Armas y Equipo

ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES

SECOND EDITION)

GUÍA DE ARMAS Y EQUIPO

V2.011 F

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

© 2022 Rick Priestley, Tim Bancroft

Antares 2 Credits

Authors: Rick Priestley, Tim Bancroft

Translators Spanish version: Fernando Rodriguez Roldan (Raduriel)) ,"Ares" Santiago R.Nogueda

Special thanks to: Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

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

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

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

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

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, el logotipo de Beyond the Gates of Antares, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu y Freeborn son marcas comerciales de Warlord Games Ltd. Todos los derechos reservados.

Antares 2 Nota Estructural

Para ayudar a descargar e imprimir las reglas, hemos dividido las reglas, los antecedentes y las listas en documentos separados más pequeños. Este documento contiene descripciones y estadísticas de las armas y equipos más utilizados en el universo de Antares: el equipo, las reglas y las estadísticas específicas de una facción se encuentran en las listas de ejército independientes y gratuitas para cada facción. Otros libros describen el trasfondo de *Antares 2: The Universe*, los escenarios, el juego y las instrucciones de escenarios en *Antares 2: Playing the Game*, y las reglas básicas del juego en *Antares 2: Core Rules*, que tiene la cantidad mínima de Antarean-speci Material lo mejor posible. Todos están disponibles para descargar en antaresnexus.com.

Somos plenamente conscientes de que esta estructura significa que las reglas básicas se pueden usar en otros universos y entornos: ¡esto es intencionado y siéntete libre de hacerlo! A diferencia de las Reglas Básicas, este suplemento trata únicamente sobre el equipo de Antarean, por lo que no contiene banderas específicas de 'Antares'.

Permiso otorgado para imprimir y fotocopiar estas reglas solo para uso personal.

No debe distribuirse ni revenderse de ninguna forma.

CONTENIDO

ARMAS COMUNES....5
Estadísticas de armas 5
Categorías de armas 5
Armas estándar 5
Armas de apoyo 5
Armas pesadas....5
Granadas 5
Estadísticas de ejemplo 6
Reglas especiales de armas 6
Explosión....6
Brecha....6
Elegir objetivo.... 6-7
SV Combinado....7
Apagón, Drenaje de energía y
Apagón crítico 7
Apagón....7
Apagón Crítico: 7
Drenaje de Energía 7
Bloqueo Fractal 7
Peligrosa en CaC 7
Pesada 7
Inexacta 7
Daño Masivo 7
Mover/M n 7
Sin Cobertura....7
No RF....7
PBS (disparo a quemarropa) 8
Municiones Especiales....8
Dominar 8
Apoyo 8
Simbionte....8
Definiciones de armas 8
Armas de compresión....8
Armas Mag....8-9
Herramientas y manipuladores 10
Armas de plasma 10-11
Armas Fractales 11
Granadas 12
Minas y Campos de Minas 12
Detonar Minas 12
Demoliciones 12
Lanzar Granadas y
Destruir 12
Daños a Unidades Cercanas 12
Tipos de granadas 12
Municiones Especiales.... 13
Reglas de Municiones Especiales 13
Declarar munición 13
Turno a turno 13
Inmediato 13
Afecta....13
Tipos y Efectos de
municiones especiales 13
Arco (Arc)....13
Desdibujadora (Blur)....13
Atrapadora(Grip)....13
Minired (Slingnet)....14
Aturdidora (Scoot)....14
Inhibidora (Scrambler)....14
Red (Suspensor Net)....14
TECNOLOGÍA....15
Armadura 15
Armadura de réflex 15
Capas de alto impacto 15
Red de alto impacto....15
Potenciador HL (hiperluz)....15
Armadura reforjada....15
Barreras Cinéticas y
Escudos Deflectores....15-16
Escudos deflectores 16
Barreras cinéticas 16
Envolvente Hiperluz
de emisión Fija....16
Blindaje cinético reactivo 16
Equipo.... 16
Auto-Taller 16
Kit de demolición 16-17
Nano-simbionte 17
Auto-reparación 17
Matriz subversora 17
Test Subverter (Co) Resultado 17
Cápsulas de transporte 18
Módulos Suspensión 18
Vehículos Antareanos....18
DRONES DE APOYO 19
Reglas de Drone de Apoyo 19
Drones de apoyo comunes 19
Dron Deflector 19
Dron Potenciador (potenciador HL) 19
Dron de camuflaje 20
Dron Compactador 20
Capacidad de carga del
Dron Compactador....20
Carga/descarga del compactador....20
Compactadores Destruidos 20
Dron Centinela....20
Medí-Dron....20
Dron Observador 21
SONDAS 22
Reglas de la sonda 22
Disparando a las sondas 22
Estadísticas de la sonda 22
Sondas comunes.... 22
Sonda cazadora....22
Medí-Sonda 22-23
Sonda exploradora 23
Sonda detectora 23
APÉNDICE....24
Plantillas.... 24
Referencia de armas 25
ÍNDICE....27

Registro de cambios

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

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

2.11F Modificación de los reconocimientos en el frontispicio común.

2.11E Versión inicial para Nexus.

ARMAS COMUNES

Recomendamos leer las secciones 'Tests de Ruptura', 'Disparos' y 'Asalto' en *Antares 2: Reglas básicas* antes de esta sección para comprender la mecánica básica detrás de pines, disparos, daños y bajas. Esta sección proporciona las estadísticas y descripciones del armamento más común que se encuentra en el espacio antareano.

La mayoría de las sociedades avanzadas alrededor de Antares comparten tecnologías similares, por lo que no sorprende que muchas de sus armas sean comparables. Eso no significa que todas las fuerzas estén armadas de manera idéntica: algunas facciones prefieren ciertos tipos de armas sobre otras por razones de sentido práctico, facilidad de fabricación o consideraciones tácticas. Además, todas las fuerzas tienen armas y equipos que son exclusivos de ellas.

Las armas utilizadas solo por una facción o raza en particular, como el Cañón Disruptor Ghar y el Fusil de Fase Isorian, no se incluyen aquí. Los detalles y reglas para estos se dan en las listas de ejército de facción relevantes para las fuerzas que los usan.

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Todas las armas tienen una línea de estadísticas que describe sus capacidades generales. Esto incluye una categoría general a la que pertenecen, sus rangos y daños, y cualquier regla especial de armas que pueda aplicarse. Primero repasaremos una breve descripción de cada categoría, luego usaremos las armas de ejemplo para explicar las estadísticas.

Categorías de Armas

Las armas comunes se clasifican en una de cuatro categorías: estándar, de apoyo, pesadas y granadas. Las armas **Estándar** son armas personales que suelen llevar los soldados y son comparables a los fusiles de asalto modernos. Las armas de **Apoyo** requieren una tripulación dedicada de dos o más para operar de manera efectiva y son comparables a las ametralladoras o morteros modernos. Las armas **Pesadas** suelen ser piezas de artillería de campaña que requieren una dotación de tres o más, comparables a los obuses modernos. Las **Granadas** son comparables a las granadas de mano modernas, pero también pueden usarse como cargas de demolición o colocarse como minas.

Las descripciones de las armas están agrupadas por su tecnología general o tipo: mag (x-rail), plasma, compresión, etc.

Armas Estándar

Las armas estándar son las que lleva un soldado o guerrero individual. Incluyen pistolas de mano y herramientas adaptadas, así como las armas de infantería a distancia comunes utilizadas por las fuerzas armadas en todo el Antares Nexus. Algunos tipos de drones también llevan armas estándar.

Las reglas para las armas estándar se incluyen en las reglas básicas, pero las resumiremos aquí para facilitar la referencia y sin considerar las excepciones.

- Las armas estándar se pueden emplear para disparar donde tienen disparos a distancia y durante el combate cuerpo a cuerpo donde tienen ataques.
- Las armas estándar se pueden usar para disparar a quemarropa (PBS) durante un asalto si tienen disparos a distancia y un alcance mínimo de '0'. Las armas que tienen un alcance mínimo superior a 0 no pueden disparar a quemarropa. Cuando las armas tienen diferentes modos de disparo, pueden disparar a quemarropa con un modo que lo permita, incluso cuando tienen un modo alternativo que no lo permite.
- Cualquier ataque conferido en el combate cuerpo a cuerpo es en lugar del ataque único predeterminado de un modelo. Solo se puede usar una sola arma en el combate cuerpo a cuerpo. Si un modelo tiene dos o más armas que pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo, el jugador debe declarar cuál está usando y toda la unidad usará la misma cuando sea posible.

Armas de Apoyo

Las armas de apoyo son más grandes que las armas estándar y, en su mayor parte, no pueden ser transportadas fácilmente por un solo soldado de infantería de tamaño humano. Se emplean para tareas específicas, como destruir vehículos fuertemente blindados, demoler edificios o proporcionar una base de fuego para los escuadrones de infantería. Las armas de apoyo también pueden instalarse en drones, skimmers o vehículos (en cuyo caso no necesitan tripulación) o montarse en defensas fijas. Cuando están tripuladas, las armas de apoyo son máquinas semiautónomas equipadas con suspensores que les permiten moverse por sus propios medios.

Las reglas para las armas de apoyo se resumen aquí para facilitar la referencia y sin considerar las excepciones.

- Si no está montado en vehículos o en deslizadores, un equipo de armas de apoyo se compone de dos o más tripulantes más un modelo de arma. Si se reduce a un solo miembro de la tripulación, se aplica una penalización de -2 Acc al disparar el arma de apoyo.
- Las armas de apoyo no pueden disparar a quemarropa durante un asalto a menos que se les asigne la regla especial de PBS.
- Se supone que los modelos de armas de apoyo tienen una estadística de Resistencia (Res) de 11 a menos que se indique lo contrario. Por ejemplo, un cañón de plasma impactado por un cañón magnético tiene una Res de 6 (Res 11 - SV 5).
- A menos que se indique lo contrario, las armas de apoyo tienen una estadística de Movimiento (M) de 5, son de tamaño Mediano y ocupan Espacio de Transporte 1.

Armas Pesadas

Estos son los tipos de armas de equipo más grandes y pesados ,que probablemente se desplegarán en un campo de batalla. Requieren una tripulación más numerosa o bien se montan sobre vehículos pesados ,o equivalentes, en cuyo caso no necesitan tripulación. Cuando están tripuladas, las armas son semiautónomas y están montadas en suspensores, aunque son lentas e inadecuadas para un despliegue rápido. Las armas pesadas están diseñadas principalmente para disparar desde posiciones fijas, e incluso cuando están montadas en vehículos no pueden disparar en movimiento.

Las reglas generales para las armas pesadas son las siguientes.

- Si no están montadas en vehículos, las armas pesadas requieren un equipo de armas de tres o más tripulantes más un modelo de arma. Si se reduce a menos tripulación, se aplica una penalización de -2 Acc al disparar el arma pesada.
- Un arma pesada requiere una orden de Disparo para disparar y no obtiene la bonificación de Acc. de fuego apuntado al hacerlo. Un arma pesada no puede disparar con una orden de Avance.
- Las armas pesadas no pueden disparar a quemarropa durante un asalto a menos que se les asigne la regla especial de PBS.
- Los modelos de armas pesadas tienen una estadística de resistencia de 13 a menos que se indique lo contrario.
- A menos que se indique lo contrario, las armas pesadas tienen una estadística de movimiento de 4.
- Las armas pesadas normalmente son de tamaño Grande: si son Grandes, no se pueden transportar; si son Medianos, ocupan el Espacio de Transporte 2.

Granadas

Las granadas son fáciles de transportar por un soldado, se pueden lanzar con la mano o se pueden descargar desde un arma estándar especializada. Se utilizan a distancias cortas, como en el combate cuerpo a cuerpo, pero las granadas antareanas son lo suficientemente inteligentes como para ser colocadas como minas operadas a distancia o como cargas de demolición. Las granadas tienen su propia sección, a continuación.

Armas Gemelas

Las armas gemelas son aquellas en las que dos del mismo tipo de arma están fijadas en la misma montura y disparan juntas al mismo objetivo (como los repetidores de doble mag en los skimmers personales de Algoryn). Normalmente tienen el doble de cadencia de tiro que las armas individuales de su tipo y siempre se clasifican como un arma individual de una clase de arma "más pesada" que su tipo básico: las armas estándar gemelas cuentan como apoyo y las de apoyo gemelas como pesadas. por ejemplo.

ESTADÍSTICAS DE EJEMPLO

Con referencia a las armas daremos ejemplo a continuación, desglosaremos cada componente.

- **Arma estándar/Arma de apoyo.** En las listas de armas, cada arma se agrupa en su categoría general. Aquí tenemos un cañón magnético como arma de apoyo implícitamente tripulada y dos armas estándar.
- **El Alcance** muestra la distancia máxima, en pulgadas, del alcance Efectivo (Effv), largo y extremo (Extr) del arma. Los disparos a distancias largas y extremas sufren penalizaciones de precisión. Aquí, el cañón magnético tiene uno de los alcances más largos de todas las armas de apoyo con un alcance efectivo de hasta 30", largo alcance de hasta 50" y alcance extremo. hasta 100". Algunas armas tienen un alcance efectivo mínimo y no pueden disparar a objetivos donde el alcance cae por debajo de esta distancia mínima. Esto se expresa como (10)20 donde 10 es el rango mínimo y 20 el rango efectivo máximo.
- **Los Disparos** indica el número de disparos que tiene el arma cada vez que dispara y el valor de ataque (SV) de cada disparo. El cañón magnético tiene un disparo en un SV de 5, el repetidor magnético dos en SV 0. Algunas armas pierden efectividad con el alcance: para reflejar esto, dichas armas tienen su SV en cada rango de alcance (efectivo, largo y extremo) establecido. por separado como en 1×SV7/5/3, lo que indica un disparo en SV7 a distancia efectiva, SV5 a larga distancia y SV3 a distancia extrema. Las armas como el repetidor magnético que se muestra tienen dos o más disparos, denominados Fuego Rápido (RF), y una entrada en sus Reglas especiales es un recordatorio de esto: todas las armas con más de un disparo son RF a menos que se indique que "No". RF'.

El número de "disparos" no es necesariamente el número de proyectiles reales o ráfagas de energía disparadas, sino que refleja la efectividad del arma o modo en términos de juego. En la mayoría de los casos, un "disparo" es una ráfaga de fuego, varios segundos de un arma de haz proyectado o una cantidad de proyectiles, según el tipo de arma.

- **Ataques** muestra el número de golpes que tiene el arma cuando se usa en combate cuerpo a cuerpo, junto con el SV de esos golpes, como se muestra en el ejemplo de la pistola magnética. Cuando un arma o modo no tiene un valor de estadística de 'Ataques', como con el repetidor magnético, el modo o arma no se puede usar en combate cuerpo a cuerpo.
- **Especial** indica cualquier Regla especial que se aplican al arma. El cañón magnético tiene la regla especial "Daño masivo", que lo hace especialmente útil cuando se trata de eliminar vehículos blindados y drones, como se describe a continuación.

Algunas armas tienen modos de disparo alternativos. Estos se dan en líneas separadas con cada modo en cursiva. Si un arma tiene más de un modo de disparo, debe declarar cuál se está utilizando cuando designa un objetivo.

Armas de Ejemplo

	----------Alcance---------					
Armas Estándar	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial**
Repetidor Mag	20	30	–	2×SV0	–	RF
Pistola Mag	10	20	30	1×SV1	1×SV1	–
Armas de Apoyo	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial**
Cañón Mag	30	50	100	1×SV5	–	Daño Masivo

REGLAS ESPECIALES DE ARMAS

Muchas armas tienen una o más reglas especiales, la mayoría de las cuales son comunes a categorías o tipos completos. La siguiente lista cubre todas las reglas especiales de este tipo. Las reglas únicas para armas individuales se describen junto con otros detalles del arma.

Explosión [Dn]

El arma inflige daño de tipo Explosión. Si se especifica Dn, también da uno o más impactos en un disparo exitoso o en un ataque cuerpo a cuerpo. El número de impactos infligidos se determina tirando los dados indicados por n.

Por ejemplo, un obús X tiene Explosión 1D8, así que tira un dado de 8 caras para obtener un resultado entre 1 y 8.

Cuando un arma explosiva tiene un dado y un modificador, como Explosión D3+2, tira los dados correspondientes (D3 en este caso) y suma el modificador para obtener un total (entre 3 y 5 en nuestro ejemplo).

Brecha

Las armas o modos de Brecha tienen un efecto mejorado cuando se apuntan a edificios, paredes (como los mamparos interiores de naves espaciales), obstáculos sólidos u otros objetos o construcciones estáticas comparables. Los edificios siempre pueden ser objetivos, pero otros terrenos pueden ser menos obvios, por lo que es importante ponerse de acuerdo sobre los objetivos antes de que comience el juego.

Por ejemplo, una fortificación de campo es un obstáculo sólido y, por lo tanto, un objetivo de brecha bastante obvio; sin embargo, ¿qué pasa con una nave espacial estacionada o una gran máquina minera abandonada? Resuelva tales cosas antes del juego para eliminar cualquier duda.

Cuando un arma de Brecha dispara e impacta en un edificio (o equivalente según lo acordado), entonces obtiene puntos de daño en el edificio iguales a su valor de ataque (SV). El umbral SV mínimo habitual requerido para anotar puntos de daño contra edificios se ignora para las armas con la regla de Brecha.

Algunas armas tienen un SV más alto contra objetivos destruibles que contra objetivos ordinarios. Si este es el caso, el SV más alto se indica junto con la regla de Brecha, por ejemplo, infringir SV7 significa usar un SV de 7 contra un objetivo destruible. Algunas armas con la regla Bloqueo Fractal tienen un SV más alto contra objetivos destruibles y un SV incremental más alto cuando están "fijados" a su objetivo. Por ejemplo, un Fractal Bombardeo es SV7+4 cuando se usa contra un objetivo destruible.

Las armas de Brecha que infligen daño a los edificios también pueden impactar a las tropas que se encuentran dentro, al igual que a las tropas que se encuentran dentro de los edificios que sufren daños (consulte los edificios en las Reglas básicas).

Algunas armas de Brecha no tienen una estadística de Disparos, sino solo una estadística de Ataque. Este tipo de armas se pueden utilizar para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un edificio, pared u otra construcción estática si la escuadra que las porta está en contacto con el objetivo una vez que la unidad ha completado su movimiento. Un obstáculo solo puede ser atacado de esta forma si no está defendido por una unidad enemiga, aunque la unidad enemiga puede ser atacada de la forma habitual.

Cuando las unidades enemigas están al otro lado de un muro divisorio o mamparo que las separa por completo, la presencia del enemigo no puede evitar un intento de Brecha En tal situación, las unidades que intentan una brecha pueden moverse dentro de 1" de su enemigo porque no pueden interactuar, es decir, la regla habitual de 1" se suspende para permitir un intento de Brecha.

Elige Objetivo

Un modelo armado con un arma Elige Objetivo puede designar un objetivo diferente al resto de la unidad cuando la unidad dispara. Si el jugador desea que el modelo dispare a un objetivo diferente, ambos objetivos deben declararse antes de tirar los dados.

Una unidad puede incluir potencialmente dos o más miniaturas, cada una armada con armas Elige Objetivo. En tales casos, la unidad solo puede disparar a un máximo de dos objetivos en total, y todas las miniaturas con la regla Elige Objetivo deben designar el mismo objetivo enemigo.

Durante el disparo a quemarropa (PBS), el único objetivo permitido es la unidad enemiga en combate cuerpo a cuerpo, incluidas las armas que tienen la regla especial Elige Objetivo.

Algunas armas de Elige Objetivo, como la lanza de plasma, pueden disparar en diferentes modos, lo que les permite realizar una variedad de roles en el combate. Los modelos armados con tal arma solo pueden declarar un objetivo diferente del resto de su unidad cuando usan un modo con la regla especial Elige Objetivo, y no cuando usan otro modo.

SV Combinado

La regla SV Combinado se aplica solo en el combate cuerpo a cuerpo o en un intento de brecha. Los ataques a distancia no se combinan, excepto cuando se hace un intento de brecha (ver Incursión y lanzamiento de granadas en la página 11, a continuación).

Todos los ataques a un solo modelo u objetivo de armas con el atributo SV Combinado se combinan en un solo ataque y el SV de todos los ataques se suma en un solo SV.

Por ejemplo, si dos granadas de plasma y un ataque con Honda X golpean a un solo soldado en cuerpo a cuerpo, los tres ataques SV1 se combinan en 1 ataque en SV3. Del mismo modo, si 5 granadas de implosión en SV2 golpean a dos soldados y se distribuyen normalmente, dos impactos en un soldado se combinan para realizar 1 ataque en SV4 y los tres impactos en el otro soldado se combinan para realizar 1 ataque en SV 6.

Apagón, Drenaje de Energía y Apagón Crítico

Estas tres reglas especiales son variaciones sobre un tema y, por lo tanto, se agrupan. Las reglas representan cómo los requisitos masivos de energía de las poderosas armas de energía a veces conducen al colapso del campo o problemas críticos de administración de energía, como la sobrecarga de las bobinas de plasma.

Apagón

Con una o más tiradas de Acc de un 10, no solo falla el disparo, sino que la unidad cae una vez que se completa su acción. Gire sus dados de orden actual a Down. Si la unidad ya está Down (quizás en PBS) y tiene un dado en la mano, saque uno de la bolsa y colóquelo Down para mostrar el orden actual.

Apagón Crítico

Con una o más tiradas de Acc de 10, la unidad cae como Apagón. Además, la unidad también recibe un pin adicional por cada Test de Acc fallido en un 10.

Drenaje de Energía

Esto solo afecta a los modelos equipados con dos o más armas con la regla Drenaje de Energía. Disparar con una de esas armas no implica ningún riesgo; si se dispara con dos o más armas con Drenaje de Energía, ambas están sujetas a la regla Apagón.

Bloqueo Fractal

Esto se aplica a las armas que utilizan tecnología disruptiva fractal. Este tipo de arma es comúnmente empleada por destacamentos de ingenieros. La misma tecnología es una característica de los equipos de minería y demolición.

Una vez que un arma con Bloqueo Fractal impacta a un objetivo con una orden de Disparo, lo hará automáticamente la próxima vez que dispare, siempre que el arma continúe disparando al mismo objetivo con una orden de Disparo y el objetivo no se mueva. Además de impactar automáticamente al objetivo, el SV del arma aumenta en la cantidad que se muestra debajo del daño del arma (como SV5+4) cada orden de disparo consecutiva que se da al arma. No hay límite en el SV total que se puede generar de esta manera.

Para romper el bloqueo, el objetivo tiene que moverse al menos una unidad de distancia de cohesión (1") desde el punto que ocupaba. La bonificación de cobertura a Res de cualquier obstáculo defendido se pierde al hacerlo.

Por supuesto, una vez que un objetivo se ha movido 1", no hay nada que impida que regrese a la posición que ocupaba, incluso en esa acción si tiene suficiente movimiento para hacerlo: ¡se ha roto el bloqueo!

Una unidad que se mueve para romper un Bloqueo Fractal elimina el foco de disrupcion, evitando así que el daño se intensifique. Sin embargo, al moverse puede tener que hacer un test Ag y sufrir todos los peligros e inconvenientes potenciales asociados con el movimiento, como no tener una bonificación de disparo, no poder disparar o incluso volverse vulnerable a una Emboscada al tener que hacer una orden Correr o Avanzar. Las armas fractales son ideales para atacar edificios u otros objetivos inmóviles, pero también son útiles para obligar a otros objetivos a abandonar sus posiciones.

Por ejemplo, un arma Bloqueo Fractal con un SV de 3+3 impacta inicialmente con SV 3 y automáticamente impactaría en su segundo disparo con un SV de 6, su tercer disparo con un SV de 9, y así sucesivamente suponiendo que se hayan recibido órdenes de Disparo consecutivas y el objetivo no se ha movido.

Peligroso a CaC

Algunas armas son especialmente peligrosas en el combate cuerpo a cuerpo, normalmente cuando se utilizan explosivos o tecnologías de defracción masiva en espacios muy reducidos. Cualquier tirada de Fuerza de 10 para asestar golpes en el combate cuerpo a cuerpo no solo falla al enemigo, sino que acierta en la unidad que usa el arma.

Pesada

El arma es un arma pesada (ver p.5).

Inexacta

El arma o modo es inherentemente difícil de apuntar, ya sea por su masa y tamaño o por la fuerza que produce. En la mayoría de los casos, las armas con esta regla tienden a tener múltiples modos de disparo y la regla "inexacta" se aplica solo cuando se usa el modo indicado. Cualquier disparo realizado en este modo sufre una penalización adicional de -1 Acc para acertar.

Daño Masivo

Algunas armas infligen un daño considerable a objetivos grandes o blindados cuando impactan. Esto podría deberse a que utilizan la masa del objetivo para aprovechar su efecto, o porque disparan cargas de colapso espacial, o por una variedad de razones, según la tecnología empleada.

Las armas de Daño Masivo afectan la tirada realizada en la Tabla de Daño. Resta 1 de la tirada D10 para obtener el efecto final: los ajustes de los tiradores se realizan antes que los ajustes defensivos. Por ejemplo, una tirada de '6' se convierte en un '5' de Daño Masivo y, por lo tanto, inflige más daño, aunque el '5' podría ajustarse por la regla especial As del objetivo.

Mover/M n

Las armas pesadas tripuladas suelen ser máquinas masivas, diseñadas para instalarse a cierta distancia de sus objetivos y para funcionar como piezas de artillería estática desde posiciones fijas. Sus velocidades de movimiento son relativamente lentas, indíquelo mediante esta regla especial (por ejemplo, Mueva 3 para indicar una estadística M de 3"). Esta tasa de movimiento no se aplica cuando las armas están montadas en vehículos, bestias gigantescas o drones.

Sin Cobertura

Los objetivos impactados por esta arma no obtienen bonificación de cobertura a su salvación de Res. El disparo pasa por alto la cobertura debido a sus capacidades innatas o tiene algún efecto, como una explosión, que supera el valor protector de la cobertura del objetivo.

No RF

Aunque el arma o el modo pueden disparar múltiples disparos, no cuenta como si estuviera disparando en modo RF. Esto se aplica normalmente a las armas gemelas, dos armas de infantería del mismo tipo acopladas.

PBS (Disparo a Quemarropa)

Cuando se indique, PBS significa que se puede usar un arma pesada o de apoyo para disparar a quemarropa durante un asalto.

Todas las granadas y armas estándar capaces de disparar en el rango '0' se pueden emplear durante PBS. Las armas de apoyo y pesadas solo pueden disparar PBS si tienen la regla especial de PBS en sus estadísticas.

Municiones Especiales

Esto indica que el arma puede usar una o más municiones especiales como alternativa a sus ataques normales de proyectil cinético, energía o distorsión espacial. Las municiones específicas disponibles se dan en la descripción de la fuerza o en el manual de la facción correspondiente. Por ejemplo, PanHuman Concord puede usar casi todos los tipos de municiones especiales para sus Lanzadores-X, pero las fuerzas de Algoryn Prosperate tienen acceso a una selección más limitada.

Dominar

El arma tiene la regla especial Someter (ver Antares 2: Reglas Básicas, Reglas especiales).

Apoyo

El arma es un arma de apoyo (ver p.5).

Simbionte

El arma tiene la regla especial Simbionte: consulte Antares 2: Reglas Básicas para obtener todos los detalles, pero, de hecho, el modelo de simbionte no se puede atacar por separado de su portador y se usa principalmente con fines estéticos.

Los simbiontes son el nanodron de NuHu, el dron Shamasai de Batu Delhren y el fusil de fase de un francotirador isoriano.

DEFINICIONES DE ARMAS

Las siguientes secciones definen las armas más comunes de Antares, agrupadas en el tipo general de tecnología que cada una usa para ser efectiva.

Armas de Compresión

Además de su uso en minería de precisión, la tecnología de compresores está adaptada para su uso en el campo de batalla. El haz comprime gran parte de la atmósfera, el material gaseoso o las partículas en su camino, por lo que no sorprende que su eficacia se deteriore a distancias más largas. Sin embargo, en el rango correcto, el armamento de compresión puede ser letal.

En general, el armamento de compresión se presenta en tres formas principales: la carabina de compresión antipersonal, a veces utilizada principalmente como exhibición por los guardaespaldas personales; el cañón de compresión anti-dron que también puede dar un fuerte impacto contra la mayoría de los vehículos; y el arma pesada antitanque, la bomba de compresión.

Si bien son poderosas, el problema con las armas más grandes es que ocasionalmente pueden sufrir un Drenaje de Energía debido al sobrecalentamiento de las bobinas de compresión. No obstante, los Prósperos los usan ocasionalmente, y los Nacidos Libres con frecuencia los transforman en diseños Isorianos y C3 estándar para su propio uso; Las fuerzas mercenarias enfocadas en el asalto también las usan en un enfoque de golpes a corto alcance en lugar de operaciones a largo alcance.

Estadísticas de Armas de Compresión

	----------Alcance---------					
Armas Estándar	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial**
Carabina de Compresión	10	30	50	1×SV3/2/1	–	Sin Cobertura
Armas de Apoyo	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 2, Res. 11)**
Cañón de Compresión	20	40	80	1×SV8/5/3	–	Apagón,Sin Cobertura
Armas Pesadas	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 3, Res. 13)**
Bombardero de Compresión	30	80	150	1×SV10/7/5	–	Apagón,Grande,Mueve 4,Sin Cobertura

Armas Mag

El armamento mag se basa en la generación de un pulso magnético a lo largo de pistas o rieles magnéticos paralelos integrados en un marco, lo que hace que los proyectiles, municiones o misiles dentro del cañón se aceleren rápidamente. Es la construcción de estos rieles lo que le da a las armas magnéticas su longitud distintiva y su apariencia "cuadrada". Las armas de disparo rápido o más ligeras disparan una ráfaga de púas, flechas, agujas o (en las armas más primitivas) perdigones o balas metalizados, aunque a efectos de las reglas, a veces se consolidan en menos golpes efectivos. Se utilizan nombres alternativos como pluggers, needlers y sluggers para los tipos de armas específicos, aunque los consolidamos en menos clases de armas más generales.

En las armas más avanzadas, miles de rondas de munición se transportan en forma compacta utilizando tecnología de compresión común integrada en el cuerpo del arma, y se pueden reponer con cargadores de repuesto si es necesario. Durante un período de varias horas, se pueden sintetizar más municiones a partir de un núcleo de material hipercomprimido.

Las pistolas mag se refieren a la clase general de rifles mag que llevan la mayoría de las tropas. Las pistolas mag son la forma más básica de pistola magnética personal. Los repetidores mag sacrifican parte de la potencia y el alcance que normalmente se obtienen con un arma mag en favor de una cadencia de fuego mucho mayor; aunque son menos potentes que una pistola mag normal, la alta cadencia de fuego los hace muy efectivos a distancias cortas. . Los repetidores mag a veces se montan juntos en skimmers personales o incluso en pequeñas torretas para proporcionar una cantidad sustancial de disparos, a bajo costo, pero con poca potencia de penetración.

El lanzador Micro-X está diseñado como arma de apoyo de escuadrón y, además de las balas de armas mag estándar, dispara proyectiles explosivos o municiones antipersonal (honda) o antivehículo (sobrecarga) más pesadas y especializadas, como se menciona en las listas de ejército. Como resultado, es relativamente voluminoso.

Las hondas mag o hondas-x son pequeños lanzadores magnéticos que se utilizan para lanzar granadas o municiones especiales. Se sujetan a un aparato ortopédico para el antebrazo o se submontan en un arma más grande. La honda-x a menudo se entrega a los líderes de escuadrón con munición especial particular para ese ejército. Los cazarrecompensas a menudo tienen variantes personalizadas y mejoradas de la honda-x suspendida, cuyo objetivo principal es aumentar la potencia para lanzar municiones especiales personalizadas, aunque solo puede hacerlo en modo indirecto. A pesar de esto, los cazadores de recompensas de élite como los Hükk los encuentran invaluables para capturar presas o escapar.

El cañón mag es un cañón magnético de un solo disparo. Su función principal es eliminar objetivos difíciles como drones y vehículos a largas distancias. Tiene múltiples rieles internos que generan un solo y poderoso pulso magnético para lanzar un proyectil que contiene un campo disruptor sensibilizado por masas que invierte y aplasta el espacio local para que un objetivo impactado y penetrado sufra daños internos masivos. El cañón mag pesado es una versión más grande y potente del cañón mag estándar.

El Apoyo Ligero mag, a menudo abreviado como MLS, es un arma magnética de largo alcance y fuego rápido utilizada por una amplia variedad de unidades de

apoyo. Dispara una ráfaga de púas o astillas metálicas. El arma de apoyo mag pesada, a menudo denominada MHS, es una versión de largo alcance de disparo muy rápido y contundente de la pistola de apoyo ligera mag diseñada principalmente para montaje en vehículos y defensa de punto fijo. El MHS a veces se construye a partir de dos MLS acoplados y funcionando como uno solo, MHS.

El Lanzador-X o lanzador magnético es una de las armas de apoyo más universales y adaptables. Son compactos, relativamente precisos y capaces de manejar una variedad de explosivos y municiones especiales cuando sea necesario. Como la munición es relativamente pesada, voluminosa y resistente a la compresión, los lanzadores-X son generalmente armas de equipo con tripulaciones. La 'X' en su nombre se refiere a los cuatro rieles magnéticos igualmente espaciados que forman el marco del cañón. El ejemplo básico de tal configuración es el lanzador-x portátil.

El obús-X es un lanzador magnético muy grande construido para lanzar una variedad de municiones a grandes distancias. Su robusta construcción es necesaria para soportar las altas velocidades generadas por sus múltiples rieles magnéticos. Es un arma común de apoyo de artillería pesada en el campo de batalla, servida por tripulación, utilizada por muchas fuerzas y, a veces, se monta en vehículos pesados ,de combate y se usa como artillería pesada móvil de largo alcance. Diseñado para operar a distancias más largas que otros lanzadores, su alcance mínimo es correspondientemente mayor que el de otras armas indirectas.

El mortero mag es similar pero está diseñado para lanzar un proyectil pesado a distancias relativamente cortas. No se utilizan en las fuerzas de las naciones IMTel debido a su corto alcance, pero se ven con frecuencia en Algoryn y ocasionalmente en las fuerzas de Freeborn.

Algunas naciones carecen de apoyo de largo alcance y de armas pesadas, por lo que buscan lo que pueden en el campo de batalla. Dada la falta de nanoesferas de esta nación y la escasez de conocimiento sobre la tecnología, sus armas **recuperadas** terminan siendo algo inferiores en rendimiento en comparación con sus especificaciones originales.
La siguiente tabla da un resumen de estas armas. Cuando se enumeran municiones especiales, solo están disponibles si lo permiten las Listas de Ejército

Estadísticas de Armas Mag

		----------Alcance---------					
Armas Estándar	**Modo**	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial**
Fusil Mag		20	30	60	1×SV1	–	–
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	–
Repetidor Mag		20	30	–	2×SV0	–	RF
Lanzador Micro-X	Directo	20	30	–	1×SV1	–	Como disparos o Honda
	Indirecto	(10)20	30	50	1×SV0	–	OH, Explosión D4, Sin cobertura o Honda
	Sobrecarga	20	30	–	1×SV3	–	Inexacta
Lanzador-X de Mano	Directo	5	10	20	1×SV1	1×SV1	Granada OR Honda
	Indirecto	(5)10	20	30	1×SV1	–	Explosión D3, Granada o especial incluyendo Agarre, Desenfoque o Arco
Honda-X	Directo	10	20	–	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	–	Espe	–	OH; Espe: como granada

Espe: Como Granada: *las Hondas-x disparan municiones especiales o cualquier granada que el portador haya recibido en las listas, generalmente granadas de plasma.*

Armas de Apoyo	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 2, Res. 11)**
Cañón Mag	30	50	100	1×SV5	–	Daño masivo
Apoyo Ligero Mag (MLS)	30	50	100	3×SV2	–	RF, PBS
Repetidores Gemelos RF	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS
Mag Simple	20	30	–	2×SV0	–	PBS, no RF
Cañón Mag Scavenged	30	50	80	1×SV5	–	Daño masivo, M5 y Ag 6 como tractor
Scavenged MLS	30	50	80	3 × SV2	-	RF, PBS
Lanzador-X	(10)30	60	120	1×SV1	–	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales
Armas Pesadas	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 3, Res. 13)**
Cañón Pesado Mag (HMC)	50	100	250	1 × SV7	-	Grande,Daño masivo, mueve 3
Apoyo Pesado Mag (MHS)	30	50	100	5×SV3	–	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Mortero Mag	(10)30	40	60	1×SV2	–	Explosión D10, Mueve 3, Grande, OH, Munición especial,Brecha, Incomodo
Scavenged MHS	30	40	80	5 × SV3	-	Mueve 4, Medio, RF, PBS
Scavenged HMC	30	60	120	1×SV7	–	Daño masivo, Mueve 3, Grande
Obús-A	(20)50	100	250	1×SV2	–	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura, OH, Munición especial, Incomodo

Herramientas y Manipuladores

El **látigo lectro** comprende un campo de energía sostenido por una cuerda de nanitos de longitud variable y no es tanto un arma como una herramienta de entrenamiento utilizada por los boromitas para guiar y entrenar criaturas como los lavamitas de piel gruesa y en gran parte insensibles: la energía se transmite hacia abajo. ¡El campo de nanitos reduce a la mayoría de los humanos a gelatina! El látigo a veces se ve en manos de otros pueblos, en su mayoría salvajes, que tienen que domesticar o manejar bestias tan feroces como lavamitas, o en manos de guardaespaldas de los comandantes mercenarios más viciosos. El **maglash** es una variación de este utilizado por los maestros de Ghar Outcast para arrear a sus Outcasts o por los jinetes de skark Feral para controlar sus skarks: también se puede "romper" para lanzar la carga a corta distancia.

El B**astón de NuHu** lo lleva la raza NuHu integrada en la máquina y es su armamento preferido cuando se involucran en las misiones más peligrosas y exigentes. Viene en una variedad de formas y puede compactarse hasta convertirse en un simple tubo que puede sujetarse fácilmente a un arnés de cinturón u ocultarse de la vista. El bastón es tanto una insignia de un cargo como una pieza práctica de equipo, que identifica a su dueño como un NuHu de poder e influencia. Una vez activados, todos los bastones se unen fuertemente a la nanoesfera personal de NuHu y se convierten en una parte integrada de la personalidad fragmentada del individuo. Mejorado de esta manera, el NuHu puede manipular la nanoesfera local y generar nanoesporas que pueden ser dirigidas como energía. En el juego, usamos la capacidad del pentagrama de energizar una nube de nanitos para producir una explosión de energía de corto alcance, convirtiéndose efectivamente en un arma.

La mayoría de los drones están equipados con proyectores de campo suspensor para llevar a cabo su tarea específica. Sin embargo, cuando se requiere un control más preciso, o cuando se espera que el dron interactúe con equipos fabricados para especies vivas, se instalan **apéndices de herramientas** en los drones. Estas extremidades biomecánicas flexibles terminan en una punta adaptable que puede transformarse en una variedad de herramientas con bordes finos, o que se asemejan a dedos o abrazaderas para sujetar y coger objetos. La adaptabilidad de tales herramientas es tal que incluso pueden crear bordes monomoleculares o cortadores finos que se pueden usar en espacios reducidos, ¡un uso importante para los drones de comando!

Estadísticas de Herramientas y Manipuladores

	----------Alcance---------					
Armas Estándar	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial**
Bastón NuHu	10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Látigo Lectro	Solo cuerpo a cuerpo			–	3×SV1	–
Maglash	10	–	–	1×SV1	2×SV1	–
Apéndices de Herramientas	Solo cuerpo a cuerpo			–	2×SV1	–

Armas de Plasma

Todas las armas de plasma son extremadamente efectivas para su tamaño. Si bien los detalles y la apariencia varían de un modelo a otro, las armas de plasma generalmente se pueden reconocer por su bobina de plasma distintiva: cuanto más grande es la bobina, más potente es el disparo. Las armas de plasma no necesitan ser especialmente largas ya que su efecto no se basa en la velocidad, disparando una ráfaga de energía que inicia una reacción de ionización, de hecho, una pequeña explosión o erupción de lo que sea que haya sido impactado. La capacidad de las armas para generar energía es clave para su efectividad y, con el tiempo, esta tasa de conversión disminuye, las bobinas de plasma se vuelven menos efectivas con el tiempo, a veces meses. Las necesidades de mantenimiento significan que el armamento de plasma es utilizado solo por las fuerzas con mayor capacidad tecnológica. Los Algoryn evitan las armas de plasma debido a su mantenimiento y a sus piezas generales, prefiriendo su armamento magnético más resistente.

Las armas van desde la pistola de plasma, considerada como la pistola definitiva en la mayoría de las facciones, pasando por el arma de infantería estándar de las facciones avanzadas, la carabina de plasma, hasta la potente bomba de plasma.

La **carabina de plasma** es capaz de múltiples modos de operación, combinando disparos enfocados y contundentes a distancia y una dispersión rápida a distancias más cortas, lo que le otorga una clara ventaja sobre las armas magnéticas de tamaño similar, excepto en distancias extremas. En muchos escuadrones de infantería, esto a menudo se complementa con la **lanza de plasma**, que es como la carabina pero tiene bobinas más pesadas calibradas para operar en un modo adicional: el modo lanza (antitanque), aunque a costa de la precisión. Las versiones más pesadas y endurecidas de la carabina de plasma y la lanza de plasma con puntas se han extendido y endurecido con un campo suspensor de alta resistencia diseñado para penetración y el resto de las armas están físicamente reforzadas: en combate cuerpo a cuerpo, el Krasz puede tratar su carabina de plasma y su lanza como un arma de mano, pero a otros panhumanos les resulta difícil levantar las armas, y mucho menos empuñarlas, así que las consideran inútiles.

Los tiradores isorianos reciben un **fusil de plasma**, un arma de plasma portátil de infantería de mayor alcance con una lente de enfoque fijo y tecnología que permite que el letal IMTel isoriano penetre y explote las debilidades en los fragmentos de combate enemigos a través de una modulación en el haz de ionización. antes de que el plasma se encienda. Es particularmente útil para eliminar las amenazas al escuadrón de infiltración de las armas de apoyo y los vehículos ligeros, así como para anular las capacidades de los drones enemigos. Los isorianos equipan a sus soldados Tsan Ra con versiones más grandes de la carabina de plasma llamada **plasma duocarb**, ¡casi un arma de apoyo por derecho propio, pero que solo Tsan puede llevar!

El cañón de plasma está calibrado para emitir un solo pulso muy fuerte, para lo cual se requiere una bobina de plasma especialmente larga. El cañón de apoyo ligero de plasma, a menudo abreviado como PLS, es lo último en armas de apoyo de infantería de disparo rápido y es el pilar de las unidades de drones de armas de Concord e Isorian. Se reconoce fácilmente por su gran bobina de plasma y tamaño considerable, así como por el característico cilindro de doble paleta que alberga los generadores de contención magnética necesarios. Múltiples instancias del arma montada en combinación con otras armas que consumen energía pueden resultar en un desvanecimiento del plasma.

Las carabinas de plasma a veces se montan una al lado de la otra en deslizadores personales y vehículos especializados para proporcionar un arma antiinfantería altamente flexible para las naciones IMTel. Aunque son costosas y requieren una potencia sustancial, las carabinas de plasma gemelas tienen la ventaja sobre el repetidor magnético de tener un modo que proporciona una mayor penetración de la armadura.

La bomba de plasma es el arma de plasma móvil más grande y poderosa y utiliza bobinas múltiples para generar un pulso de energía extraordinariamente potente. Están construidos con múltiples bobinas de plasma, que se enlazan entre sí, un diseño que es necesario para preservar la integridad de las bobinas.

Casi todas las armas de plasma diseñadas fuera de las naciones IMTel sufren la regla Apagón. Las listas de ejércitos individuales tienen las estadísticas relevantes para tales armas.

Estadísticas de Armas de Plasma

		----------Alcance---------					
Armas Estándar	**Modo**	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial**
Carabina de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
Lanza de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
	Lanza	20	30	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
Plasma Duocarb (Solo Tsan)	Dispersión	20	30	–	2×SV1	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV3	–	–
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	20	30	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	–
Rifle de Plasma		20	30	80	1×SV2	–	Elegir Objetivo, Hazaña

Hazaña. Cualquier impacto del rifle de plasma se puede asignar a un dron amigo enemigo, ya sea que se obtenga o no un Disparo Afortunado. El impacto en sí no suele ser un disparo afortunado (¡a menos que se obtenga un uno, por supuesto!), por lo que, de lo contrario, debe someterse a cualquier repetición de la tirada de forma normal. Si no se asigna a un dron compañero, se asigna un impacto del rifle de plasma de acuerdo con las reglas normales para la asignación de impactos (ver 'Disparo' en las reglas de Antares).

Armas de Apoyo	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 2, Res. 11)**
Cañón de Plasma	30	40	80	1×SV7	–	(Apagón para algunas versiones – ver listas)
Apoyo Ligero de Plasma	30	40	80	3×SV3	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
Carabinas de Plasma Gemelas (Dispersión)	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
Carabinas de Plasma Gemelas (Enfocado)	20	30	50	2×SV2	–	PBS, No RF

Armas Pesadas	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 3, Res. 13)**
Bombardero de Plasma	50	100	200	1×SV9	–	Grande, Mueve 4 (Apagón para algunas versiones – ver listas)

Armas Fractales

Las armas fractales utilizan la resonancia molecular para romper el material sólido. Aunque tarda en desarrollar toda su potencia, una vez fijado en un objetivo, puede romper fácilmente edificios, máquinas y otras construcciones. No son armas muy prácticas en un campo de batalla donde es probable que los objetivos estén en movimiento, por lo que se utilizan principalmente para atacar defensas estáticas o para acciones urbanas o a bordo de naves que atacan defensas fijas, mamparos, edificios, etc. Debe ser operado por equipos de ingenieros especializados.

Un cañón fractal a veces se llama Cañón de demolición y Brecha (DBC) y es el arma fractal básica. Los perforadores de fragmentos de boromita (maquinaria de minería) tienen aproximadamente la misma capacidad una vez modificados para su uso en el campo de batalla.

Las bombas fractales, también conocidas como desintegradores fractales, son las armas fractales más grandes utilizadas en la guerra terrestre y son esencialmente armas de asedio. Los perforadores fractales pesados , de boromita tienen una capacidad comparable una vez que se vuelven a sintonizar para su uso en el campo de batalla.

Virai también usa sus herramientas de minería como armas. Al igual que los boromitas, una vez ajustados para el uso en el campo de batalla, tienen efectivamente la misma capacidad que las armas fractales militares.

Estadísticas de Armas Fractales

Armas de Apoyo	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 2, Res. 11)**
Cañón Fractal/Taladro Frag	20	30	50	1×SV4+3	–	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4, Espacio de Transporte 2

Armas Pesadas	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 3, Res. 13)**
Desintegrador Fractal/ Taladro Pesado Frag	50	100	200	1×SV5+3	-	Brecha de SV7 + 4, bloqueo fractal, movimiento 3, incomoda

GRANADAS

Las pequeñas cargas explosivas o microgranadas se utilizan en combate, para demolición, sabotaje y como minas, y también son proyectadas por pequeños lanzadores como los lanzadores-x. Las cargas pueden no ser más grandes que un guijarro, a menudo son planas como una moneda y pueden transportarse en un pequeño dispensador de veinte o más granadas, sujeto a un arnés.

- Las granadas se pueden usar para disparar donde tienen una estadística de Disparos a distancia y para atacar en combate cuerpo a cuerpo donde tienen una estadística de Ataques.
- Las granadas con una estadística de disparos a distancia y un alcance mínimo de '0' también se pueden usar para disparar a quemarropa durante un asalto.
- Las granadas también se pueden usar para colocar minas y para demoliciones, como se describe a continuación.
- Las granadas se pueden disparar con un Lanzador-x. De hecho, la carga estándar para un lanzador-x es una granada de plasma, por lo que el lanzador-x obtiene la regla especial "SV Combinado" de forma predeterminada.

Minas y Campos de Minas

Las granadas se pueden configurar como minas. La unidad que coloca las minas debe realizar una Acción de **Disparo** pero no dispara de otra manera: la Acción de Disparo se dedica a colocar cargas. Coloque un marcador de mina a 1" de la formación de la unidad (cualquier marcador adecuado servirá).

Una unidad equipada con granadas puede colocar cualquier número de marcadores de minas de esta manera durante un juego, pero un marcador no puede colocarse a menos de 5" de los marcadores de minas ya colocados por cualquier Bando.
Minas detonantes

El jugador que colocó las minas puede detonarlas en cualquier momento si una unidad enemiga realiza cualquier Acción, Reacción, consolidación o cualquier otro movimiento a 5" del marcador. Resuelva el efecto de la detonación de minas antes de completar la Acción/Reacción del objetivo.

Las minas infligen impactos D5. El jugador que detona las minas debe dividir estos impactos de la forma más equitativa posible entre todas las unidades, amigas o enemigas, que tengan cualquier miniatura a 5" o menos del marcador de la mina, aunque las sondas solo necesitan recibir un impacto cada una. Los impactos en cada unidad se asignan de la misma manera que los impactos de disparo normales en el SV de las granadas que crean el campo de minas, incluidos los pines y cualquier SV compuesto, excepto que no hay Disparos Afortunados o Disparos Desastrosos ya que no hay una prueba de Acc.

Detonar Minas

El jugador que colocó las minas puede detonarlas en cualquier momento si una unidad enemiga realiza cualquier Acción, Reacción, consolidación o cualquier otro movimiento a 5" del marcador. Resuelva el efecto de la detonación de minas antes de completar la Acción/Reacción del objetivo.

Las minas infligen 5D impactos . El jugador que detona las minas debe dividir estos impactos de la forma más equitativa posible entre todas las unidades, amigas o enemigas, que tengan cualquier miniatura a 5" o menos del marcador de la mina, aunque las sondas solo necesitan recibir un impacto cada una. Los impactos en cada unidad se asignan de la misma manera que los impactos de disparo normales en el SV de las granadas que crean el campo de minas, incluidos los pines y cualquier SV combinado, excepto que no hay disparo afortunado o disparo desastroso ya que no hay un test de Acc.

Por ejemplo, una unidad de tres Ghar Battlesuits pasa a través de un campo de minas de granadas de plasma y su oponente decide activar las minas. Sacan un 4 en el D5, causando 4 impactos en el pelotón de mando. Como solo hay tres modelos, dos de ellos se combinan en un solo golpe SV2 mientras que los otros dos son golpes normales en SV1. Debido al golpe de SV2, los Battlesuits recogen un pin si no fuera por esto, todavía estarían fuertemente blindados (una salvación de Res de 11) y solo recogerían un pin si fallan en una salvación de Res.

Una vez que se ha detonado un marcador de mina, se elimina y no tiene más efecto.

Demoliciones

Las granadas se pueden usar como cargas de demolición contra paredes, puertas y cualquier obstrucción que se haya acordado antes del juego. El procedimiento es exactamente el mismo que el de colocar minas (ver arriba), excepto que las cargas pueden ser detonadas en cualquier momento por el jugador que las coloca.

El número de impactos se determina exactamente de la misma manera que para las minas, y todos los impactos exitosos se combinan en un solo impacto (SV Combinado). Si el valor de ataque combinado (SV) es suficiente para superar el umbral SV del objetivo, entonces toma el valor SV como puntos de daño.

Si las granadas tienen la regla especial de **Brecha,** el total se aplica como puntos de daño independientemente de si se alcanza el umbral o no.

Lanzar Granadas y Destruir

Las granadas también pueden realizar ataques a distancia contra una pared, puerta u otra obstrucción. Esto se resuelve disparando contra otra unidad de forma normal. Las armas SV combinadas pueden combinar sus ataques exitosos.

Si el SV total de un ataque con granadas es suficiente para superar el umbral SV del objetivo, entonces toma el valor SV como puntos de daño. Si el SV es insuficiente para alcanzar el umbral necesario, no hay efecto a menos que las granadas tengan la regla de Brecha, en cuyo caso se infligen puntos de daño independientemente del total.

En el caso de las granadas arrojadizas, podemos imaginar algunas rebotando en las paredes y siendo ineficaces en comparación con las cargas cuidadosamente colocadas.

Daños a Unidades Cercanas

Ya sea lanzando o colocando cargas de demolición, si hay unidades dentro de 1" de una obstrucción a la que se apunta, los impactos anotados se dividen en partes iguales entre esas unidades y se aplican contra la obstrucción. Esto es similar a disparar a edificios, pero solo se aplica a las unidades a 1" del objetivo y sin importar si la unidad está delante o detrás de la obstrucción o la pared.

¡Esto puede significar que el efecto del ataque de Brecha se reduce mucho!

Tipos de Granadas

Las granadas de plasma son el tipo de granada más común. Consisten en una pequeña carga que puede lanzarse con la mano, proyectarse desde un dispensador, colocarse como minas o emplearse para demoliciones. También están equipados con poderosos microsuspensores que les dan una capacidad limitada de orientación una vez que están lo suficientemente cerca de un objetivo, la inteligencia limitada que tienen les permite distinguir a un amigo de un enemigo.

Las granadas de implosión son utilizadas por las unidades de ingenieros para romper mamparos o volar rocas sin crear el tipo de escombros que deja una explosión. Las granadas implosionan, llevándose consigo la materia circundante y reduciéndola a un estado hipercomprimido.

Las cargas fractales se utilizan casi exclusivamente para acciones de ruptura contra defensas fijas o para lograr la salida a través de cascos y mamparos de naves espaciales. Operan con los mismos principios de resonancia molecular enfocada que otras armas fractales y también se usan comúnmente en trabajos de construcción de túneles y demoliciones.

Estadísticas de Granadas

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

MUNICIONES ESPECIALES

Los lanzadores magnéticos son armas versátiles que pueden disparar diferentes tipos de munición diseñados para distraer o entorpecer al enemigo, oscurecer parte del campo de batalla, crear una cobertura temporal del fuego enemigo, etc. Diferentes fuerzas favorecen el uso de diferentes municiones especiales, incluidas municiones exclusivas de algunas razas o facciones. Los tipos enumerados a continuación son comunes a la mayoría de las fuerzas del Antarean Nexus.

Reglas de Municiones Especiales

Aunque cada munición especial tiene un efecto diferente, aquí se dan las reglas comunes a la mayoría.

Declarar Municiones

El tipo de munición especial utilizada debe ser declarada por el jugador que dispara junto con la unidad o punto objetivo, antes de realizar cualquier tirada para impactar y antes de que los objetivos cercanos realicen cualquier reacción.

Turno a Turno

Algunas municiones especiales tienen un efecto que perdura de un turno a otro. Están diseñados para funcionar con lanzadores más grandes, como lanzadores-X y obús-X. Estas municiones se indican como turno a turno en las descripciones a continuación.

Las municiones especiales de turno a turno se utilizan para atacar un área de terreno u otro punto en el campo de batalla en lugar de una unidad de tropas. Al disparar una munición de turno a turno, debe designar el punto en el campo de batalla que se va a apuntar. Coloque un marcador adecuado para mostrar el punto de destino. La línea de visión (LoS) se calcula de la forma habitual, pero en lugar de disparar a una unidad enemiga, tu objetivo es el punto designado. Un punto de destino que está fuera de la LdV del tirador aún puede apuntarse usando las reglas de disparo a ciegas, como para otros disparos OH.

Lanza Acc para impactar como para otros disparos OH. Si el disparo sale desviado, el marcador se vuelve a colocar como para otros disparos OH. Si se anota un impacto, o si el disparo sale desviado, coloque el marcador para mostrar dónde ha aterrizado el disparo. Este marcador se deja de turno en turno hasta que expira, la munición continúa ejerciendo su influencia durante el transcurso de la batalla.

A menos que se indique lo contrario, las municiones de turno a turno tienen un radio de efecto de 3" medido desde el centro del marcador.

Durante la fase de final de turno, una vez que todos los dados de orden han sido devueltos a la bolsa, se realiza un test para cada marcador de munición de turno a turno en el campo de batalla. Cada jugador tira cada uno de sus propios marcadores. Tira un D10: con una puntuación de 1 a 5, la munición continúa funcionando y el marcador se deja en su lugar; con una tirada de 6-10, la munición ha expirado y se retira el marcador.

Inmediato

Algunas municiones especiales tienen un efecto que se soluciona inmediatamente y no tienen ningún efecto a partir de ese momento. Estas municiones se indican como inmediatas en las descripciones a continuación.

Algunas municiones de efecto inmediato se disparan directamente a una unidad enemiga, mientras que otras disparan OH y utilizan la plantilla OH estándar para determinar si dan en el blanco. Cuando la munición alcanza el objetivo, su efecto se resuelve de inmediato.

Afecta

Esto indica las unidades o disparos que se ven afectados por las municiones, como solo enemigos o unidades de cualquier bando. Por defecto, las unidades tienen que entrar o empezar dentro del área de efecto, o sus disparos deben atravesar cualquier parte del área de efecto. Algunos tipos de unidades son inmunes a las municiones y se mencionan en una línea separada "Inmune".

Tipos y Efectos de Municiones Especiales

Arco (Arc)

El arco es una especie de punto de defensa. Cuando un proyectil Arco aterriza, genera un intenso sumidero de energía que absorbe energía del área circundante.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Afecta: Todos los disparos de fuego directo, desde cualquier bando
- Cualquier disparo que pase por el área del arco debe tirar un test para determinar si es atrapado por el arco y anulado. Tira para cada disparo. Cuando se usen diferentes armas, asegúrese de tirar dados distintos o tirar por separado cuando sea necesario. Con una tirada de 1 a 5, el disparo atraviesa el arco de forma normal; con una tirada de 6 a 10, el disparo es desviado o atrapado por el arco y falla automáticamente. Haz el test antes de tirar Acc para impactar, y luego tira para impactar con esos disparos que atraviesan el arco.
- Los disparos indirectos se ven afectados si el punto de mira se encuentra dentro de los 3" del marcador. De lo contrario, los disparos OH pueden trazar sobre el área del arco sin penalización porque su trayectoria pasa por encima de la misma.
- Cualquier disparo que atraviese dos o más áreas del arco debe hacer test por cada una de ellas para averiguar cuántos disparos pasan.
- Las municiones de arco niegan el efecto de otros marcadores de turno activos en la mesa, incluidas otras municiones de arco. Si una munición cae dentro del área de un arco, se destruye y no tiene efecto. Si una munición de arco cae y su área de efecto toca cualquier parte de un marcador que ya está en la mesa, la munición existente se destruye y se retira su marcador. Tenga en cuenta que solo las municiones de turno a turno se ven afectadas de esta manera, no aquellas que tienen un efecto inmediato.
- Si un Arco cae dentro del radio de efecto de otro Arco, ambos son destruidos.

Desdibujadora (Blur)

Los proyectiles de desdibujadoras irradian distorsión espacial, lo que dificulta que las unidades atrapadas dentro del área afectada identifiquen los objetivos con precisión. Se basa en una variante de la tecnología de manipulación de gravitones, la misma tecnología base que subyace a la hipercompresión.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Afecta: Todas las unidades, de cualquier bando
- Cualquier unidad afectada sufre una penalización Acc aleatoria cada vez que dispara. Antes de calcular los disparos de la unidad afectada, tira un D3 y resta la puntuación del valor Acc de la unidad, p. con un resultado de 2, reduce el valor de Acc de un escuadrón promedio a 3 en lugar de 5.
- Si una unidad está dentro del radio de efecto de dos o más marcadores de desdibujadora, tira 1D3 por cada uno y aplica la penalización más alta.

Atrapadora (Grip)

Los proyectiles de atrapadores generan una malla hiperligera, un laberinto de sumideros de masa que se activa cada vez que alguien o algo intenta atravesarlo. Esto tiene el efecto de ralentizar o detener por completo el movimiento de una unidad.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Afecta: Todas las unidades, de cualquier bando
- La atrapadora afecta el movimiento, ya sea como resultado de una acción, reacción u otra razón, como un movimiento de consolidación después del combate. Una unidad que comienza su movimiento dentro del radio de efecto de un marcador de atrapadora debe realizar y superar un test de agilidad (Ag). Si esto falla, la unidad no puede moverse en toda esa acción; si pasa el test, la unidad puede moverse, pero su velocidad se reduce a la mitad.
- Las unidades afectadas deben detenerse y hacer un test inmediatamente para determinar si deben dejar de moverse por completo este turno o reducir a la mitad el resto de su movimiento.
- Una unidad afectada por atrapadora y terreno difícil realiza primero el test de atrapadora, luego cualquier test para moverse a través del terreno. Si el movimiento de una unidad se ve reducido por ambos, reduzca su ritmo proporcionalmente: por ejemplo, si se reduce a la mitad a través de atrapadora y se vuelve a reducir a la mitad a través del terreno, entonces la unidad se mueve a un cuarto de ritmo.

Minired (Slingnet)

Las armas ligeras magnéticas a veces pueden equiparse con munición de Minired. Esta es una versión de pequeño calibre de la munición de red de suspensión utilizada por lanzadores más grandes. Aunque utiliza la misma tecnología, es mucho menos potente que la red de suspensión estándar. Es más útil contra objetivos con armadura ligera.

- Tipo de munición especial: Inmediata
- No tiene efecto en una unidad que normalmente no queda suprimida por un impacto en SV0. Minired no tiene efecto en unidades que nunca toman pines como sondas.
- Se puede utilizar para disparos directos o disparos indirectos según las capacidades del arma (directo solo para lanzador-x; directo o indirecto para micro-ax).
- Se puede usar en cuerpo a cuerpo siempre que el arma tenga un modo de fuego directo capaz de disparar a una distancia de 1".
- Si se dispara en modo de fuego directo, se resuelve de la misma forma que cualquier otro disparo de fuego directo.
- Si se dispara OH , se resuelve utilizando la plantilla de explosión como para un disparo de explosión OH estándar.
- Un blanco impactado por uno o más disparos de minired en un solo turno de disparo no sufre daño por la minired y no se realiza test de Res. En cambio, la unidad recibe solo +1 pin como resultado de ser impactada, es decir, donde normalmente sufriría 1 pin por un impacto, toma 2.
- Si dos o más blancos son alcanzados por el mismo disparo OH, cada blanco recibe un pin por haber sido alcanzado y solo un blanco (a elección del tirador) recibe el pin adicional.

Aturdidora (Scoot)

Los proyectiles Aturdidores transmiten un pulso subarmónico que afecta el sistema nervioso de los seres vivos (no puede afectar a las máquinas), lo que hace que los objetivos sean temporalmente incapacitados. Contra los drones y los vehículos bien blindados de las naciones antarianas avanzadas es inútil, pero contra las máquinas más primitivas que dependen de la tripulación humana puede ser muy eficaz.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno.
- **Unidades que Afectan Aturdimiento:** criaturas vivientes, incluidas todas las unidades de infantería, montadas, de equipos de armas, bestias, bestias enormes y equivalentes, de cualquier bando que comiencen su activación o reacción dentro del área de efecto.
- **Unidades inmunes a aturdidora:** unidades de vehículos, incluso si tienen tripulación, excepto las unidades de vehículos primitivas que son A prueba de Inhibicion(como los vehículos Ghar).
- A las unidades afectadas solo se les puede dar una orden de Correr o Down, incluso si están en Emboscada.
- Del mismo modo, las unidades afectadas solo pueden reaccionar con una orden de Correr o Down, incluso si están en Emboscada.

Inhibidora (Scrambler)

Munición Inhibidora o Disparo inhibidor es el nombre que recibe un tipo de dispensarte de campos de energía. El proyectil explota, bañando el área inmediata con nanitos agresivos llamados nanofagos. Estas diminutas pero devastadoras máquinas apuntan a la nanoesfera opuesta, comprometiendo su capacidad para generar y conducir energía. Los nanofagos consumen toda su energía rápidamente antes de ser superados por las defensas de la nanoesfera, pero mientras están activos causan estragos en los campos de energía defensivos.

Inhibidora solo afecta a los modelos enemigos: no afecta a los amigos. Inhibidora no afecta a los modelos que tienen la regla especial a prueba de inhibición(por ejemplo, los vehículos Ghar y los montadores son tan primitivos que no pueden verse afectados, ¡son a prueba de inhibición!).

Los modelos se ven afectados si el centro de su base se encuentra dentro del área de efecto, o si cualquier parte del cuerpo del modelo se encuentra dentro del área en el caso de modelos que generalmente se tratan de esa manera.

- Tipo de Municiones Especiales: Turno a Turno
- Las bonificaciones de armadura y las capacidades de **todos** los campos/proyectores de armadura se anulan. Esto incluye, pero no se limita a, las bonificaciones y capacidades (como Down o la tabla de daños) de los campos de armadura desgastados, como réflex, HL, armadura de fase, capas/telarañas de impacto o potenciadores de HL, y las de Blindaje proyectado del vehículo, como escudos de cambio de fase: **no** funcionará ninguna funcionalidad de dichos campos de blindaje proyectados.
- Los drones, las bestias enormes y los vehículos ven reducido su valor de Res en 2 (-2 Res) mientras permanezcan afectados, lo que refleja el debilitamiento de sus campos de blindaje.
- Los drones compañeros dejan de funcionar mientras están afectados. No se dañan de otra manera y pueden moverse normalmente con su unidad principal, pero se vuelven inútiles.
- Si el modelo es una sonda, no puede moverse ni funcionar mientras está afectado: simplemente se paraliza y no hace nada cuando su unidad recibe una orden.
- Si un modelo se encuentra dentro del radio de efecto de dos o más inhibidores, solo se ve afectado una vez: las penalizaciones no son acumulativas.

Red (Suspensor Net)

Un proyectil de red emite un fuerte pulso suspensor creando una red suspensora temporal que restringe físicamente al objetivo, suprime las funciones mentales, ya sean biológicas o mecánicas, y no inflige bajas directamente al objetivo. Dada la dispersión de la red , los disparos de red tienen un efecto impredecible y son un tipo de munición de apoyo útil en lugar de un medio para destruir al enemigo por completo.

Los objetivos alcanzados por la munición red están sujetos por una red suspensora. Hay un límite finito para los pines infligidos dependiendo de la fuerza del pulso: un objetivo que ya está pineado no necesariamente se verá afectado más por un tiro de red. Como resultado, la munición red es más efectiva cuando se usa contra objetivos que tienen cero o muy pocos pines.

- Tipo de Municiones Especiales: Inmediata
- Afecta: todas las unidades bajo la plantilla Explosión (utilice la plantilla redonda estándar Explosión OH).
- Una unidad alcanzada por un disparo de red no sufre daño por esos impactos, y no se realiza ningún test de Res. El objetivo no toma un pin automático porque ha sido impactado. En cambio, el impacto **aumenta** la cantidad de pines en la unidad a un valor determinado aleatoriamente según el arma utilizada: Arma de Apoyo inflige D3+1 pines; Las armas pesadas infligen D5+1 pines.
- Independientemente de los pines de la(s) unidad(es) impactada(s), su número total de pines se eleva al valor obtenido si es mayor. Si el valor obtenido es igual o menor que el número de pines que ya hay en la unidad, entonces no se infligen pines y el impacto no tiene más efecto.
- Si dos o más unidades son atrapadas por un disparo de red, divida el valor de pines en partes iguales entre todas las unidades que pueden recibir pines como para las explosiones. Las unidades que no pueden aceptar pines, como las sondas, se ignoran a efectos de asignar pines entre varias unidades.
- Los objetivos que normalmente obligarían a repetir la tirada de Acc, como la infantería derribada y las motos veloces, tiran la mitad del valor del pin y redondean hacia abajo, como para otros efectos de explosión.

Por ejemplo, un objetivo con dos pines es alcanzado por una Red de un Lanzador-X. La tirada de "daño" es D3+1, los dados salen con un 2 para un total de 3. El número de pìnes se eleva a tres en total, agregando un pin a la unidad. Si el objetivo ya tuviera tres pines, el disparo no habría tenido efecto.

TECNOLOGÍA

Esta sección cubre los artefactos tecnológicos, kits, artículos, módulos de actualización y equipos que son comunes a muchas facciones en el universo de Antares. Los artículos especializados para cada facción se pueden encontrar en el propio suplemento de esa facción o en el PDF de trasfondo gratuito.

Cada entrada tiene su propio tipo que refleja su uso en el juego:

- **Los modelos de equipo** se muestran como un modelo separado dentro de la unidad y pueden ser el objetivo de los disparos afortunados. **La armadura personal** se usa o se incrusta en un modelo de infantería, bestia o similar para otorgar un aumento en la protección personal.
- **Las Mejoras de Módulos** son adiciones opcionales a una unidad o modelo, a veces se costo como tales en las Listas de Ejército. No se pueden añadir por separado.
- **Los simbiontes** son modelos por separado, pero se usan para representar capacidades adicionales de un modelo combinado, digamos un NuHu y su nanosimbionte. No pueden verse afectados por separado del modelo con el que están en simbiosis.

Las otras descripciones aquí son típicamente tecnología central para la vida cotidiana en el universo de Antares y se proporcionan para información y antecedentes.

ARMADURA

Hay varias formas diferentes de blindaje que se utilizan en el espacio antareano, casi todas las cuales funcionan según el principio de una carcasa de cuerpo compuesto resistente sobre la que se genera uno o varios campos de blindaje diferentes. Estos campos convierten la energía en masa disipadora o luz y se pueden ver en la armadura de réflex que se detalla a continuación, en la armadura hiperluz inteligente y reactiva utilizada por PanHuman Concord y en la armadura de fase utilizada por el Senado Isorianx (detalles con sus listas de ejército).). Una tecnología similar utilizada en el combate cuerpo a cuerpo son las Capas Absorbeimpactos y las Redes de Camuflaje y utilizadas por los Freeborn.

Armadura Réflex

Tipo: Armadura Personal

Utilizado por muchas de las civilizaciones que no son de IMTel, un escudo réflex genera una envoltura blindada hiperluz de baja densidad permeable modular que se extiende alrededor del individuo que lo lleva. Los escudos de réflex absorben energía, deteniendo objetos físicos, así como armas basadas en energía pura al convertir la energía cinética en una mezcla de luz y masa disipadora. Esto limita su efectividad porque la masa disipadora en sí misma presenta peligros que son relativos a la masa de la capa. Los escudos de réflex básicos son las más comunes de todas las armaduras y se encuentran por todo el espacio antariano.

Las tropas equipadas con escudos de armadura réflex suman +1 a su valor de resistencia (Res).

Capa de Alto Impacto

Tipo: Armadura Personal

La armadura reflexivos también se puede ampliar con un medio portador en forma de capas Absorbeimpactos. Estos toman la forma de túnicas, capas o abrigos que llevan el campo de la armadura. Solo son útiles en el combate cuerpo a cuerpo donde sus propiedades les permiten ser utilizados como escudo físico. Las capas de alto impacto las usan con mayor frecuencia los Freeborn, pero también pueden usarlas los líderes de otras sociedades donde la presencia, el costo y la practicidad de una capa de alto impacto hacen una declaración de autoridad.

Una Capa de alto impacto agrega +1 a la Res del usuario en combate cuerpo a cuerpo, pero sufre lo mismo que una armadura réflex cuando se expone a municiones especiales que anulan dichas armaduras, como las municiones Inhibidoras.

Red de Alto Impacto

Tipo: Armadura Personal

La Red de Alto Impacto comprende una red delgada de material conductor que puede ser utilizada como matriz de campo por un generador de campo adicional. Es efectivamente una forma de capa de alto impacto, pero sin las capas fluidas (bastante ostentosas, para los ojos de Algoryn) utilizadas como matriz por los Freeborn.

Una red de alto impacto agrega +1 a la Res del usuario en el combate cuerpo a cuerpo, pero sufre lo mismo que una armadura de réflex cuando se expone a municiones especiales que anulan dichos escudos de armadura.

La bonificación de Red de Alto Impacto y Capa de Alto Impacto se suma a cualquier bonificación de otros campos de armadura. Por ejemplo, un individuo equipado tanto con una armadura de réflex como con una capa de alto impactos tendría una bonificación de +2 Res en el combate cuerpo a cuerpo.

Potenciador HL (hiperluz)

Tipo: Actualización de Modulo

Los Potenciadores HL o, a menudo, solo 'potenciadores' absorben la masa disipadora generada por los campos de blindaje, lo que les permite operar con mayor eficiencia. Los módulos están integrados en skimmers personales, por lo que solo cuando un motorista u operador fusiona su campo de protección con el dispositivo, estos potenciadores entran en juego.

Un potenciador de hiperluz agrega una bonificación Res adicional de +1 a cualquier modelo que ya esté equipado con armadura generadora de campo, como hiperluz o réflex. Esto no se acumula con un potenciador HL de ninguna otra fuente.

Por ejemplo, las motos interceptoras Concord tienen Potenciadores HL y sus motoristas usan una armadura hiperluz que otorga un +1 adicional a su valor de Res cuando están montadas: en rangos de 10 "o menos, tienen una Res de +2, en más de 10" tienen un Res de +3, y contra impactos explosivos tienen una Res de +4.

Armadura Reforjada

Tipo: Armadura Personal

La armadura Concord Hiperluz e Isorian Phase se basa en la presencia de un IMTel avanzado o una nanoesfera de biosilicio compleja para operar su funcionalidad avanzada. Los Freeborn reacondicionan esa armadura con una nueva nanoesfera efectivamente inerte que usan para sus propios comandantes o intercambian con mercenarios.

La armadura reforjada se parece físicamente a la armadura de la que se derivó originalmente, pero tiene las siguientes capacidades:

- A distancias de hasta 10”, la armadura proporciona una bonificación de armadura de +1 a Res;
- A distancias superiores a 10”, la inteligencia de la armadura puede reaccionar mejor al fuego entrante, por lo que proporciona una bonificación de armadura de +2 a la Res;
- En ambos casos, el blindaje es proporcionado por un campo cinético o hiperluz alrededor del blindaje, por lo que es anulado por municiones especiales como Inhibidora.

Barreras Cinéticas y Escudos Deflectores

Tipo: Módulo de actualización o amigo

Las barreras cinéticas y los escudos de masa son tipos de barreras de energía protectora que protegen a las tropas del fuego enemigo. Las **barreras cinéticas** son defensas lineales utilizadas por muchas facciones antareanas; Los escudos cinéticos o **escudos deflectores** son los que se proyectan desde un dron deflector utilizando una plantilla deflectora para indicar su posición. Todos tienen reglas similares.

Las diferencias específicas para cada tipo de barrera de energía se explican a continuación. Excepto cuando un escenario indique lo contrario, las siguientes reglas se aplican a todas las barreras de energía de protección.

Los disparos que cruzan desde el exterior hacia el interior de una o más de estas barreras sufren una penalización en Acc de -2. Cuando determine si el disparo se ve afectado por esta penalización, aplique la regla en la que la mayoría de los tiradores deben trazar LoS a través del escudo en cuanto al terreno intermedio y

oscurecedor.
De lo contrario, las barreras:

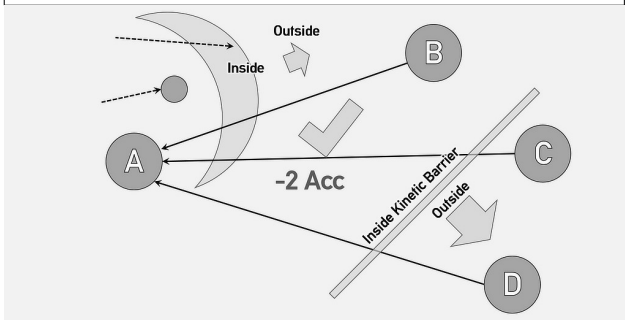
- se activan automáticamente;
- no presentar ningún impedimento para la vista o el movimiento: las unidades pueden pasar LoS a través de la barrera desde el interior o el exterior y pueden moverse a través de ella libremente;
- tener un interior, donde están los defensores, y un exterior, donde es probable que esté el enemigo;
- no ofrecen protección a los disparos OH oa los disparos de los tiradores en terreno elevado cuando los disparos pasan por encima de ellos;
- acumular sus penalizaciones de Acc con cualquier otra del terreno intermedio pero no con otras barreras de energía;
- no aplicar en PBS ya que los atacantes tendrán que penetrar la barrera para atacar a los defensores por dentro.

Escudos de Deflector

Un escudo deflectore se representa utilizando una plantilla de escudo deflector (disponible en la plantilla Antares con marcador OH y marcadores de municiones especiales, o consulte los apéndices de este suplemento). El lado cóncavo de una plantilla de escudo deflector es el lado interior; el convexo el lado exterior.

Consulte la sección sobre drones de apoyo para obtener detalles sobre los drones deflectores.

16: ESCUDOS DEFLECTORES Y BARRERAS CINÉTICAS
Disparar desde B, C o D hacia A sufre una penalización de -2 a Acc cuando se dispara a A debido a que se dispara a través de una o más barreras protectoras de energía desde el exterior.
A dispara a B, C o D no tiene penalización Acc ya que está disparando desde el interior del escudo deflector.



Barreras Cinéticas

En términos generales, el uso y despliegue de barreras cinéticas es algo específico de los escenarios individuales. La mayoría de las veces, la cara exterior de una barrera cinética es la que tiene marcas o símbolos grabados, pero esto debe establecerse al instalar las barreras.

Las siguientes reglas se aplican específicamente a las barreras cinéticas:

- La barrera cinética está representada por una plantilla transparente de hasta 8" de largo sujeta dentro de una base.
- La(s) base(s) de la barrera cinética incluyen una fuente de energía integral. Esta base puede ser atacada y disparada, lo que podría destruir la fuente de energía y, por lo tanto, la propia barrera. El proyector tiene Res 8, es pequeño y está protegido por la barrera cinética.

Envolvente Hiperluz de Emisión Fija

Esta es una de las formas estándar de protección dada a los vehículos y drones producidos por muchas de las facciones avanzadas en el espacio Antareano. Se utiliza para aumentar la protección que ofrece la armadura de capa compuesta subyacente, nano-adherida. Si bien esta piel compuesta es suficiente para proteger a los ocupantes de un vehículo o la estructura de un dron contra la mayoría de los disparos de armas ligeras, las municiones más pesadas requieren que se genere una envoltura hiperluz de emisión fija. La envoltura de hiperluz convierte la energía en una mezcla de luz, calor y masa disipadora que puede ser absorbida más fácilmente por el dron o el vehículo. La ventaja de tener envolventes hiperlumínicas de emisión fija es que se pueden generar células hiperlumínicas individuales para rodear a cada miembro de la tripulación, ofreciéndoles una protección sustancial.

En la práctica, la piel compuesta junto con la envolvente de hiperluz de emisión fija da como resultado una estadística de resistencia base para vehículos de alrededor de 8-11, dependiendo de la fuerza de los generadores.

Los envolventes hiperluminicos desechables también se utilizan para llevar vehículos de combate a la superficie de un planeta. El envolvente generalmente se destruye a medida que absorbe la energía del impacto, pero el paquete (un dron de combate, por ejemplo) casi siempre llega de manera segura y sin rasguños.

En general, dicha armadura no se ve afectada dentro del juego, excepto por los proyectiles Inhibidores, por lo que se incluye aquí solo como información.

Blindaje Cinético Reactivo

Esta es una extensión del blindaje básico de emisiones fijas utilizado por muchos vehículos en el espacio antareano. Consiste en un campo reactivo anclado en la armadura compuesta subyacente para absorber la energía de los ataques entrantes. Si bien estos son muy efectivos cuando se protegen máquinas o construcciones resistentes, las tensiones de impacto resultantes en la estructura subyacente no pueden ser soportadas por los ocupantes vivos, por lo que se usa una envoltura de hiperluz de emisión fija en su lugar (o además) para absorber el retroceso generado por el blindaje cinético.

Si bien la bonificación puede ser variable, el blindaje cinético reactivo generalmente agrega +2 a la estadística de resistencia para la mayoría de los vehículos cuando se combina con la piel compuesta subyacente y una envoltura hiperluminica de emisión fija o una armadura réflex en los vehículos de transporte. La bonificación exacta para cada vehículo se indica en las entradas de su lista de ejército. Cuando se usa solo para proteger equipos o drones, la fuerza del blindaje simplemente depende de la capacidad de los generadores y la capacidad del dron y el equipo para soportar las tensiones generadas.

De lo contrario, el blindaje cinético reactivo no se ve afectado dentro del juego, excepto por los proyectiles Inhibidores, por lo que está aquí solo para fines de trasfondo.

EQUIPO

Esto cubre equipos comunes, ocasionalmente representados por un modelo separado en la mesa, pero principalmente como una actualización integral de un vehículo, dron u otro modelo.

Auto-Taller

Tipo: modelo de equipo

Un Auto-Taller es un taller móvil compacto utilizado por Boromite Engineers y Virai para mantener, reparar y, en ocasiones, modificar todo tipo de tecnologías, incluidas armas, vehículos y otras máquinas. Los talleres automáticos generan una nube de nanodrones o microbots constructivos que funcionan para diagnosticar y reparar maquinaria dañada o defectuosa.

- El taller está representado por un modelo sobre una base de tamaño estándar, incluido con la unidad como parte de su equipamiento.
- La unidad puede activar el taller cuando se le da una orden y realiza cualquier acción (no reacción), incluso es down después de un test de orden fallido o si es forzada a Down como resultado de una baja. El taller no se puede activar de ninguna otra forma.
- Cuando se activa el taller, afecta inmediatamente a todos los vehículos, drones, equipos de armas y unidades montadas en máquinas amigas que se encuentren a 5" de la unidad que usa el taller. Si la unidad que transporta el taller tiene pines, también afecta a su propia unidad.
- Cada unidad afectada que tenga uno o más pines tira un D10. Con una puntuación de 1 a 5, el taller hace el trabajo y se quita un pin de la unidad; con una puntuación de 6 a 10, el taller no completa su tarea para esa unidad.

Kit de Demolición

Tipo: Módulo de actualización

El equipo de demolición se utiliza para la entrada forzada o para destruir una pared. Dicho equipo es utilizado por los servicios civiles de rescate, así como en combate, y puede ser transportado por un dron de uso general, a veces llamado dron de demolición, pero también puede ser transportado por ingenieros de campo. El contenido exacto depende de la tecnología de la facción que lo utilice: las naciones IMTel suelen incluir una gama de manipuladores y proyectores de campo suspensor, sensores estructurales, tecnología básica de infiltración y equipo comprimido que se puede desempaquetar fácilmente para que lo usen los

escuadrones cercanos. El equipo comprimido consta de cortadores de plasma, gatos o arietes motorizados y, si todo lo demás falla, explosivos.
El kit de demolición se puede utilizar para abrir o crear accesos a través de puertas, tabiques y, a veces, paredes. Los escuadrones a menos de 5" del dron que lleva el kit de demolición obtienen los siguientes beneficios:

- Los explosivos colocados añaden +1 a su SV total después de ser combinados.
- Una bonificación de +1 de brecha para los test de destrucción o brecha. Esto incluye cualquier test (incluida Acc) para disparar o cargar contra edificios, paredes o puertas, y tests de Fuerza para demoler estructuras físicamente.
- Se añade +1 SV a cualquier disparo contra un edificio, pared u obstrucción. Esto significa que una unidad dentro de 5" del Dron de demolición recibe una bonificación de +1 Acc y una bonificación de +1 SV cuando se dirige a edificios u obstrucciones verticales.

Nano-Simbionte

Tipo: modelo de equipo simbionte

En la vida civil, los NuHu no necesitan protección adicional. Están vinculados al vasto fragmento sensorial que es el IMTel local, con todas sus entradas, monitoreo, inteligencia y capacidad predictiva. Además, viven donde quieren, protegidos como corresponde para el medio ambiente no solo por medios físicos sino por la gran cantidad de fábricas de nanitos que los rodean y están a su entera disposición.

En el frente, es un asunto completamente diferente. Aquí, los NuHu están expuestos a armas peligrosas, tienen una nanoesfera muy reducida e incluso podrían tener que recurrir a las capacidades de los fragmentos de combate aislados. Sin los recursos casi infinitos de una nanoesfera sofisticada, NuHu debe tomar un nanosimbionte para protegerse.

Un nanosimbionte es un dron altamente especializado que contiene un conjunto sofisticado de nanotecnología médica, de soporte vital, defensiva, de control y de comunicación que ayuda al NuHu a mantenerse con vida y al mando del fragmento de combate al que está asignado. El nano-simbionte:

- Es un modelo separado sobre la mesa, pero no se puede seleccionar por separado del NuHu y lo que afecta al NuHu afecta al simbionte y viceversa. Deben considerarse como un solo modelo: a menudo montamos el par en una sola base de 40 mm.
- Proyecta un campo hiperluminico, fragmentado o de fase alrededor de su NuHu, según corresponda al origen de NuHu, lo que brinda los beneficios normales de dicha armadura.
- Actúa como un potenciador de HL para el NuHu, agregando +1 a la bonificación de armadura.

Auto-Reparación

Tipo: Módulo integral o de actualización

La mayoría de los vehículos y drones con armas tienen, o pueden llevar, una unidad de autorreparación adecuada a su nivel de tecnología. Un modelo con la regla de autorreparación puede intentar corregir el daño que ha adquirido durante una batalla, de la siguiente manera:

- El jugador declara que la unidad se está reparando a sí misma y le da una orden de Reagrupamiento. La unidad debe realizar y tener éxito en una acción de Reagrupamiento, retirando los pines de forma normal.
- Una vez que se completa con éxito la acción de reagrupar, el vehículo o dron puede intentar reparar un sistema de un arma que no funcione correctamente, inmovilizar la unidad, blindaje u otro sistema dañado. El jugador declara cuál de estos sistemas está en reparación.
- Si la unidad no tiene pines, la reparación es automática, de lo contrario, la unidad realiza un test de Co, restando los pines como de costumbre: en caso de éxito, se repara el mal funcionamiento del sistema; en caso de fallo, la reparación lleva mucho tiempo y no tiene éxito.

Matriz Subversora

Tipo: Módulo adjunto al dron

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

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

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

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

- La matriz apunta a unidades enemigas dentro de 15" que contienen vehículos, máquinas montadas, drones con armas, sondas, equipos y drones compañeros.
- El modelo que realiza el ataque no necesita LOS para el objetivo.
- El subvertidor ataca automáticamente cada vez que la unidad que lo lleva realiza una Acción o Reacción, incluida una Acción forzada después de una orden fallida o después de un evento muere. Haga primero la Acción de la unidad y luego calcule los resultados para la matriz.
- Las unidades A Prueba de Inhibicion son inmunes a los efectos de los subvertidores.
- Se destruyen las sondas individuales a las que apunta la matriz del subvertidor. No se hace ningún test y, como resultado, no se disputa ningún dado de orden.
- Las unidades que no sean sonda que sean el objetivo de la matriz subversora deben hacer un test de Co. Si más de una unidad se ve afectada, el jugador que posee el subversor decide el orden en el que tirar. Las unidades con drones compañeros tiran una vez sin importar cuántos drones tengan, al igual que las unidades que califican como objetivos en más de un conteo.

Resultado del Test Subversor (Co)

Resultado	Efecto
Pasado	Sin Efecto
Fallado	El jugador contrario debe tomar uno de sus dados de orden de la bolsa de dados y colocarlo a un lado donde ambos jugadores puedan verlo. Se disputan los dados. Si no quedan suficientes dados de orden en la bolsa, entonces se deben retirar los dados de orden que ya están en juego, y el jugador cuya unidad se ve afectada decide cuál tomar.

En la **Fase de Fin de Turno**, en el Segmento de Efectos Especiales (2.4), si todos los subvertidores de un ejército no pueden interactuar con otras unidades, por ejemplo, al ser destruidos, compactados o transportados, se devuelven todos los dados disputados que forzaron a dejar de lado a la bolsa De lo contrario, una vez que se hayan realizado todos los tests de recuperación y se hayan devuelto otros dados a la bolsa, haga un test para cada dado de orden impugnado. Es posible que ambos bandos tengan dados de orden disputados, en cuyo caso tira para cada uno.

- Tire todos los dados disputados uno a la vez, ambos jugadores tirando un D10 para cada uno. Si el jugador propietario gana (¡ganado por los pelos!), el dado de orden vuelve a la bolsa de dados; de lo contrario, el dado de orden permanece en disputa.
- Coloque los dados que su dueño recupere en la bolsa de dados para usarlos en el siguiente turno.

Los dados disputados no se utilizan durante el próximo turno y se realiza un nuevo test al final de ese turno.

Cápsulas de Transporte

Las cápsulas de transporte son cápsulas adheridas a un dron o vehículo que le permiten transportar mercancías u otros ocupantes. Por lo general, se sellan para proporcionar un entorno protector para el contenido o los ocupantes y para proporcionar una capa sobre la cual las formas más avanzadas de armadura pueden formar un campo protector. Muchos módulos tienen compactadores incorporados para comprimir equipos y artículos de carga más pequeños, mientras que otros están construidos para transportar cajas compactadoras o contenedores de carga para mercancías que no se pueden compactar. Las cápsulas militares también se pueden equipar dentro de generadores de campo de hiperluz individuales para proteger a los ocupantes.

Las cápsulas de transporte vienen en una amplia variedad de capacidades. La cápsula de transporte más visible es la cápsula blindada compuesta que se utiliza en los vehículos de drones, como el dron de transporte de propósito general de la clase T7 de Concord, con capacidad para diez personas.
El número de personas que puede transportar una cápsula de transporte viene dado por el atributo especial Transporte, como se menciona en las Reglas básicas. De lo contrario, la naturaleza exacta del método de transporte tiene un impacto limitado en el juego y se proporciona solo con fines informativos: ¡tiende a ser la armadura circundante la que es más importante!

Módulos de Suspensión

Las civilizaciones avanzadas del espacio antareano utilizan tecnología de suspensión estructural para construir drones y otros vehículos que flotan en el aire sobre la superficie del suelo. Muchos tipos de terreno líquido o agrietado que serían intransitables para un vehículo típico del siglo XXI son fácilmente atravesados por un vehículo antareano con suspensión.

Los modelos suspendidos tratan una variedad de terrenos como campo abierto.

Vehículos Antarean

A menos que se indique lo contrario, asumimos que todo tipo de drones, vehículos, motos, equipos y armas de Antarean están suspendidos. Si un vehículo no tiene propulsión suspendida, esto se establece como una regla especial para ese vehículo: por ejemplo, los vehículos Ghar no están suspendidos porque son sobre orugas y tienen la regla especial Engorroso.

DRONES DE APOYO

Los Drones o drones de apoyo son drones de pequeño equipamiento que acompañan a unidades de diversa índole. Flotan sin esfuerzo sobre suspensores y son extremadamente hábiles para seguir el ritmo de sus unidades principales. Hay muchos tipos diferentes de drones compañeros, por ejemplo, **observadores, deflector y medi-drones.**

Nos referimos a los drones de apoyo como "drones" para distinguirlos de las unidades tipo drones armados. Un dron es simplemente una máquina inteligente y autosuficiente, ya sea dentro de una sociedad humana o alienígenas, o incluso formando sociedades propias. Los drones de todos los tamaños son un elemento común de las sociedades antarianas avanzadas, desde humildes drones de entrega hasta gigantescas naves espaciales.

REGLAS DE DRON DE APOYO

Los drones son equipo y, en su mayor parte, siguen las reglas estándar para los modelos de equipo dentro de una unidad. Todos los drones siguen estas reglas excepto cuando se aplica alguna excepción específica.

- Los modelos de dron **son equipos** y no se cuentan como miembros de su unidad, por ejemplo, cuando se trata de calcular números para tests de ruptura.
- Los modelos de dron separados se clasifican como pequeños a los efectos de la capacidad de transporte.
- Cuando muevas una unidad que incluya drones, mueve todas las demás miniaturas de la unidad primero para que formen una formación y luego vuelve a mover a los drones a la formación con ellos. No hay necesidad de medir los movimientos de los modelos de drones.
- Los modelos de drones se pueden reorganizar en formación siempre que su unidad realice una acción o reacción de cualquier tipo, incluso si se trata de disparar, down, reagruparse o caer en una emboscada, donde la unidad en sí no se mueve. Si un dron está fuera de la distancia de cohesión de la unidad, debe reorganizarse en formación cuando su unidad realice tal acción o reacción.
- Los modelos de drones no se pueden contar como modelos a efectos de cohesión de unidades, ni siquiera para otros drones. En raras ocasiones, una unidad podría terminar con demasiados drones para mantener la cohesión; en este caso, los jugadores deben hacer todo lo posible para mantener la cohesión de la unidad. Tenga en cuenta que incluso cuando se basean por separado, los simbiontes se consideran parte del modelo con los que están en simbiosis, por lo que pueden contarse a efectos de cohesión.
- Los modelos dron pueden pasar libremente a través de modelos de su propia unidad, a través de otros modelos y formaciones de unidades de cualquier bando, así como a través de cualquier terreno que no sea intransitable.
- Los modelos de dron se ignoran para calcular la línea de visión (LoS) para disparar hacia o desde la unidad. LoS se puede trazar a través de drones de apoyo desde cualquier bando como si no estuvieran allí.
- Los modelos de dron se ignoran cuando se mide entre unidades.
- Los drones son modelos de equipo y, por lo tanto, no pueden ser el objetivo de los disparos enemigos ni participar en combates cuerpo a cuerpo. En el combate cuerpo a cuerpo, se pueden apartar donde sea conveniente, siempre que permanezcan en formación. Los impactos no se pueden asignar a los drones, excepto en el caso de un disparo afortunado al disparar o un golpe afortunado en el combate cuerpo a cuerpo. Esto es estándar para los modelos de equipo en una unidad.

¿Qué modelos de dron?

Antares 2 tiene diferentes usos y enfoques para algunos drones de apoyo y se ha basado en muchas lecciones del juego en Más allá de las puertas de Antares, versión 1. Como resultado, algunos drones han cambiado de función, son más comunes o se han eliminado por completo.

Para respaldar esto, algunos de los modelos de sondas y drones en la tienda web de Skytrex han conservado su antiguo nombre, ya que es apropiado para su nueva función, como las sondas de caza. Otros se mantuvieron pero se les asignó un nuevo rol, como los drones de Potenciador de HL.

Sin embargo, estas descripciones de modelos deben considerarse una guía: no existe una forma única de implementar un dron de apoyo en los millones de mundos conectados a Antares. Durante las pruebas de Antares 2, por ejemplo, los jugadores han estado usando a los drones de escudo de BtGoA como drones deflectores porque parece que tienen un escudo a su alrededor.

Otras sondas y modelos de drones, como los drones sincronizadores o las nanosondas, se pueden cambiar a roles similares para especies o unidades particulares. Al final, realmente no importa cómo se vea cada dron o sonda, siempre y cuando los jugadores sean consistentes y le digan a sus oponentes qué representa cada modelo de dron.

- Un dron se destruye automáticamente si se le asigna un impacto. No se realiza ningún Test Res y el modelo se elimina una vez que se han resuelto todos los daños y se han eliminado las bajas. Un dron que otorga un beneficio a su unidad continúa brindándolo hasta que se elimina el modelo, es decir, solo una vez que se ha resuelto todo el daño en la unidad.
- Si una unidad sufre una baja, sus drones se eliminan junto con el último miembro de la unidad de la misma forma que para otros modelos de equipo.
- Un impacto en cualquiera de los modelos de drones de una unidad no da como resultado un pin en la unidad.
- Los drones pueden ser destruidos o inutilizados temporalmente por ciertos tipos de armas o equipo como se especifica en las reglas para esas cosas. Por ejemplo, municiones inhibidoras y armas disruptoras Ghar.

Módulos de Drones

En lugar de tener muchos modelos de drones flotando alrededor de la mesa, algunos jugadores pueden desear implementar la funcionalidad de drones como módulos de equipo dentro de un vehículo o una unidad especial específica del escenario, como un dron de torreta. Estos son **módulos de drones** en lugar de drones de apoyo y deben indicarse específicamente como tales (aunque debemos señalar que los equipos integrados, como los Potenciadores HL , no son módulos de drones).

Los módulos de drones son idénticos a otros drones y están sujetos a las mismas reglas, excepto que no se mueven por separado. Por ejemplo, aún pueden ser atacados por separado por un disparo afortunado o una regla especial y si es el único objeto destruido por un ataque no resulta en un pin en el vehículo o dron que los transporta. El daño a ellos debe registrarse por separado, tal vez en una tarjeta u hoja de seguimiento de la unidad.

DRONES DE APOYO COMUNES

Los siguientes son los drones de apoyo que se encuentran con más frecuencia en el espacio antareano. Las facciones individuales tienen sus propios drones de apoyo especializados que se tratan en el manual o libro de ejército de esa facción.

Dron Deflector

Un deflector es un pequeño dron de apoyo defensivo que proyecta un escudo invisible de energía cinética llamado **escudo deflector.** Un escudo deflector puede desviar o absorber los ataques entrantes, "rechazar" los misiles y desviar los disparos de energía. Consulte la página p.17 para saber cómo funcionan los escudos deflectores.

- La plantilla se coloca con el lado convexo de espaldas al deflector, sin ninguna parte de la plantilla a más de 5” del modelo deflector.
- La plantilla se puede cambiar de posición en cualquier momento en que el modelo deflector se cambie o se pueda cambiar de posición.

Dron Potenciador (Potenciador HL)

Un potenciador aumenta la eficacia de la armadura basada en hiperluz de una unidad al absorber la masa de absorción generada por la reacción de hiperluz a un impacto. Esto permite que los revestimientos de armaduras de tamaño humano funcionen de manera más efectiva sin correr el riesgo de aplastar o derribar a sus portadores.

Los tipos de máquinas más grandes, incluidos los transportes personales como motos, drones y vehículos, tienen módulos potenciadores de escudo incorporados que pueden lidiar con efectos de masa que cambian rápidamente. ¡Los drones compañeros potenciadores no afectan a estos modelos porque ya están potenciados!

- Un dron potenciador afecta la bonificación de armadura de todas las miniaturas de una unidad de infantería, una unidad de bestias o un equipo de armas equipado con armadura de campo generada (réflex, hiperluz, fragmentada, de impacto, de fase y similares).
- Un dron potenciador también afecta a la bonificación de todas las miniaturas de una unidad montada si han generado armadura de campo y si aún no incluyen un impulsor hiperluz como módulo de equipo.
- Los potenciadores no son acumulativos: si una unidad tiene uno o más potenciadores, todas las miniaturas afectadas suman +1 a su Res para todos los test.

Dron de Camuflaje

Los drones de camuflaje arrojan nanoamortiguadores que reducen la firma de energía de una unidad y proyectan una imagen de luz suave que interrumpe la luz visible a su alrededor. Suelen estar unidos a unidades de infiltración.

- El campo de camuflaje tiene un área de efecto de 5" de radio según el dron de camuflaje, pero está limitado a la unidad a la que está unido el dron: para estar protegidos por el campo de camuflaje, las miniaturas de la unidad deben estar dentro esta área.
- Si la unidad está **Down**, no se le puede apuntar a distancias de más de 10" del dron de camuflaje.
- Si la unidad está **Down**, los disparos OH de más de 10" del dron de camuflaje se clasifican como disparo a ciegas si apuntan a un punto dentro del área de efecto. Esto también se aplica si la unidad hace down como reacción a dicho disparo OH.
- Si la unidad usa la reacción **Cuerpo a Tierra** por disparos de **fuego directo** desde más de 10" de distancia, entonces ya no puede ser el objetivo de los disparos enemigos: los disparos se desperdician.
- Una sonda exploradora puede comprometer el efecto de un dron de camuflaje si se mueve a menos de 10". Ver Sondas Scout p.26.

Dron Compresor

Los drones compresores son capaces de transportar una carga generosa de material en un campo compresor estable. Los compresores se emplean comúnmente como medio de transporte de equipos de hasta cierto tamaño.

La tecnología de compresión facilita el transporte de materiales voluminosos o pesados y es una de las tecnologías clave del Nexus Antarean. No todo se puede comprimir de forma segura de esta manera, algunos materiales resisten completamente la compresión y los drones compresores son lo suficientemente inteligentes como para distinguir y rechazar cualquier cosa que no sea adecuada. Además de otros drones compresores, los sujetos inadecuados incluyen criaturas vivas y municiones o materiales susceptibles de descompresión explosiva.

Una función común de estos drones es proporcionar a una unidad tipos alternativos de equipo. Por ejemplo, los escuadrones de interceptores de Concord usan compresores para transportar armas de apoyo a la acción. Los motoristas compactan sus motos en los drones compresores e intercambian su arma ligera de apoyo para que sirva como equipo para el arma. Cuando sea necesario, pueden cambiar el arma por sus motos si necesitan moverse rápidamente.

Capacidad de Carga del Compresor

Un dron compresor puede llevar uno de los siguientes:

- todas las motos de una unidad montada,
- el arma de apoyo de una unidad de equipo de armas,
- una unidad de Drones armados de hasta tres modelos completos con cualquier dron de apoyo asociado, o
- una unidad de sonda completa.

Un dron compresor no se puede comprimir: un dron compresor no puede llevar a otro dron compresor.

Los modelos transportados por el compresor se mantienen fuera de la mesa y sus dados de ordenes no están incluidos en la bolsa de dados. En su lugar, los dados de órdenes se mantienen a un lado hasta que se descargan las unidades. El jugador debe dejar claro qué compresores transportan qué unidades.

Carga/Descarga del Compresor

Los compresores pueden cargar o descargar cuando su unidad realiza una acción o reacción. Esto incluye una acción de down después de un test de orden fallido. Siempre lo hacen al final de la acción/reacción de la siguiente manera:

- Las unidades que están montadas en motos o máquinas similares pueden desmontar o volver a montar cuando realizan una acción/reacción. Los jinetes desmontados se tratan como tipos de infantería equivalentes.
- Un dron compresor que lleva el arma de apoyo de un equipo armado puede cargar o descargar el arma cuando su unidad realiza una acción/reacción. Cuando el arma está cargada, la unidad se convierte en el tipo de infantería correspondiente.
- Un dron compresor que lleve un arma y acompañe a una unidad montada en moto puede cambiar las motos de la unidad por un arma al mismo tiempo. Por ejemplo, una unidad montada en moto podría ponerse en posición y al final de su movimiento cargar sus motos y descargar su arma de apoyo, los motoristas desmontando para tripular su arma como un equipo de armas.
- Un dron compresor que transporta una unidad completa puede descargar la unidad dentro de 1-5" de la propia unidad del compresor. Debe descargar la unidad en una posición que los modelos puedan alcanzar desde el compresor sobre terreno abierto y sin cruzar un obstáculo o moverse a través de Terreno difícil.
- A una unidad descargada de un dron compresor se le da inmediatamente una orden de Down usando su propio dado de órdenes, excepto cuando la unidad no puede recibir una orden (como sondas), en cuyo caso dé a la unidad una orden que pueda recibir con la prioridad. Down → Reagrupar → Correr.

Compresores Destruidos

Todo lo que lleva un compresor es invulnerable mientras permanezca cargado. Sin embargo, si se destruye un compresor, todo lo que lleva se descarga automáticamente. Si dicho equipo descargado a la fuerza es parte de una opción exclusiva dependiente del compresor para esa unidad (por ejemplo, motos o un arma de apoyo), la unidad debe decidir cuál desea utilizar a partir de ese momento y el equipo que no se utiliza se pierde. .

Dron Centinela

Los Drones Centinelas son pequeños drones armados cuya función es actuar como guardianes o vigilantes. Por lo general, están armados con una carabina de plasma, pero cualquier arma estándar es una posibilidad dependiendo de la fuerza a la que pertenezcan.

- Un Dron Centinela puede disparar cuando su unidad dispara y al menos un miembro de la unidad puede trazar LoS al objetivo.
- Un Dron Centinela debe poder trazar LoS al objetivo para disparar, de la misma manera que un miembro de la propia unidad. En este sentido, los Dron Centinela son una excepción a la regla normal de que LoS no se traza de un dron de apoyo.
- El alcance de la unidad al objetivo se mide desde un miembro de la unidad y no desde un Dron Centinela, incluso cuando un Dron Centinela está más cerca del objetivo. El Dron Centinela dispara a la misma distancia medida que la unidad en su conjunto.
- Si los Drones Centinelas están armados con armas que tienen dos o más modos de disparo, como carabinas de plasma, todos disparan usando el mismo modo que las tropas pertenecientes a la unidad en la que están armados de manera similar.
- Los Drones Centinelas disparan con el mismo valor de Acc que los miembros de la unidad a la que pertenecen. Si la unidad incluye modelos con diferentes valores de Acc, el Dron Centinela dispara con el más alto.

Medí-Dron

Un medí-apoyo o medí-dron es un dron médico móvil que puede administrar atención de emergencia inmediata y que a menudo se incluye en unidades de tropas, especialmente unidades de comando.

- Los medi-drones solo pueden asistir a modelos que representen criaturas vivas de unidades de infantería, equipo de armas, bestias, bestias montadas y monstruosas. Pueden asistir a unidades montadas que montan máquinas, ya que suponemos que atienden a los jinetes. Medí-Drones no puede atender modelos que representen máquinas incluyendo armas, equipos, drones y vehículos. Un medí-dron puede asistir a cualquier criatura viviente en su fuerza sin importar la especie, sobre la base de que puede acceder a cualquier información que sea necesaria para hacerlo.
- Una unidad aliada asistida a menos de 5" de uno o más modelos de medí-dron, incluida la propia unidad del dron de apoyo, puede repetir una tirada de Res fallida cada vez que se le dispare, luche cuerpo a cuerpo o falle un test Res. y sufre daños.
- Las repeticiones de Me di-dron se pueden agregar a las repeticiones de disonadas y médicos, por lo que una unidad atendida dentro del alcance de un medí-dron, medí-sonda y medico obtiene una repetición de tres modelos. Ningún modelo individual puede repetir la tirada de Res más de una vez,independientemente de la cantidad de medi-drones presentes, ya que solo se permite una sola repetición.

- Las Bestias Gigantescas asistidas ganan la regla especial As, en su lugar. No aumentan ninguna calificación de As que ya tengan, incluso si están bajo el efecto de múltiples medidrones, medí-sondas o médicos.

Una nota sobre Drones de Tele transporte

Un teletransporte emite una señal de modulación de transmat que se puede usar como un nodo de transmat temporal para permitir que una matriz de transmat más grande tome una unidad de la superficie de un planeta. Se colocan diminutos generadores de señales teletransporte en los cráneos del personal crítico o se conectan a los núcleos neuronales de drones importantes. Para todos los teletransportes, el rango es limitado en comparación con una matriz fija, y como la señal de modulación puede colapsar en medio del transporte, es un método relativamente arriesgado de teletransportación transmat.

Los drones de Teletransporte solo aparecen como equipo de unidad en los escenarios en los que se requieren y las reglas para su uso se incluyen con los escenarios.

Los Teletransportes pueden disfrazarse, enviarse a una ubicación específica y su señal captarse desde un transmat en órbita planetaria baja: las tropas luego son transmitidas hacia o desde la ubicación de la señal. En personas mortalmente heridas o drones gravemente dañados, el teletransporte y un área a su alrededor pueden ser "arrebatados" por un transmat receptor en órbita baja.

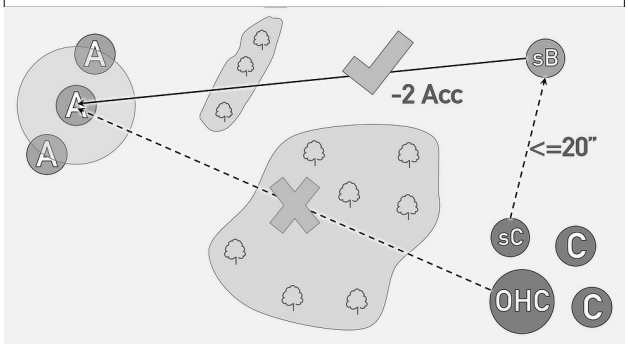
¡Debido a su disfraz y rareza, recomendamos a los jugadores que usen cualquier dron de apoyo de repuesto o equipo disfrazado como drones teletransporte cuando sea necesario!

Dron Observador

Los observadores son el tipo más común de drones de apoyo. Los observadores transmiten información de sus sensores directamente al fragmento de combate de una unidad, actuando como un "ojo en el cielo" para la propia unidad. También pueden compartir información con otros observadores y sus fragmentos de combate.

- **Repeticiones de tiradas de Observador.** Si una unidad tiene uno o más drones de observación, puede volver a tirar un fallo cada vez que dispara, siempre que al menos un dron de observación tenga LoS al objetivo. En este sentido, los observadores son una excepción a la regla normal de que LoS no se extrae de un dron de apoyo.

17: EJEMPLO – DISPAROS INDIRECTOS DE ENLACE DE OBSERVACION
Ningún miembro de C tiene línea de visión con la unidad A, por lo que el arma OH OHC no puede disparar. Sin embargo, la sonda exploradora o el dron observador sB está a 20" y tiene oscurecido (Acc -2) LoS a una miniatura en la unidad A.
así que...
El uso de un enlace de Dron Observador sC para explorar la sonda sB permite que OHC dispare a A con las penalizaciones LoS y Acc de sB (para un total de -4: -2 LoS de sB a A y -2 para OH disparar desde OHC).



- **Detección de OH.** Si un arma está disparando indirectamente (OH), se considera que tiene LoS hacia el objetivo siempre que el dron observador de la unidad tenga LoS hacia el objetivo, incluso si el tirador no la tiene. Esta es una excepción a la regla de que los drones normalmente se ignoran cuando se traza LoS. Permite que las armas OH disparen desde posiciones ocultas utilizando su observador y que vuelvan a tirar los fallos donde su observador tiene LoS al objetivo (la repetición de tirada de observador, arriba).
- **Visión mediante Enlace para OH.** Si un arma está disparando indirectamente (OH) y la tripulación o el portador carecen de LoS al objetivo, entonces el dron observador de su unidad puede observar el objetivo comunicándose con cualquier otro dron observador o sonda exploradora dentro de 20". Si el observador o explorador enlazado tiene LoS hacia el objetivo, entonces el tirador cuenta como si tuviera LoS hacia el objetivo también. La repetición de la tirada del observador no se aplica cuando se realiza la vista por enlace porque el propio observador de la unidad no tiene LoS al objetivo. Consulte el diagrama 17 al dorso para ver un ejemplo de visión por enlace.

Al ver por enlace, la pareja de observador/explorador solo necesita estar dentro de 20" y no estar en LoS uno del otro.

SONDAS

Las unidades de sonda están formadas por pequeños drones a los que nos referimos como sondas para distinguirlos de otros modelos de drones pequeños y, a menudo, idénticos, como los drones de apoyo. La diferencia entre drones y sondas equivalentes es que los drones siempre acompañan a otras unidades como equipo, mientras que las sondas forman unidades independientes por sí mismas.

Las sondas flotan y se deslizan por la zona de combate a alta velocidad, recopilando y alimentando información al fragmento táctico de la fuerza o realizando una tarea especializada en coordinación con la fuerza en su conjunto. Las unidades de sonda se denominan "fragmentos de sonda" para indicar su estado y reglas únicos.

Varias fuerzas tienen unidades de sondas con capacidades específicas, descritas en sus listas de ejército. Estos pueden introducir excepciones y adiciones a las reglas generales para las sondas dadas aquí.

REGLAS DE SONDA

Excepto donde se especifique lo contrario, las siguientes reglas se aplican a todas las unidades de sonda:

- Los fragmentos de sonda están exentos de las reglas para formaciones. Cada modelo se mueve y actúa de forma independiente y no tiene que mantenerse a una distancia determinada de ningún otro modelo en el fragmento.
- Un fragmento de sonda tiene un solo dado de orden en la bolsa de dados como una unidad regular. Cuando se le da una orden al fragmento, todas las miniaturas de la unidad realizan su acción una tras otra, en la secuencia que elija el jugador. El dado de orden se puede colocar con cualquiera de los modelos en el fragmento para indicar que ha recibido su orden.
- A un fragmento de sonda solo se le puede dar una orden de Correr: nunca se dan o aplican otras órdenes. Las sondas se mueven cuando se les da una orden y cualquier regla aplicable se resuelve como se describe para el tipo de sonda.
- Los fragmentos de sonda nunca toman pines de ninguna fuente por ningún motivo. Esto también significa que no hacen test de ordenes.
- El tamaño de una sonda es pequeño.
- Las sondas se pueden mover sobre o a través de otros modelos de cualquier bando y están exentas de la regla del espacio, lo que les permite moverse dentro de 1” de otros modelos o en contacto donde sea necesario.
- Otras unidades de cualquier bando no están limitadas por la presencia de sondas y pueden moverse sobre o a través de ellas, y están exentas de la regla del espacio con respecto a ellas, permitiendo que otras miniaturas se muevan dentro de 1” o en contacto con sondas cuando sea necesario.
- Las sondas tienen una tasa de movimiento (M) de 10, a menos que se indique lo contrario, y siempre se mueven a su tasa de correr de 2M, es decir, 20” por defecto.
- Las sondas se mueven a través de todo el terreno como si fuera campo abierto, excepto en terreno impenetrable, o según lo acordado por los jugadores al organizar el terreno.
- Las sondas se les pueden apuntar y disparar si se desea (ver más abajo), pero las sondas también se les pueden ignorar al disparar, lo que permite a los tiradores trazar LoS sobre o a través de las sondas sin penalización.
- Las sondas no pueden realizar Reacciones de ningún tipo.
- Las sondas no pueden realizar asaltos y ni pueden ser asaltadas; nunca toman parte en disparos a quemarropa o en combates cuerpo a cuerpo, incluso cuando se ponen en contacto con los enemigos.
- Las sondas nunca se someten a test de ruptura y no se pueden romper.
- Las sondas pueden ser destruidas o inutilizadas temporalmente por ciertos tipos de armas o equipo como se especifica en las reglas para esas cosas. Por ejemplo, municiones inhibidoras y armas disruptoras Ghar.
- Las sondas forzadas a desembarcar de un transportador destruido reciben una orden de Correr en lugar de una orden de Down, como es habitual en las unidades forzadas a desembarcar de esta forma. Aunque recibió una orden de Correr, las sondas forzadas a desembarcar no pueden hacer nada más que moverse 1M para escapar del transporte destrozado. Tampoco pueden moverse en contacto con otras unidades ni afectarlas como resultado de sus reglas únicas cuando se ven obligadas a desembarcar.

Disparando a las Sondas

Una unidad puede elegir una sonda individual como objetivo, aunque son notoriamente difíciles de alcanzar por ser objetivos pequeños.

Si las sondas se colocan a una distancia de cohesión de la unidad (1”) entre sí, se apuntan y disparan como si fueran una sola unidad en formación. En tal situación, los aciertos se distribuyen entre todos los modelos de sonda que componen la 'formación'.

Si las sondas se ponen en contacto con una unidad, también se pueden apuntar y disparar como si fueran una sola unidad, y los impactos obtenidos se distribuyen entre todos los modelos de sonda en contacto o dentro de la distancia de cohesión de la unidad. Potencialmente, esto puede marcar impactos en más de una unidad de sonda si las sondas de diferentes unidades tocan al mismo enemigo.

Las sondas normalmente funcionan individualmente, lo que significa que un enemigo solo puede apuntar y disparar a un modelo a la vez. Sin embargo, si juntas sondas de 'multitud', claramente presentan un solo objetivo; este suele ser el caso cuando una unidad está siendo rodeada por una gran cantidad de sondas de detectoras.

Esto se puede usar con ventaja, como cuando se coloca una sonda exploradora junto a una sonda cazadora, lo que obliga a que los impactos en la pareja se distribuyan entre ellos. ¡Esto puede aumentar dramáticamente su capacidad de supervivencia, ya que obliga a un enemigo a enfocar el fuego en las sondas en formación!

Estadísticas de la Sonda

Las sondas no necesitan un conjunto completo de estadísticas porque nunca necesitan verificar las estadísticas en la mayoría de las situaciones. Además de una tasa de movimiento, lo único que necesitan sondas estadísticas es resistencia (Res). Si una sonda está obligada a probar una estadística que no tiene, pasará cualquier test requerido en cualquier tirada que no sea un 10.

SONDAS COMUNES

Las siguientes son las sondas que se encuentran con más frecuencia en el espacio antareano. Las facciones individuales pueden tener sus propias investigaciones especializadas que se tratan en su manual de facción o libro de ejército.

Sonda Cazadora

Las sondas cazadoras tienen un propósito y es cazar y destruir las sondas enemigas. Lo hacen rastreando la nanoesfera o el rastro del sensor de la sonda opuesta. Una vez que localizan un objetivo, se dirigen rápidamente a él y liberan una carga de nanofagos de la estasis. Estos fagos muy agresivos se autodestruyen casi inmediatamente, forzando con frecuencia a la sonda cazadora a explotar y desintegrando su objetivo.

- Una sonda cazadora puede apuntar a una sonda enemiga oa un dron de apoyo poniéndose en contacto con ella. Esto incluye apuntar a una sonda cazadora enemiga.
- Cuando se activa, la sonda cazadora, su objetivo y todas las sondas enemigas con cualquier parte de su base dentro de una distancia de cohesión de unidad (1”) de la sonda cazadora o su objetivo son destruidas.
- También se destruye un solo dron de apoyo enemigo cuya base esté dentro de la distancia de cohesión de la unidad (1”) de la sonda cazadora activada. El propietario de la sonda cazadora elige al dron para destruir cuando hay más de un objetivo.

Medí-Sonda

Una medí-sonda es un medí-dron que opera como parte de una unidad de sondeas en lugar de un medí-dron adjunto a una unidad.

- Las sondas médicas pueden asistir a modelos que representan criaturas vivas de unidades de infantería, equipos de armas, bestias, montadas y gigantescas. Pueden asistir a unidades montadas que montan máquinas, suponemos que están atendiendo a los propios jinetes. Las sondas médicas no pueden asistir a modelos que representen máquinas, incluidas armas, equipos, drones y vehículos. Una sonda médica puede atender a cualquier criatura viviente de su fuerza, independientemente de la especie, sobre la base de que puede acceder a cualquier información necesaria para hacerlo.
- Cualquier unidad aliada asistida a menos de 5” de uno o más modelos de medí-sonda puede repetir una tirada de Res fallida cada vez que recibe un impacto, lucha cuerpo a cuerpo o falla un Test de Res.
- Se pueden agregar repeticiones de Medí-sonda a las repeticiones de medi-drones y médicos, por lo que una unidad atendida dentro del alcance de un medí-dron, medí-sonda y medico obtiene una repetición de tres modelos. Ningún modelo individual puede repetir la tirada de Res más de una vez, independientemente de la cantidad de sondas, drones o médicos presentes, ya que solo se permite una sola repetición de cualquier fallo.

- Las Bestias Gigantescas asistidas ganan la regla especial As, en su lugar. No aumentan ninguna calificación de As que ya tengan, incluso si están bajo el efecto de múltiples medi-drones, medí-sondas o médicos.

Sonda Exploradora

Una sonda exploradora es un dron observador que opera como parte de una unidad de sonda en lugar de un dron adjunto a una unidad. Como tal, es libre de vagar por el campo de batalla. Una sonda exploradora puede actuar como un segundo par de ojos para los drones observadores cercanos, lo que permite que las armas que disparan indirectamente la atraviesen.

Se aplican las siguientes reglas.

- Visión **mediante Enlace para OH.** Si un arma está disparando indirectamente (OH) y la tripulación, el dron observador o el portador carecen de LdV hacia el objetivo, entonces el dron observador de su unidad puede ver el objetivo comunicándose con cualquier otro dron observador o sonda exploradora en un radio de 20". Si la sonda exploradora enlazada tiene LoS hacia el objetivo, entonces la unidad que dispara también cuenta como si tuviera LoS hacia el objetivo.
- Visión **Directa de Enlace.** Si una sonda exploradora está a 10" de una unidad enemiga protegida por un dron de camuflaje, entonces puede enlazar la vista a cualquier dron de observación amigo dentro de 20" y el efecto del dron de camuflaje se anula para estas unidades. Esto significa que se puede disparar al objetivo desde rangos de más de 10", aunque el objetivo seguirá contando como down suponiendo que tenga una orden down.
  Ver Dron de Camuflaje p.22.

Una sonda exploradora solo puede comunicarse con el dron observador de una unidad y no con más sondas exploradoras; no es posible vincular una serie de sondas exploradoras para observar un objetivo a una distancia remota del tirador.

Sonda Detectora

Las sondas Detectoras envían información a los fragmentos de combate de las unidades amigas y guían los disparos hacia un objetivo enemigo. Como espías en el cielo, son una presencia muy desagradable y pueden disparar directamente con una precisión letal.

Sondas Detectoras:

- puede marcar una única unidad enemiga poniéndose en contacto con cualquier miniatura de esa unidad. La unidad permanece marcada mientras la Detectora está en contacto. Si la unidad o la Detectora se aleja, o si el modelo marcado se elimina como baja, la unidad deja de estar marcada. Cualquier número de Detectoras puede marcar una unidad.
- puede marcar una única unidad amiga poniéndose en contacto con cualquier miniatura de esa unidad. La unidad permanece marcada mientras la Detectora está en contacto. Si una unidad enemiga asalta a la unidad marcada, la unidad enemiga se considera marcada por la Detectora como se describe anteriormente a los efectos de disparar a quemarropa.
- puede marcar el punto de puntería de un disparo OH amigo si se encuentra a 1" de un punto de puntería en el suelo.

Todos los disparos a una unidad marcada o a un punto de puntería marcado obtienen una bonificación a la cuenta del tirador:

- Los disparos OH ganan +1 Acc independientemente de cuántas Detectoras estén marcando el objetivo.
- Los disparos de fuego directo ganan +1 Acc por cada Detectora que marque la unidad hasta un máximo de +3.

Las sondas Detectoras nunca son alcanzadas por disparos dirigidos contra la unidad que están marcando. Tienen suficiente sentido de auto conservación para salir del camino en el último momento.

Las sondas Detectoras que están marcando una unidad pueden ser disparadas por esa unidad o por otras unidades enemigas si pueden trazar LoS a al menos una sonda. Si más de una sonda está marcando la misma unidad, los aciertos obtenidos se asignan entre todos los objetivos que marcan la unidad.

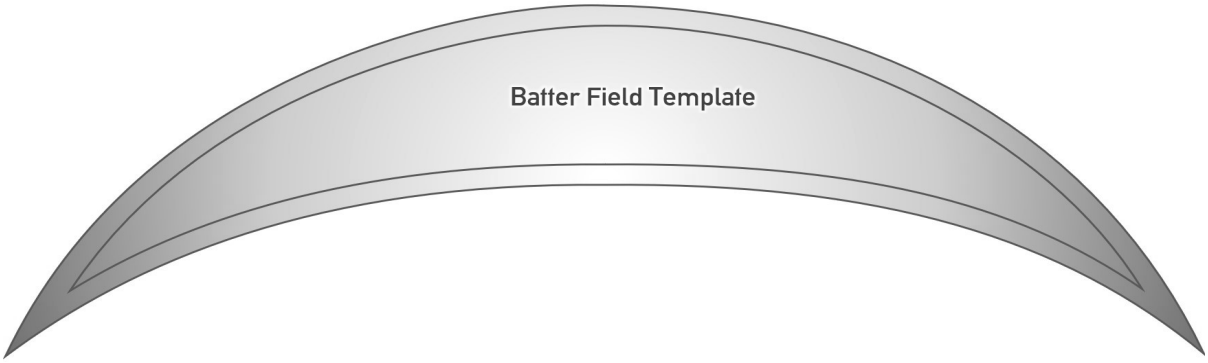
APÉNDICE

PLANTILLAS

Ofrecemos algunas plantillas fotocopiadas y recortadas para el escudo de masa y la plantilla OH.

El campo de masa debe tener 154 mm de ancho y la explosión OH de 3" de diámetro. La impresión de esta página sin reducción de tamaño debería producir plantillas del tamaño correcto.

¡Por supuesto, hay otras plantillas disponibles en Skytrex!



REFERENCIA DE ARMAS COMUNES

		----------Alcance----------					
Armas Estándar	**Modo**	**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial**
Carabina de Compresión		10	30	50	1×SV3/2/1	–	Sin Cobertura
Carabina de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
Lanza de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
	Lanza	20	30	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Látigo Lectro		Solo cuerpo a cuerpo			–	3×SV1	–
Fusil Mag		20	30	60	1×SV1	–	–
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	–
Repetidor Mag		20	30	–	2×SV0	–	RF
Maglash		10	–	–	1×SV1	2×SV1	–
Lanzador Micro-X	Directo	20	30	–	1×SV1	–	Como disparos o Honda

	Indirecto	(10)20	30	50	1×SV0	–	OH, Explosión D4, Sin cobertura o Honda
	Indirecto	20	30	–	1×SV3	–	Inexacta
Bastón NuHu		10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
Plasma Duocarb	Dispersión	20	30	–	2×SV1	–	RF
(Solo Tsan)	Enfocado	20	30	50	1×SV3	–	–
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	20	30	–	1×SV4	–	Inexacto, Brecha, Elegir Objetivo
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	–
Rifle de Plasma		20	30	80	1×SV2	–	Elegir Objetivo, Hazaña
Apéndices de Herramientas		Solo cuerpo a cuerpo			–	2×SV1	–
Lanzador-X	Directo	5	10	20	1×SV1	1×SV1	Granada OR Honda
de Mano	Indirecto	(5)10	20	30	1×SV1	–	Explosión D3, Granada o especial incluyendo Atrapadora Desdibujadora o Arco
Honda-X	Directo	10	20	–	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	–	Espe	–	OH; Espe: como granada
Armas de Apoyo		**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 2, Res. 11)**
Cañón de Compresión		20	40	80	1×SV8/5/3	–	Apagón,Sin Cobertura
Cañon Fractal/ Perforador pesado frag		20	30	50	1×SV4+3	–	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4,Espacio de Transporte 2
Cañón Mag		30	50	100	1×SV5	–	Daño masivo
Apoyo Ligero Mag (MLS)		30	50	100	3×SV2	–	RF, PBS
Cañón de Plasma		30	40	80	1×SV7	–	(Apagón para algunas versiones –ver listas)
Apoyo Ligero de Plasma		30	40	80	3×SV3	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
Cañón Mag Scavenged		30	50	80	1×SV5	–	Daño masivo, M5 y Ag 6 como tractor
Scavenged MLS		30	50	80	3×SV2	–	RF, PBS
Repetidores Gemelos	RF	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS
Mag	Simple	20	30	–	2×SV0	–	PBS, no RF
Carabinas de Plasma	Dispersión	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
Gemelas	Enfocado	20	30	50	2×SV2	–	PBS, No RF
Lanzador-X		(10)30	60	120	1×SV1	–	Explosión D5, Sin Cobertura, OH,municiones especiales
Armas Pesadas		**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 3, Res. 13)**
Bombardero de Compresión		30	80	150	1×SV10/7/5	–	Apagón,Grande,Mueve 4,Sin Cobertura
Cañón Fractal/Taladro Frag		20	30	50	1×SV4+3	–	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4, Espacio de Transporte 2
Cañón Pesado Mag (HMC)		50	100	250	1×SV7	–	Grande,Daño masivo, mueve 3
Apoyo Pesado Mag (MHS)		30	50	100	5×SV3	–	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Mortero Mag		(10)30	40	60	1×SV2	–	Explosión D10, Mueve 3, Grande, OH, Munición especial,Brecha, Incomodo
Bombardero de Plasma		50	100	200	1×SV9	–	Grande, Mueve 4 (Apagón para algunas versiones – ver listas)
Scavenged MHS		30	40	80	5×SV3	–	Mueve 4, Medio, RF, PBS
Scavenged HMC		30	60	120	1×SV7	–	Daño masivo, Mueve 3, Grande
Obús-X		(20)50	100	250	1×SV2	–	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura,OH,Munición especial, Incomodo
Granadas		**Effv**	**Long**	**Extr**	**Disparos**	**Ataques**	**Especial (Tripulación 2, Res. 11)**
Carga Fractal		5	–	–	1×SV3	1×SV3	Brecha, SV combinado, Peligroso en CaC
Granada de Implosión		5	–	–	1×SV2	1×SV2	Brecha, SV combinado.
Granada de Plasma		5	–	–	1×SV1	1×SV1	SV Combinado

Municiones Especiales	**Resumen de Efectos**
Arco	Turno a Turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6–10; anula otras municiones
Desdibujadora	Turno a Turno;radio de 3"; Las unidades en efecto sufren una penalización de -1D3 a Acc.
Atrapadora	Turno a Turno;radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar un test Ag y, si fallan, detenerse.
Inhibidora	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
Aturdidora	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibicion que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
Red	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 3"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas), divididos equitativamente entre las unidades impactadas: divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
Minired	Instantaneo;El objetivo recibe +1 pin por ser impactado.Sin Efectosi el objetivo normalmente no queda suprimida en SV0.
Indirecta	SV3; Inexacta(-1 de penalizacion en Acc)

REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS ESPECIALES COMUNES

As [n]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [(arma)]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Apagón	Con una tirada de 10 en el Test de Acc, el arma falla: cambia la orden **actual** de la unidad a Down; si ya está Down, gire MOD a Down.
Apagón Crítico	Igual que para el Apagón**,** pero el modelo también recibe un pin por cada fallo de 10 en el test Acc.
A Prueba de Inhibicion	No afectado por municiones inhibidoras.
Armas de Apoyo.	Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Arma pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Asalto	El modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
Ataque Salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
n Ataque(s) [<arma>/SVx]	El modelo tiene n golpes en CaC con valor de ataque x o usando el arma indicada.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Auto-Taller	Cuando la unidad se activa, el vehículo amigo, el dron, el equipo de armas y la unidad montada en la máquina dentro de 5" recuperan un marcador con una tirada de 1 a 5 en D10
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.

Brecha [SVx [+y]]	El arma ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o en el daño indicado en las armas. Daño de 'Disparos' si el arma tiene **Bloqueo Fractal** (ver más abajo).
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente en la siguiente orden de Disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación de daño indicada en el arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Cría de Hatchling n	(Boromita) La miniatura lleva n Enjambres de Hatchling que aparecen solo en los Asaltos y desaparecen cuando se resuelve el Asalto.
Daño Masivo	En un impacto, resta uno de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a Apagón **Critico** (arriba).
Dominar	Si el oponente del arma o modelo muere, puede declararse incapacitado; Las unidades de infantería o bestias en contacto con el objetivo Dominado al final de su movimiento pueden llevar al objetivo (no se permite Sprint).
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Explosión [Dn]	Un impacto inflige daño por explosión. Si se especifica Dn, indica el tipo de dado que se lanzará para los impactos reales después de un disparo o golpe exitoso.
Elegir Objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadrón cuando usa el modo especificado.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte
Frenesí	La tirada de ataque CaC de un 10 golpea automáticamente a otra **bestia** en la misma unidad.
Francotirador	Si el escenario asigna bordes o mitades de la mesa, puede desplegarse dentro de los 20" del borde de la mesa, incluso sin otro despliegue.
Grande/Extra Grande	+1 en la Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Guardaespaldas Leal	El modelo con Mando o Seguir en la misma unidad puede reasignar impactos o salvaciones Ag antes de que se asignen los disparos afortunados.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada Herida está representada por un pin fijo en la unidad de la miniatura.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inflitrador	Si se despliega en la mesa, puede: realizar Correr gratuito previo al juego; coloca un campo de minas en la mitad de la mesa.
Inexacta	sufre -1 en los test de Acc cuando se dispara en el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
Medico/Medi-	Gana una repetición de Res por cada fuente de Medico o medi- repite en 5"; Las Bestias Gigantescas ganan As 1.
Motoristas n	Pueden llevar n miniaturas de tamaño mediano en la capa exterior que aparecen solo en los Asaltos y desaparecen cuando se resuelve el Asalto.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
Núcleo	Efecto Inhibidor dentro de 3"; anula los inhibidores enemigos en 3"; inmune a los ataques subvertidores.
Opción de Ejercito/AO()	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
Peligroso en CaC	CaC Una tirada de ataque de 10 impacta automáticamente a otro **miembro** de la misma unidad.
Pequeño	-1 a la Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
PBS	El arma de apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Coja ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que Ordena, luego el Seguidor; en caso de fallar, ambas unidades hacen Down. Pines retirados como para los Test de Orden normales.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Sacrificio de Dron	Después de asignar todos los impactos, antes de salvar, puede eliminar un dron en la unidad en lugar del impacto.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas,corrientes de obstáculos, y similares.
Simbionte	Modelo separado considerado parte del principal y debe permanecer dentro de 1" en todo momento; no se puede orientar por separado.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Unidad MOD n	tiene n dados de Orden.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.

INDICE

Afecta 13
Municiones especiales de arco 13
Armadura
Envolvente Hyperlight de emisión fija.....17
Potenciadores HL 16
Capas de alto impacto 16
Red de alto impacto 16
Blindaje cinético reactivo 17
Reflejo 16
Recortado..... 17
Ataques..... 6
Auto-Taller 18
dron deflector..... 22
Escudos deflectores..... 17
Explosión..... .. 6
Desdibujadora de municiones especiales 14
Dron de Apoyo..... 22
Brecha..... 6
Granadas arrojadizas 12
Kit de demolición..... 18
drones no tripulados 21
Módulos de drones..... 21
Reglas 21
dron de camuflaje 22
Avistamiento de Parche Directo 26
Capacidad de Carga, Compactadores 22
Elegir objetivo 7
drones compactadores 22
Capacidad de carga 22
Destruido 23
Orden de bajada en descarga 23
Cargar/Descargar 22
Carga/descarga del compactador 22
SV Combinado..... 7
Armas de Compresión..... 9
Estadísticas..... 9

Tripulación
Arma Pesada 5
apagon crítico: 7
Derribos y Granadas 12
Unidades Cercanas 12
Compactadores Destruidos 23
Minas detonantes 12
Bono de fuego directo 26
Avistamiento directo de parches 26
rango efectivo 6
Explotar 11
gama extrema 6
Desteñir 7
Envolvente Hyperlight de Emisión Fija 17
Cañón fractal..... 12
Carga Fractal 13
Desintegrador Fractal 12
Bloqueo Fractal 7
Armas Fractales..... 11
Estadísticas..... 12
Taladrador de frag 12
Granadas..... 12
Demoliciones..... 12
Minas y Campos de Minas..... 12
Granadas (Categoría) 6
Empuñadura de municiones especiales 14
Dron de armas 23
Peligroso CaC.....8
Perforador de frag pesado 12
Armas pesadas 5–6
Cuenta 6
tripulación 5
Mover, M..... 6
res..... 6
tamaño 6
Potenciador HL 16, 18
Dron Potenciador HL 22
Sonda cazadora..... 26
Inmediato..... 13
Capas de Impacto..... 16
Red de impacto..... 16
Granada de implosión 13
Inexacta 8
Barreras cinéticas 17
Carabina de asalto Krasz 11
Lanza de asalto Krasz 11
largo alcance 6
Armas magnéticas 9
Estadísticas..... 10
Manipuladores..... 9
Estadísticas..... 11
Daños masivos 8
Medi-Amigos 23
Medi-Sonda 26
Lanzador Micro-X..... 10
Minas y Campos de Minas 12
Detonación..... 12
rango mínimo..... 6
Mover, M 8
Nano-simbionte..... 18
Neto 15
Sin Cobertura 8
No RF 8
NuHu 10, 18
pentagrama 11
pentagrama NuHu
estadísticas 11
Avistamiento de parches OH 23, 26
Bono de tiros OH..... 26
OH Spotting y Spotters 23
PBS 8
Granada de plasma 13
Fusil de plasma..... 11
Explotar..... 11
Armas de plasma 10
carabina de plasma 10
duocarb plasmático 11
lanza de plasma..... 11
fusil de plasma..... 11
Estadísticas..... 11
Disparos a quemarropa 8
Drenaje de energía..... 7
Sondas 25
Sonda de sabueso 26
Medí-Sonda 26
mover..... 25
Reglas 25
Sonda exploradora 26
fragmentos 25
Disparar a 25
Estadísticas..... 25
Sonda de orientación 26
Rango..... 6
Blindaje cinético reactivo..... 17
Reflejo ..... dieciséis
Resharded (Armadura) 17
Armas extraídas 10
Scoot Municiones Especiales 14
Sonda exploradora..... 26
Avistamiento de Parche Directo 26
Avistamiento de parches OH 26
Municiones especiales Scrambler 14
Auto-reparación 18
fragmentos..... 25
disparos 6
Municiones especiales Slingnet 14
Municiones Especiales..... 8, 13
Afecta..... 13
Arco..... 13
Desenfocar 14
Agarre 14
Inmediato 13
recuperando 13
Reglas 13
Patear 14
Codificador 14
Disparo 13
Honda 14
Red Suspensora 15
Giro a giro..... 13
Reglas especiales
Explosión 6
Incumplimiento 6
Elegir objetivo..... 7
Compuesto SV..... 7
Desvanecimiento crítico: 7
Desvanecer..... 7
Cerradura fractal 7
Peligroso HtH..... 8
Inexacto..... 8
Daños masivos..... 8
Mover, M..... 8
Sin cobertura..... 8
No RF..... 8
PBS 8
Drenaje de energía 7
Municiones Especiales 8
Simbionte 8
Nano-simbionte 18
Amigos observadores 23
Repeticiones de Spotter 23
Armas estándar 5
PBS 5
Matriz Subverter..... 19
Resultado de la prueba..... 19
Armas de apoyo..... 5
tripulación 5
Mover 5
PBS 5
talla 5
Módulos Suspensores 19
Municiones Especiales Suspensor Net.... 15
Sonda de orientación 26
marcación de puntos de puntería 26
marcando unidades enemigas 26
marcando unidades amigas 26
Granadas arrojadizas 12
Apéndices de la herramienta 10
estadísticas 11
Instrumentos 9
Estadísticas..... 11
Cápsulas de transporte..... 19
Armas gemelas..... 6
Categorías de armas 5
granadas 6
Armas pesadas..... 5
Armas estándar..... 5
Armas de apoyo 5
X-Armas
Estadísticas..... 10
Obús X..... 10
Lanzador X..... 10
Cabestrillo en X 10