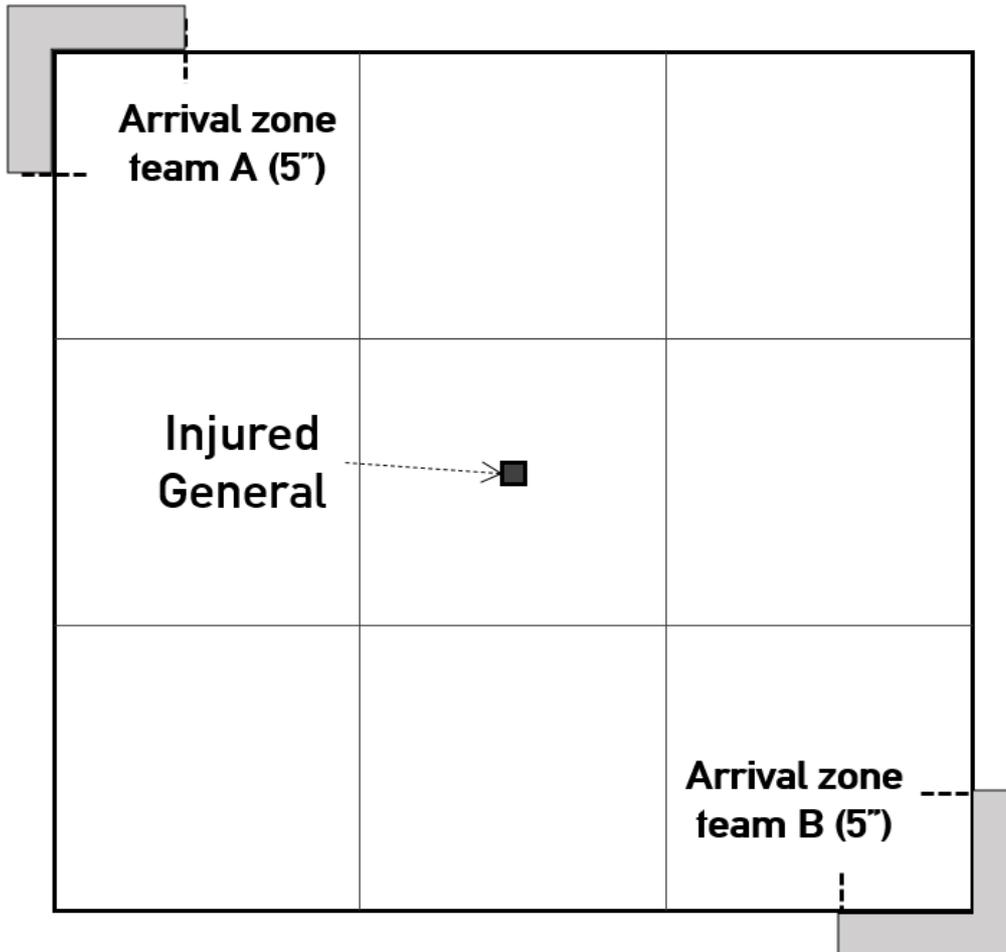
Fin del Escenario: El escenario finaliza cuando el general está muerto o ha sido recuperado de la mesa a través de la zona de llegada.

Especial: **El general:** El general tiene Heridas 2, Res 5, Mv 5, Co 10 (BT 5). Sin embargo, está herido y ya tiene una Herida.

Puede ser tomado cautivo, como de costumbre, por cualquier bando, y obstaculizar a sus captores como de costumbre. El general también puede sufrir pines y Heridas al igual que otros agentes.

Variantes: alterar el borde de salida para que sea similar a la del *Escenario 1 Recuperación de Datos* aumenta significativamente la presión sobre ambos oponentes, aunque aumenta las posibilidades de que el general muera.

SCENARIO 4: EXTRACTION



Antares: Fragmento de Incisión

Escenario 5: Cables Cruzados

Mientras escapas de una misión fallida con un fragmento disperso, te encuentras con un fragmento enemigo que parece estar en la misma nave! Sin embargo, debe regresar a la base, cueste lo que cueste.

Dificultad: **Fácil**

Rango de Puntos: **160-300**

Combatientes: **4-10**

Objetivo: Escapar con tus soldados por el otro lado de la mesa. El escenario se puntúa mediante puntos de victoria: 2PV por cada soldado en seguridad, 1PV por cada soldado vivo y libre, 0PV por cada soldado cautivo, -1PV por cada soldado muerto.

Éxito Total = Recuperas todos los soldados de la mesa;

Éxito Parcial = Obtienes más o los mismos PV que tu oponente y al menos un combatiente escapó fuera de la mesa;

Fracaso Parcial = Al menos un combatiente escapa pero obtienes menos PV que tu oponente;

Fracaso = No lograste escapar de ningún combatiente fuera de la mesa.

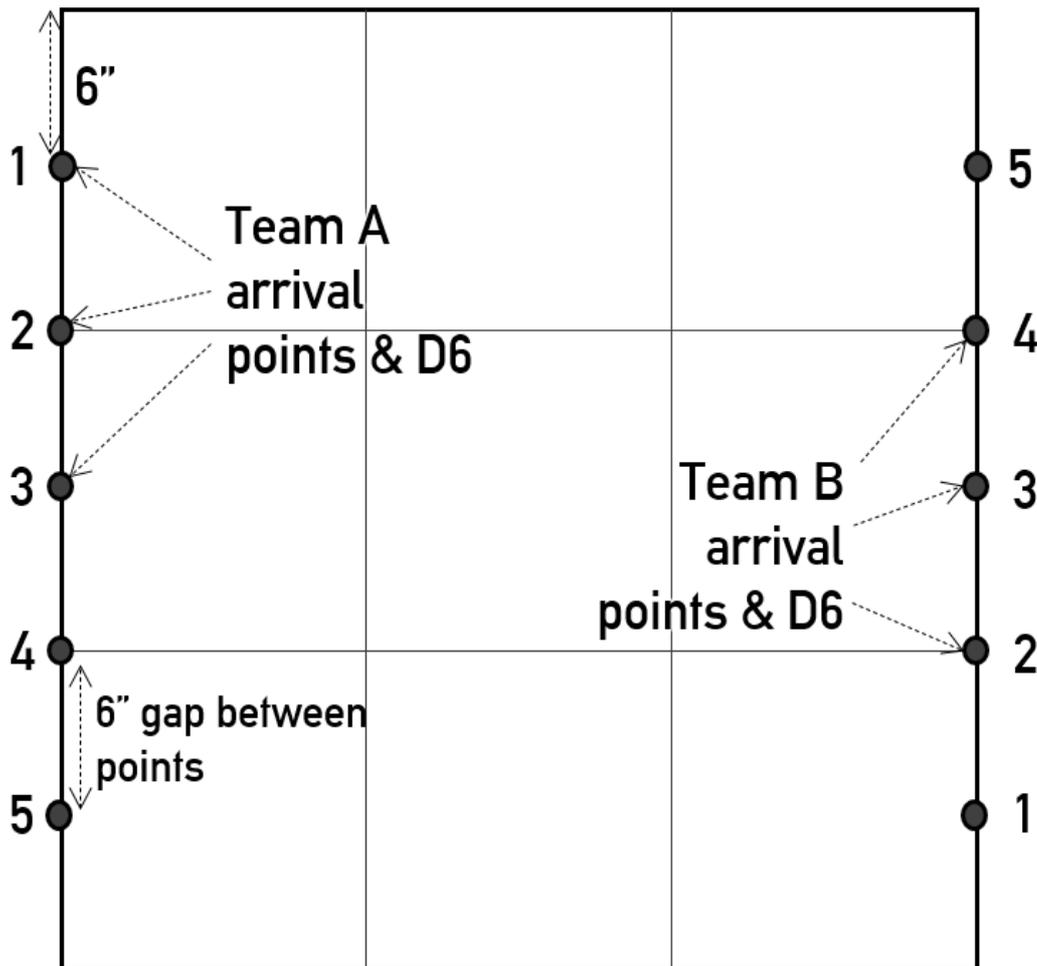
Configuración: La mesa debe estar repleta de mucho terreno de protección y bloqueo con cualquier línea recta desde un punto directamente al otro lado bloqueada por al menos un elemento de terreno.

Despliegue: Ningún fragmento comienza a desplegarse, pero llega desde los bordes opuestos de la mesa en el turno 1. Durante el primer turno, tan pronto como se asigna un OD, su operativo tira 1D5 x 6 "y el operativo llega a esa cantidad de pulgadas desde su borde lateral izquierdo .

Fin del Escenario: El escenario finaliza al final de un turno cuando uno u otro bando ha escapado de todos sus soldados.

Especial: **Roto:** Los soldados rotos consideran el borde opuesto de la mesa (es decir, el borde de la mesa de escape) como "casa" y hacia el que deben correr.

SCENARIO 5: CROSSED WIRES



Antares: Fragmento de Incisión

Escenario 6: Recuperar el Transmat
 Un transbordador fue derribado mientras regresaba a una zona neutral, pero el piloto logró expulsarse en una cápsula de estasis. La cápsula está en el suelo y transmite su ubicación, pero también transmite una señal de transmat que bloquea los transmat en el área. Tienes que recuperar al piloto (ya sea para rescatarlo o para interrogarlo), y apagar el bloqueo de transmat y llevarlo a un transmat cercano o llevarlo a una posición segura donde se pueda dejar caer un transmat de emergencia.

Dificultad: **Difícil**

Rango de Puntos: **200-360**

Combatientes: **4-8**

Objetivo: Rescata la cápsula de estasis y llevarla a tu cuartel general a través del transmat o a través de tu punto de entrada donde se dejará caer otro transmat.

Éxito Total = La cápsula de estasis y su piloto se recuperan en su cuartel general;

Éxito Parcial = Ningún equipo recuperó la cápsula de estasis (poco probable);

Fracaso Parcial = El piloto terminó en el cuartel general de tu oponente;

Fracaso = El piloto está muerto.

Configuración: La mesa debe estar repleta de mucho terreno de protección y bloqueo, especialmente bloqueando las líneas de visión a través de la diagonal central. El piloto estrellado en su cápsula debe colocarse en la diagonal indicada y alrededor de 6"-10" desde la esquina. En la esquina opuesta debe haber un transmat de 3" de diámetro, cuyos bordes deben estar entre 3" y 5" desde cada borde de la mesa adyacente.

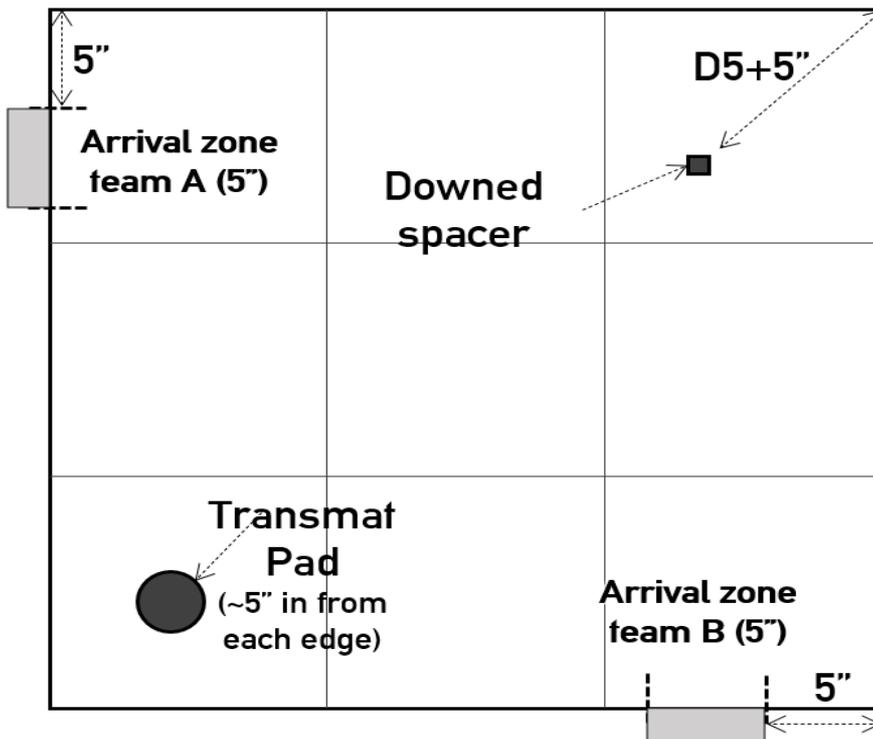
Despliegue: Ningún fragmento comienza a desplegarse pero llega a 5" de las esquinas opuestas al final de los bordes de la mesa adyacente (ver diagrama).

Fin del Escenario: El escenario finaliza al final de un turno cuando el piloto estrellado se ha transformado en un fragmento u otro o el piloto muere.

Especial: **Cápsula de estasis:** este es un objeto suspendido que se puede capturar como si fuera un cautivo roto. El módulo en sí tiene Res 10 (12), Mv 5, Heridas 1 pero no tiene Co. Una vez bajo control, el operativo que lo controla puede elegir activar o desactivar el bloqueo transmat durante su acción, lo que excluye ser forzado a Cuerpo a Tierra. Si el bloqueo está activado en la fase 2.i (fin de turno), el transmat no funcionará; consulte a continuación.

Uso del Transmat: el transmat puede ser activado por una unidad que realiza una acción de Reagrupar mientras se encuentra en la superficie activa del transmat. Quienquiera que esté en el transmat al final del turno en la fase 2.i (antes de evaluar las condiciones de victoria) se envía al cuartel general de la última tropa que activo el transmat en este turno y se retira del juego.

SCENARIO 6: RETRIEVAL TO THE TRANSMAT



Antares: Fragmento de Incisión

Escenario 7: Búsqueda de Escombros

Un transbordador de inteligencia se destruyó al volver a entrar y dispersó escombros en un área amplia. Normalmente esto no sería un problema, pero entre su carga había núcleos de datos de interés crítico para IMTel. Se transportaron dos de estos núcleos, un maestro y una copia de seguridad, pero solo tiene información uno de ellos. ¿Tu misión? Recupera al menos un núcleo y evita que el enemigo recupere ninguno.

Dificultad: **Difícil**

Rango de Puntos: **200-360**

Combatientes: **4-8**

Objetivo: Encontrar núcleos de datos críticos, llevarlos de nuevo al cuartel general y evitar que el enemigo se lleve el otro de la mesa.

Éxito Total = Tu fragmento extrae al menos un núcleo y el enemigo no logra extraer el otro;

Éxito Parcial = Ambos fragmentos extraen un núcleo;

Fracaso Parcial = Ambos núcleos están destruidos;

Fracaso = No logras extraer un núcleo pero tu oponente extrae al menos un núcleo.

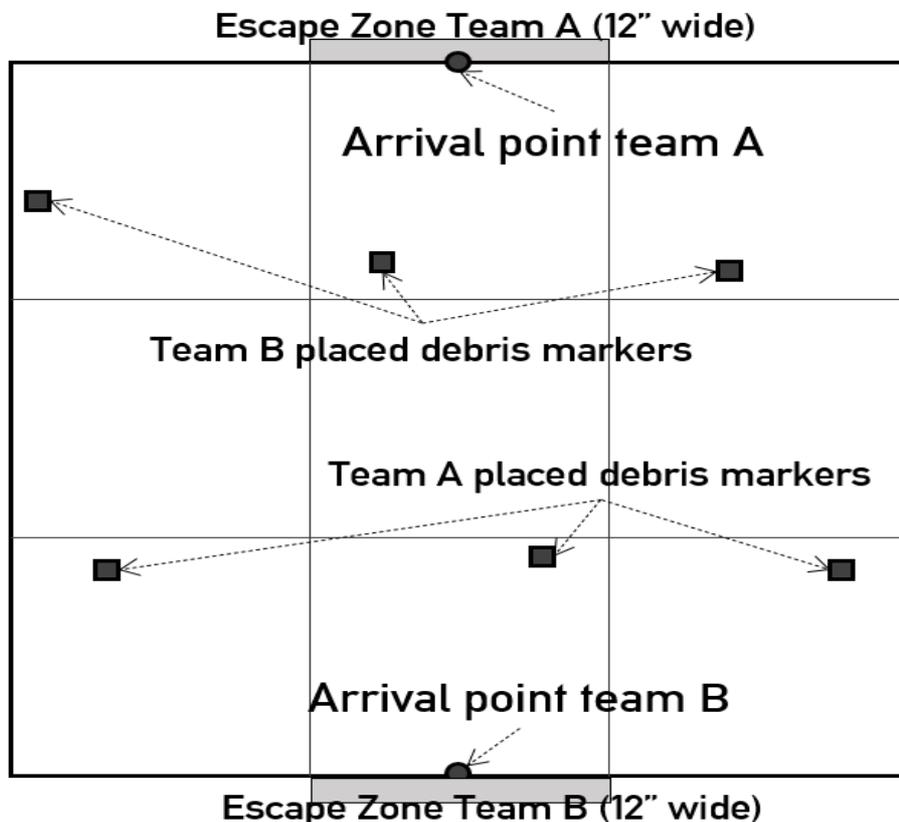
Configuración: La mesa debe estar repleta de mucho terreno de protección y bloqueo, luego imagine que la mesa está dividida en 9 sectores de tamaño uniforme. Cada jugador necesita tres marcadores que representen los núcleos, uno de los cuales está marcado en secreto (o se indica su posición) como el núcleo real, los otros como meros desechos. Por turnos, cada jugador coloca uno de sus propios marcadores de escombros en uno de los sectores del borde de la mesa de su oponente, pero no en terreno infranqueable (ver diagrama), y uno en cada sector. Al final de la configuración, cada jugador sabrá la ubicación del núcleo de datos que colocó en uno de los sectores de su oponente, pero no la ubicación del que está en su propio tercio, solo que dos son falsos.

Despliegue: Cada fragmento llega en el primer turno desde el centro del borde de su mesa (ver diagrama).

Fin del Escenario: ... al final de un turno cuando se han retirado todos los escombros de la mesa o no quedan agentes que puedan recuperar los escombros.

Especial: **Núcleos de Datos:** estos son objetos fáciles de transportar que no ofrecen penalizaciones para el operativo que los lleva. Cuando están solos o se dejan caer, son objetivos Res 10 y Pequeños, pero cuando se transportan no se pueden atacar por separado. Para recogerlos, consulta las reglas de Captura en la p.19. Si el objeto es o no un núcleo de datos, no se revela hasta que el modelo que lleva el núcleo sale de la mesa a lo largo de su propio sector del borde de la mesa central (es decir, 6" a cada bando de su punto de llegada).

SCENARIO 7: SEARCH THE DEBRIS



Antares: Fragmento de Incisión

Escenario 8: Contra Ataque

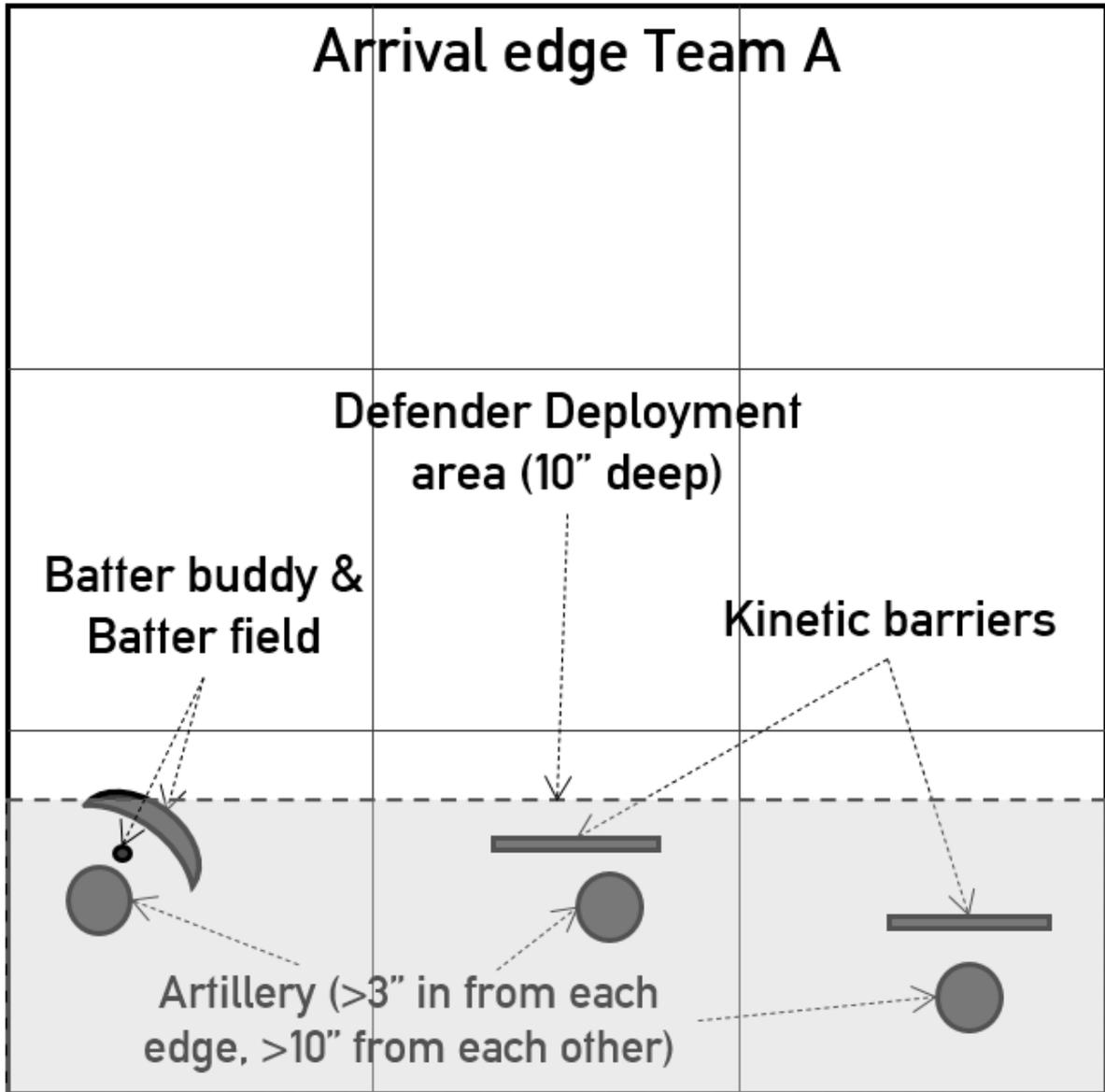
Tu fragmento es un componente crítico de dos fuerzas del tamaño de una brigada que luchan por la posesión de un paso de montaña clave. La situación orbital es un punto muerto y los ataques de artillería (artillería orbital) no son posibles, por lo que las baterías de artillería terrestres de largo alcance están jugando un papel vital en el conflicto. A pesar de muchos intentos, el fuego de contra-batería está resultando infructuoso, por lo que se envía una fuerza de ataque para enfrentarse a las defensas y su Incisión Shard infiltrado se proporciona con fuego de cobertura para destruir la artillería a la antigua usanza: con explosivos. ¿El problema? El enemigo anticipó el movimiento y ha infiltrado fragmentos de incisión propios entre los defensores de la artillería.

- Dificultad:** **Variada.** Antes del juego, decide si jugar con uno, dos o tres objetivos de artillería. El escenario es **Difícil** para el atacante. Con **una pieza de artillería** el escenario es **Medio** para el defensor; con **dos piezas de artillería** el escenario es **Fácil** para el defensor.
El fuego de artillería fuera de la mesa no es posible en este escenario.
- Puntos:** **200-360**, explosivos de demolición específicos de facciones están permitidos de forma gratuita. Los atacantes deberían tener alrededor de un 25% más de puntos que los defensores. Tener una fuerza defensiva con alrededor de 205-210 VP y atacantes con alrededor de 260-265+ XP funciona bien.
- Combatientes:** **4-8**
- Objetivo:** Para un fragmento (los atacantes) para destruir la artillería; el otro (los defensores) para prevenir o limitar tal destrucción.
Éxito Total = Para el atacante si destruye toda la artillería, y para el defensor si no pierde ninguna pieza de artillería. Si en algún momento los defensores supervivientes están Rotos y no pueden continuar mientras los atacantes todavía tienen operativos capaces de destruir la artillería, el juego termina con un Éxito Total para los atacantes y un Fracaso para los defensores (los atacantes simplemente eliminan la artillería restante).
Éxito Parcial = Para los atacantes si destruyen al menos la mitad de las piezas de artillería (por ejemplo, 2 de 3), y para los defensores si pierden la mitad o menos;
Fracaso Parcial = Para los atacantes si destruyen menos de la mitad de la artillería (por ejemplo, 1 de 3), y para los defensores si pierden más de la mitad (por ejemplo, 2 de 3);
Fracaso = Para el atacante si no logra destruir una sola pieza de artillería; para el defensor si pierde todas las piezas de artillería.
- Preparación:** Disponga la mesa de manera que el terreno proporcione cobertura a los atacantes o defensores. El atacante entonces decide su propio borde de llegada. El defensor luego coloca las piezas de artillería en su zona de despliegue, dentro de 10" del borde opuesto de la mesa, cada borde de base de artillería al menos a 10" de cualquier otra artillería y al menos 3" de cualquier borde de la mesa: terreno en el que se coloca la artillería debe estar despejado para el movimiento y debe permitir que su tripulación pueda atravesarlo normalmente, pero es posible que sea necesario cambiar el terreno para colocar la pieza de artillería si no hay espacio para hacerlo. Si lo desea, frente a cada pieza de artillería y dentro de su propia zona de despliegue, el defensor puede instalar una barrera cinética de hasta 6" de largo o tener un dron deflector adjunto a la pieza de artillería.
- Despliegue:** Los defensores despliegan su fragmento antes de empezar en su zona de despliegue; cada operativo atacante llega en el turno 1 desde cualquier lugar a lo largo del borde de la mesa contrario.
- Fin del Escenario:** Inmediatamente toda la artillería es destruida, o al final de un turno cuando: al menos 2/3 de los atacantes están Rotos, heridos o incapaces de continuar el ataque; o cuando todos los defensores restantes están Rotos o no pueden continuar la defensa.
- Especial:** **Objetivos de Artillería.** Tan pronto como se detectó el fragmento atacante, el personal clave de artillería fue evacuado, dejando al Fragmento de Incisión como único defensor de la batería. Las piezas de artillería (use Obuses-X, Escorpiones Bombarderos Pesado o Morteros-X) son grandes, Res 13S o 13 DP/AV5 y pueden ser destruidas por disparos o explosivos. La artillería no puede disparar sobre la mesa.
13s indica que un arma segura que no logra reducir la Res de artillería a 10 o menos no tiene efecto. Un arma con el atributo Brecha reduce el DP del arma como si impactara un edificio.
Drones Deflectores. Si usa un dron deflector unido a una pieza de artillería en lugar de una barrera cinética, el dron debe permanecer dentro de 1" de la pieza de artillería a la que está asignado. El dron puede moverse y reposicionar su campo deflector inmediatamente antes del comienzo de cada turno (antes de la fase 1.i). El dron puede ponerse Cuerpo a Tierra, si lo desea, y aun así proyectar el campo deflector.

Escenario 8: Contraataque, Continuación, y Mapa.

Vale la pena reproducir este escenario simplemente con los atacantes y los defensores intercambiando roles.

SCENARIO 8: COUNTERSTRIKE



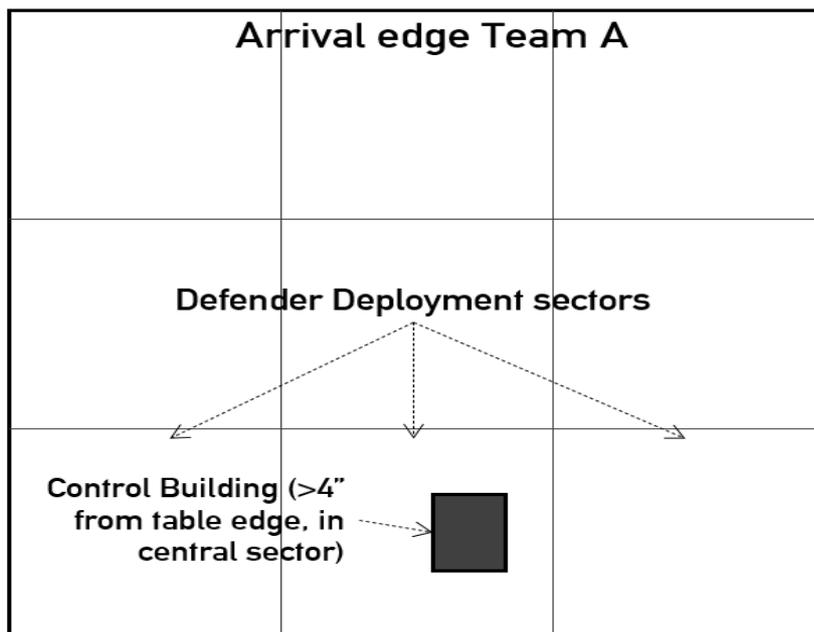
Antares: Fragmento de Incisión

Escenario 9: Sabotaje

Un dron espía regresó en mal estado, los disparos de las armas arañó su superficie y sus celdas de energía estaban muy agotadas. En un último esfuerzo heroico, se elevó por encima de las colinas para transmitir sus hallazgos a su cuartel general en las montañas: se ha determinado la ubicación de un locus de comunicaciones y fragmento crítico. El lugar está en un edificio y, durante un breve periodo, el alto mando puede mantener una ventana abierta en la ortillería mortal que ha sido una amenaza constante durante los últimos días. Su equipo tiene una tarea: destruir el edificio.

- Dificultad:** **Media.**
El fuego de artillería fuera de la mesa no es posible en este escenario.
- Puntos:** **160-240**, explosivos de demolición específicos de facciones permitidos de forma gratuita.
- Combatientes:** **3-6**
- Objetivo:** Para que un fragmento (los atacantes) destruya un edificio de Mando; el otro (los defensores) para impedirlo!
Éxito Total = Para el atacante si destruye el edificio, y para el defensor si evita que el edificio sea destruido. Si en algún momento los defensores supervivientes están Rotos y no pueden continuar mientras los atacantes aún tienen operativos capaces de usar 4 explosivos, el juego termina con un Éxito Total para los atacantes y un Fracaso para los defensores.
Éxito Parcial = Para los atacantes si destruyen al menos dos paredes del edificio.
Fracaso Parcial = Para los defensores si los atacantes destruyen dos paredes del edificio.
Fracaso = Para el atacante si destruye una pared o menos del edificio; para el defensor si el edificio está destruido.
- Preparación:** Disponga la mesa de manera que el terreno proporcione cobertura a los atacantes o defensores. El atacante entonces decide su propia zona de llegada. Luego, el defensor coloca un cuadro de construcción de 4 a 6 pulgadas en el sector central en el lado opuesto de la mesa y al menos a 4 pulgadas del borde de su mesa.
- Despliegue:** Los defensores despliegan su fragmento antes de que comience el juego en cualquiera de los tres sectores de 12" a lo largo de su propio borde; cada operativo atacante llega en el turno 1 desde cualquier lugar a lo largo del borde de su zona de la mesa.
- Fin del Escenario:** Cuando el edificio es destruido, o: al final de un turno cuando al menos 2/3 de los atacantes están rotos, heridos o incapaces de continuar el ataque; o cuando todos los defensores restantes están Rotos o no pueden continuar la defensa.
- Especial:** **El Edificio de Mando.** El edificio es DP25/AV6 con cada pared DP 10/AV6. Las reglas sobre explosivos deben verificarse con cuidado, ya que los atacantes pueden destruir dos paredes sin causar el derrumbe del edificio, pero también podrían simplemente dañar tres o más paredes y derribar el edificio de todos modos debido a la debilidad estructural acumulada.
Por ejemplo: Los atacantes podrían destruir dos paredes por un total de 20DP (10+10). Esto es menos que el 25DP del edificio, por lo que sigue en pie. Alternativamente, podrían dañar tres paredes con 8, 8 y 9 PD y derribar el edificio (8+8+9=25 PD) debido a la debilidad estructural.

SCENARIO 9: THAR SHE BLOWS!



Antares: Fragmento de Incisión

Escenario Independiente: La Caza del Dron

Un dron ha regresado de una misión de reconocimiento en un sistema cerca de Chryseis. Aunque no es el dron de tu facción, la información que contiene podría ser vital para contener el mortífero fragmento de Chryseis, una nanoesfera controlada por una sola máquina de inteligencia malévola. Desafortunadamente, la tuya no es la única facción que desea conseguir el dron. Este es un escenario multijugador que es ideal para introducir nuevos jugadores al juego o como un juego de dar la vuelta y tirar algunos dados en una noche de club o espectáculo.

Dificultad: **Media.**

Puntos: **120-160**, especial

Combatientes: **2-4, 2 a 4 jugadores**, se recomiendan soldados estándar

Objetivo: Capturar el dron y llevárselo para analizarlo.

Éxito total = Su equipo captura el dron y lo extrae de la mesa;

Fracaso Parcial = Ningún equipo captura el dron;

Fracaso = Otro equipo extrae el dron.

Configuración: Una mesa de 4' funciona mejor con 4 personas, aunque 3' podría usarse para 2 o 3 oponentes. Se debe distribuir una buena combinación de tipos de terreno alrededor de la mesa para asegurarse de que la línea de fuego a cada área de despliegue desde otras áreas de despliegue esté bloqueada. Se debe colocar un dron (un Concord C3D1 funciona bien) en el centro.

Despliegue: Cada jugador despliega sus tropas en las zonas indicadas, a 5" de la esquina. Si solo hay dos equipos involucrados, pídeles que entren desde esquinas opuestas.

Fin del Escenario: ...cuando un equipo ha quitado el dron de la mesa o los únicos operativos que quedan no pueden capturar o extraer el dron (normalmente porque están rotos).

Especial: **Nanoesfera Infecciosa:** el dron de exploración se infectó y arroja nanosporas hostiles similares a virus. Las habilidades y capacidades de IMTel, Contra Impulso y Nano-Neblina no se pueden usar durante este escenario. Además, el Shard está particularmente interesado en el equipo, por lo que cualquier sonda, dron armado o dron dentro de 3" al final de su activación se entrega inmediatamente al control del dron de exploración (reemplace los dados de los drones de armas con uno que coincida con el dron de exploración: el dron armado actúa como el dron de exploración, excepto que no es infeccioso).

Dron de Exploración/Drones Armados Capturados: el dron no desea ser capturado ya que ha sido infectado con el Chryseis Shard. Sin embargo, está dañado, por lo que es errático. El dron tiene sus propios dados de orden y actúa de la siguiente manera cuando se extrae su dado:

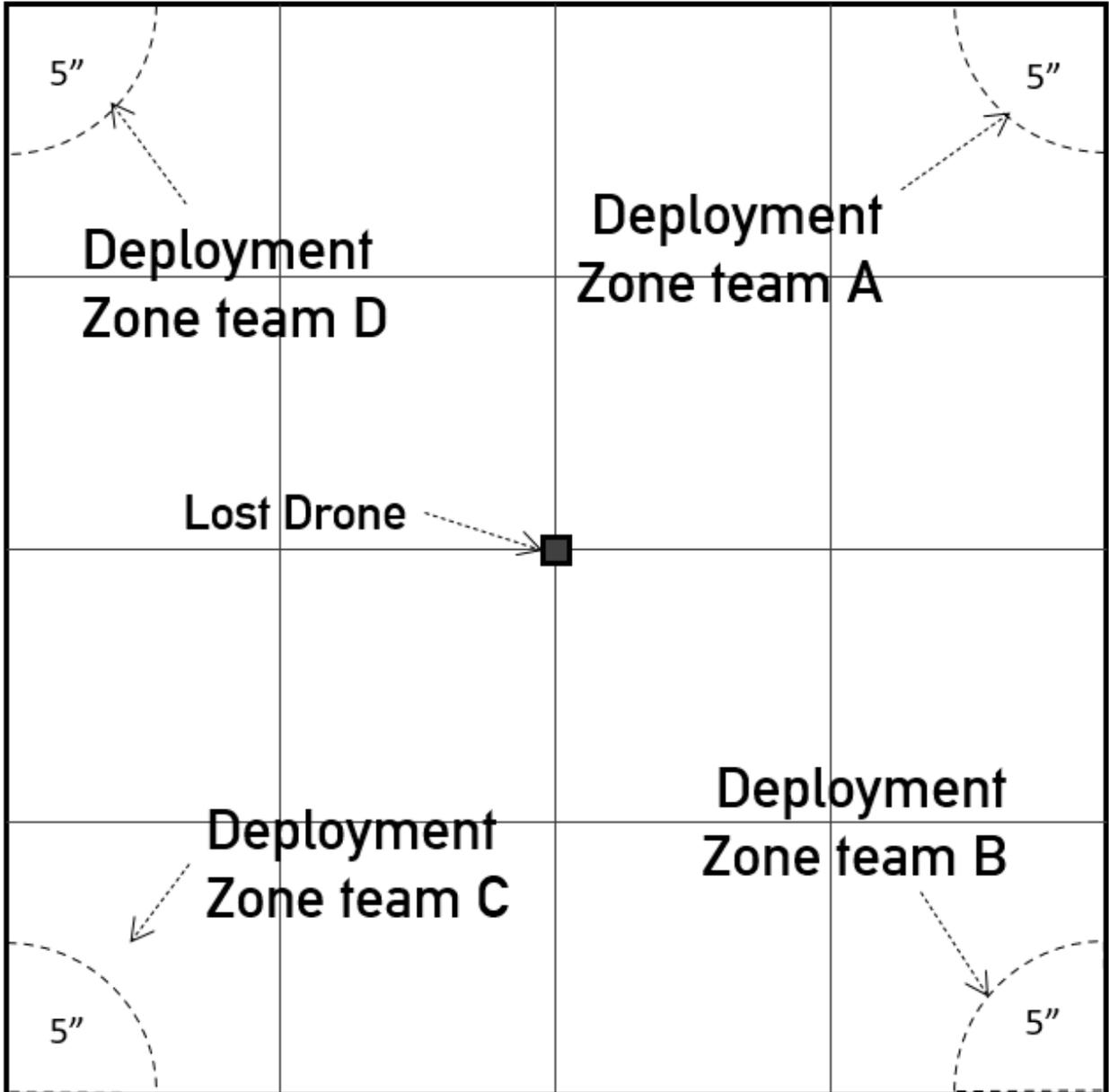
- Si está a 10" de uno o más operativos, avanzará lo más lejos posible del operativo y disparará a un operativo seleccionado al azar de entre aquellos de los que se está retirando. No se acercará a ningún otro operativo (ignorando los drones con armas).
- Si está a más de 10" de un operativo, realizará un Reagrupar si tiene más de 3 pines; de lo contrario, avanzará hacia su punto de encuentro (el centro de la mesa) y disparará a un operativo seleccionado al azar (un D12 es útil).
- Si en su punto de encuentro, el dron realiza un Reagrupar si tiene más de 3 pines, de lo contrario Dispara a un agente seleccionado al azar.

El dron puede ser capturado por un operativo que se mueva junto a él al final de su turno: ¡el operativo simplemente apaga los sensores de la barra del dron! Una vez apagado, el dron no se puede volver a encender.

Estadísticas de Drones de Exploración Infectados

Dron de Exploración Infectado	Pts	Mv	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co(BT)	Wnd	Especial
Dron de Exploración Milspec	–	6	6	5	2	8	6	8(4)	2	Dron, Suspendido, Apoyo Ligero de Plasma
Arma de Apoyo	Effv	Long	Extr	Disparos	CaC					
Apoyo Ligero de Plasma Dañado	20	30	40	3×SV2	–					RF, PBS

STANDALONE SCENARIO: HUNT THE DRONE



APÉNDICE HOJAS DE LISTAS

A continuación se puede encontrar un trío de hojas de seguimiento o lista que se pueden utilizar para realizar un seguimiento de los detalles operativos durante el juego y para registrar la progresión de cada operativo. Permiso otorgado para fotocopiar estas páginas para uso personal.

Las hojas de lista para los fragmentos de muestra se proporcionan por separado, al igual que una referencia rápida y una referencia de armas.

Operative/Game Tracking

Shard Name:	Player:	XP After Setup
--------------------	----------------	-----------------------

Shard/Player: <input style="width:100%;" type="text"/>		<i>Antares: Incision Shard Trooper Card</i>
Rank and Name	Points	Wounds
<input style="width:100%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>
Mv	Ag	Acc
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Str	Res	Init
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Co/B-T	Pins	
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:100%;" type="text"/>	
Special _____		
Weapons, Gear _____		
Retrieved, Mission Notes _____		

Shard/Player: <input style="width:100%;" type="text"/>		<i>Antares: Incision Shard Trooper Card</i>
Rank and Name	Points	Wounds
<input style="width:100%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>
Mv	Ag	Acc
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Str	Res	Init
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Co/B-T	Pins	
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:100%;" type="text"/>	
Special _____		
Weapons, Gear _____		
Retrieved, Mission Notes _____		

Shard/Player: <input style="width:100%;" type="text"/>		<i>Antares: Incision Shard Trooper Card</i>
Rank and Name	Points	Wounds
<input style="width:100%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>
Mv	Ag	Acc
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Str	Res	Init
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Co/B-T	Pins	
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:100%;" type="text"/>	
Special _____		
Weapons, Gear _____		
Retrieved, Mission Notes _____		

Shard/Player: <input style="width:100%;" type="text"/>		<i>Antares: Incision Shard Trooper Card</i>
Rank and Name	Points	Wounds
<input style="width:100%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>
Mv	Ag	Acc
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Str	Res	Init
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Co/B-T	Pins	
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:100%;" type="text"/>	
Special _____		
Weapons, Gear _____		
Retrieved, Mission Notes _____		

Shard/Player: <input style="width:100%;" type="text"/>		<i>Antares: Incision Shard Trooper Card</i>
Rank and Name	Points	Wounds
<input style="width:100%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>
Mv	Ag	Acc
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Str	Res	Init
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Co/B-T	Pins	
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:100%;" type="text"/>	
Special _____		
Weapons, Gear _____		
Retrieved, Mission Notes _____		

Shard/Player: <input style="width:100%;" type="text"/>		<i>Antares: Incision Shard Trooper Card</i>
Rank and Name	Points	Wounds
<input style="width:100%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>	<input style="width:50%;" type="text"/>
Mv	Ag	Acc
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Str	Res	Init
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:20px;" type="text"/>
Co/B-T	Pins	
<input style="width:20px;" type="text"/>	<input style="width:100%;" type="text"/>	
Special _____		
Weapons, Gear _____		
Retrieved, Mission Notes _____		