Como Jugar

ANTARES 2
Más Allá de las Puertas de Antares
Segunda Edición

Como Jugar

V2.011

Créditos Antares 2

Autores: Rick Priestley, Tim Bancroft

Traductores Fernando Rodriguez Roldán, “Ares” Santiago Nogueda**:**

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

Probadores principales, organizadores de juegos de prueba y otros contibuyentes al proyecto : Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy,
Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loïk Ménard, Mathias Mesonero,
Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Editores: David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Miniaturas originales pintadas por: Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday,
Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

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

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.
Beyond the Gates of Antares, Beyond the Gates of Antares logo, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu and Freeborn are trademarks of Warlord Games Ltd. All rights reserved.

Nota Estructural de Antares.

Para ayudar con las reglas de descarga e impresión, hemos dividido las reglas, el trasfondo y las listas en secciones separadas y más pequeñas.

Este documento contiene reglas para elegir ejércitos, desplegar y configurar el juego, así como escenarios. Los selectores y las reglas específicas de una facción se encuentran en las listas de ejército gratuitas y separadas para cada facción. Otros libros describen el trasfondo de Antares 2: El universo; descripciones y estadísticas de las armas y equipos más ampliamente utilizados en el universo Antares, todos ellos se pueden descargar en: antaresnexus.com Somos plenamente conscientes de que esta estructura significa que las reglas básicas se pueden utilizar en otros universos y entornos; ¡esto es intencional y no dude en hacerlo! A diferencia de las Reglas Básicas, este suplemento es puramente sobre equipo Antarean, por lo que no contiene etiquetas específicas de 'Antares'.

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

No debe ser distribuido o revendido en ninguna forma

CONTENIDOS

Contenido

CONTENIDOS 4

INTRODUCCIÓN 5

ESCOGIENDO UN EJÉRCITO 6

Conceptos Básicos para escoger tu ejército 6
Escogiendo a tu Ejército …..... 6
Selectores 6
Nivel de Fuerza (FL) 6
Rango de los Niveles de Fuerza.....6
Tamaño de las Fuerzas 7
Unidades Básicas (*Core*) 7
Selección de Opciones del Ejército..... 7
Reglas Especiales del Selector de Unidades 7
Restricción de las Unidades …..... 7
Únicas 8
Selección Limitada..... 8
Límite del Nivel de Fuerza (FLn+) 8
Condiciones Generales 8
Ejemplos 8
Definición de Unidades 8

Opciones de Ejército 9
¡Bloqueo! 9
Contra impulso +x 9
Disparo Extra 10
¡En Pie! 10
Impulso IMTel 10
Tirador 10
¡Recomponeos! 10
Fragmento Superior 11
Bien Preparado 11

Jugando con Aliados 11
Completa Cooperación 11
Amigos y Enemigos. 11
Alianza Tensa. 11
Lista para Selección de Alianzas 12
Restricciones de las Alianzas …..... 12
Usando/Contratando Mercenarios 12
Regla especial de las fuerzas Mercenarias 13

CÓMO JUGAR 14
Tamaño de la Mesa.....,..... 14
Acomodando el Terreno …..... 15
Lineamientos para el Terreno …..... 15
Tamaño de las piezas de terreno..... 15
Seleccionando lado de despliegue 16
Desplegando tus fuerzas..... 16
Desplegando Unidades de Transporte y MOD …..... 16
Despliegue Estándar 16
La regla de las 10” para desplegar 16
Entrando a la Mesa 16
Pruebas de Despliegue 17
Despliegue entrando en la mesa. 17
Sin Asaltos 17
Desplegando unidades Sonda. 17
Salir de la Mesa..... 17
Salir de la Mesa como Objetivo..... 17

Duración del Juego 17
Punto de Ruptura del Ejército... 18
Ganando/Perdiendo 18
Escenarios con Control de Objetivos 18
Control de Objetivos 18
Cargar Objetivos 18
Destruyendo Objetivos 19
Escenarios de Confrontación .. 19

Consideraciones para Torneos.19
Dados de Orden 19
Fin del Juego aleatorio 20
Listas *Extra* 20
Incorporando Criaturas..... 20
Alineamientos para las Criaturas 20

Descripciones de los Escenarios 21
Escenario 1: ¡Que inicie la Batalla!..... 22
Escenario 2: Refuerzo de la Posición..... 23
Escenario 3: Un Encuentro Inesperado..... 24
Escenario 4: Mantener la línea..... 25
Escenario 5: Prueba de los Transmats..... 26
Escenario 6: Recuperación de Datos 27
Escenario 7: Control Crítico 28
Escenario 8: Puesto de Avanzada …..... 29
Escenario 9: Recuperarlo a toda costa …....31
Escenario 10: Puesto de Avanzada …....32
Escenario 11: Descenso Orbital …....34
Escenario 12: Sondas Rebeldes …..... 36
Escenario 0: El laboratorio de Investigación.... 38

INTRODUCCIÓN

Antares es predominantemente un juego narrativo basado en objetivos. La experiencia de juego mejora bastante cuando los jugadores completan alguno de los escenarios. Cada escenario describe una situación, el tamaño de las fuerzas que pueden ser utilizadas, el objetivo del juego y cualquiera de las situaciones especiales que se pueden encontrar en un escenario.

El juego también depende de listas de ejército que se emparejan con la filosofía narrativa. Las limitantes de la lista, los puntos y las opciones permiten que exista una selección de fuerzas equilibradas mientras le da a los jugadores la libertad de escoger unidades para sus ejércitos.

Este documento contiene reglas para escoger un ejército de las listas de ejército que están disponibles en antaresnexus.com; en este documento encontrarás las opciones diferentes para construir tu ejército y las mejoras que pueden cambiar tu ejército en circunstancias específicas, así como reglas para jugar fuerzas aliadas y escoger mercenarios, algunos de los cuales están en las listas de ejércitos *Freeborn*. Las reglas necesarias para desplegar tus fuerzas, una guía de terreno, control de objetivos y los criterios para ganar/perder. También incluimos algunos tips para alterar los escenarios y adecuarlos a juegos o días de juego de torneos, para varios escenarios se da una forma estandarizada de jugarlos además de opciones para jugar una diferente versión de ellos.

¡Diviértete!

Bitácora de modificaciones.

Estos PDFs están numerados para que los jugadores puedan mantenerse al día de los lanzamientos. El formato será el siguiente:

<Versión>. <Iteración> <Variación>

En este caso la versión es la segunda (Antares 2), seguido de una iteración numérica de las reglas y listas que han sido alteradas y la variación es la serie alfabética que refleja los cambios menores de esa iteración.

2.11F Incluye diversas criaturas, así como reglas para los objetivos que se sueltan mientras se transportan.

2.11E Resueltos diversos problemas en el juego.

2.11D Lanzamiento inicial para los probadores del juego.

ESCOGIENDO UN EJÉRCITO

Cada facción en Antares tiene una gran variedad de unidades y vehículos de los cuales escoger. Además, pueden utilizar unidades de mercenarios o aliados. Todas disponibles en: (antaresnexus.com) los lineamientos para escoger aliados están en la p.10. Todas las listas tienen un formato único y tienen opciones genéricas para tu ejército, así como atributos especiales como se explica más adelante.

Debajo está el selector de ejemplo que se explica en las reglas. Éste no está hecho para fungir como selector regular, sino como una herramienta para explicar las reglas: la verdadera está en la lista de los Clanes y Gremios *Boromitas*..

Conceptos Básicos para escoger tu ejército

La mayoría de los modelos se agrupan en unidades, cada unidad tiene un valor en puntos que representa su capacidad aproximada en el juego; Mientras más poderosa, mayor es su puntaje en el juego. Una unidad de tres a seis modelos puede valer 10 puntos, mientras que un dron de combate (un tanque) puede costar 20 puntos aproximadamente.

Las unidades más comunes en una facción reciben un pequeño descuento para animarte a que las escojas; Aun así, esas unidades deben ser elegidas como parte de la selección obligatoria de tu ejército como se explicará más adelante.

Muchas unidades pueden ser mejoradas invirtiendo puntos en ellas que agregará más miniaturas o capacidades a la unidad, a esto se le llama una "mejora".

Escogiendo a tu Ejército

Cada jugador escoge unidades hasta llegar al límite de puntos acordado con el oponente. Un ejército solo puede llevar unidades del ejército que se juega, las únicas excepciones son las listas de aliados y mercenarios.

El ejército define a los modelos en cada unidad, los puntos para cada uno, las limitaciones de cada unidad y todo lo relacionado que se puede seleccionar para cada ejército.

El total de puntos es determinado por el escenario que se juega y no siempre será igualado - una fuerza puede tener acceso a más puntos que otra según el escenario

Selectores

Cuando han escogido un ejército los jugadores tendrán que escoger un tipo de fuerza para su facción. Un selector específico, algunas facciones tienen solo un tipo de selector. Cada selector representa una organización específica que establece mínimos y máximos para las unidades del ejército.

Por ejemplo, en la lista de ejército Boromita al pie de esta página. El primer selector representa una fuerza del Clan que refleja a los Obreros de una mina o sitio de construcción; como resultado sus unidades básicas (Core) consisten en bandas de Obreros armados con herramientas de minería y limita la cantidad de guerreros dedicados en la lista.

Como contraste están los criadores que representan a los criadores de estas criaturas como lavamitas o locomitas, por lo tanto, estas unidades no se restringen en esa lista.

Nivel de Fuerza (FL)

En lugar de mantener rangos de puntos todo el tiempo, utilizamos niveles de fuerza (FL) – cada una indica un rango diferente de puntos. El nivel de fuerza es utilizado para limitar el número y tipo de unidades que se puede utilizar en un rango dado.

Con la intención de mantener un juego balanceado ciertas unidades se limitan a un FL más alto que otras, este marcador también limita la cantidad de algunas unidades en ciertos niveles de fuerza. Cuando se da una mitad (½) ×FL redondea hacía arriba.

*Por ejemplo, las unidades centrales del Clan debe ser una cantidad de Fuerzas de Trabajo del Clan iguales al nivel de fuerza del juego. (1 a FL 1, 2 a FL 2 y así sucesivamente) además de dos. En contraste el Equipo de Ingenieros o Fuerza de Trabajo solo necesitan la mitad por cada nivel de fuerza (1*1/2Fl)*

Rango de los Niveles de Fuerza

La tabla debajo muestra los rangos asociados a cada nivel de fuerza. Está destinado a diseñar escenarios donde cada jugador pueda utilizar todas las unidades que tenga, pero que tal vez no complete la cantidad mínima requerida para jugar un juego más grande. En los escenarios dónde un jugador tiene 50% más puntos que el otro, recomendamos mantenerse en el mismo nivel de fuerza para balancear la partida.

Ejemplo del Selector del Ejército *Boromita*

Unidad/Escuadra *Boromita*	Puntos Base	Selección Limitada	FL Min.	Clan	Gremio de Seguridad	Criadores *Lavan*
Líderes *Boromitas*	10	Y	1	0-FL Básico	0-FL básico	0-FL
Cuadrilla de Obreros del Clan	10	N	1	FL+	0-1/2*FL básico	0-2*FL
Pandillas de Seguridad	11	N	1	0-1/2*FL básico	FL+	Ninguno
Equipo de Trabajo	6	N	1	0-FL	0-1/2*FL	0-FL básico
Adiestradores *Lavamitas*	10	N	1	0-FL	0-FL	1+
Supervisor de Jinetes de Piedra	16	Y	1	0-1	0-1	0-FL básico
Jinetes de Piedra	14	N	1	0-FL	0-1/2*FL	Cualquiera
Madre de Crías	31	N	2	0-1	None	0-1/2*FL básico

Por ejemplo, una fuerza de 70pts FL1 y una de +50% que se enfrenten deben mantenerse en el mismo FL.

Nivel de Fuerza	Rango de Puntos
1	30-85
2	86-135
3	136-170
4	171-200
+1	Cada +50 en adelante

Tamaño de las Fuerzas

Algunas veces el tamaño común de las fuerzas y el tipo de combate son nombrados de acuerdo a su rol más que a los puntos de juego. A continuación, se muestra una tabla de referencia para dichos usos. Una fuerza de exploración, por ejemplo, es FL2 y consiste en 100pts. 50 de los cuales deben ser de las fuerzas básicas (*Core*).

Tamaño de la Fuerza	Puntos de Armado	Nivel de Fuerza
Fuerza de Avanzada	50	1
Fuerza de Escaramuzas	75	1
Fuerza de Exploración	100	2
Fuerza de Inclusión	125	2
Fuerza de Invasión	150	3
Fuerza de Conquista	200	4

Unidades Básicas (*Core*)

Cada selector tiene una serie de unidades que deben llevarse en el ejército, estas son las unidades básicas o Core, estas unidades reflejan la mayor composición de un ejército. Los puntos que se gastan en las unidades básicas del ejército dependen del jugador, mientras se escoja la cantidad mínima de ellas, cada una puede ser mejorada como sea requerido.

El número de unidades básicas es determinado por el FL. Los jugadores deben gastar tantos puntos como sea necesario para comprar la cantidad de unidades básicas que sea requerido pudiendo gastar el remanente en las demás unidades a discreción hasta gastar los puntos acordados.

Las unidades básicas se indican con un símbolo de Core.

Las unidades básicas y más representativas de un ejército normalmente tienen un descuento de un punto. Esto las vuelve más atractivas para ser elegidas y nuestras pruebas muestran que no desbalancean el juego. Esas unidades son en su mayoría infantería o equipos de armas especiales de acuerdo al tipo de juego que es Antares 2.

Selección de Opciones del Ejército

Además de las unidades disponibles, todos los ejércitos pueden seleccionar una o más opciones del ejército, todos los ejércitos pueden utilizar estas habilidades para modificar la selección de dados de orden o para mejorar unidades individuales. Las opciones del ejército son diferentes a las opciones de mejora de la unidad ya que estas no dependen de una unidad específica a pesar de que pueden ser dados a ciertas miniaturas y su selección está restringida a un porcentaje de los puntos totales del juego.

Reglas Especiales del Selector de Unidades

No solo los modelos pueden tener reglas especiales, sino también las unidades, estas se reflejarán en el selector de unidades de la lista del ejército

Restricción de las Unidades

Esta línea al fondo de las especificaciones de la unidad contiene las principales restricciones para la unidad en cada selector.
Típicamente se muestra el nombre del selector y la cantidad mínima y máxima de unidades que pueden ser seleccionadas según el selector, tal como: "Choque: 1–2×FL", que significa que al menos una unidad debe ser escogida y dos como máximo según cada Nivel de Fuerza (FL).

Únicas

Un modelo o unidad con el rasgo de "Único" solo puede ser seleccionado una vez en un ejército dado o alianza si es que se construye una lista de ejércitos aliados.

Selección Limitada

La selección limitada es un rasgo de las unidades que son raras. Solamente entre 1 y 4 unidades pueden ser elegidas de unidades con este rasgo, sin importar la cantidad de puntos a los que se esté jugando.
Algunos personajes o modelos tienen este rasgo, lo cual significa que se lo otorgan a las unidades de las que forman parte.

Límite del Nivel de Fuerza (FLn+)

Esta no es una regla, sino una característica del nivel de fuerza al cual esta unidad puede ser elegida. Por ejemplo; la mayoría de los vehículos de combate (tanques) solo pueden ser elegidos a FL2 o mayores. Esto se indica con la leyenda "(FL2+ únicamente)" junto a la unidad, así mismo la frase "Mínimo FL2+". significa que esa unidad solo puede ser elegida a niveles de fuerza 2 o mayores.

Condiciones Generales

Mientras que las unidades básicas en cualquier selector son relativamente flexibles, podría darse el caso que sean imposibles de usarse.

- En todos los selectores si la unidad no es compatible con el escenario por razones lógicas tal como un tanque en el corredor de una aeronave, entonces puede ser intercambiado por una escuadra de infantería o Apoyo siempre que las demás restricciones del selector se mantengan.
- En todos los ejércitos, hasta el 10% de los puntos totales pueden ser gastados en cualquier opción.
- Cualquier unidad puede reemplazar sus armas normales, equipo, sondas y armadura si el jugador no los tiene o simplemente para obtener una ventaja táctica.

Ejemplos

Considere ejemplo de la tabla anterior del selector *Boromita*. Aquí, los nombres de las unidades se dan en la columna de la izquierda, luego sus puntos base (las unidades en Antares 2 normalmente vienen con todo lo que necesitan), seguidos de si es o no una unidad de elección limitada. La columna 'Min FL' indica el límite FL en el que se puede tomar la unidad:

La Madre de Progenie no se puede tomar en FL1, por ejemplo. Mirando la columna de *Equipo de Obra*, vemos que debe haber menos FL× *Equipo de Obra*, pero, afortunadamente, también se muestra como una unidad *Core*.

Podemos ver que mientras que el número mínimo de Equipos de Obra es 0, podemos tomar uno a FL1, dos a FL2 y así sucesivamente. Así mismo, el *Equipo de Obra* puede tomar su FL en Adiestradores *Lavamitas o Jinetes de Piedra,* sin embargo, no hay límites para estas unidades en el selector de *Criadores Lavan.*

En general los selectores otorgan una gran flexibilidad mientras mantienen el juego balanceado y se le da un sabor narrativo a una Fuerza

¡Las listas son solo una guía!

En campañas largas, la combinación de unidades recomendadas aquí puede cambiar. Recomendamos usar las listas proporcionadas en los juegos más competitivos, ya que también proporcionan fuerzas razonablemente equilibradas, es decir, dentro de los límites de la asignación de puntos del ejército.

¡Eso significa que los jugadores deben sentirse libres de tomar sus propias decisiones en juegos amistosos!

En la práctica, muchos jugadores acuerdan con sus oponentes de antemano qué unidades podrían ser apropiadas, especialmente cuando se configuran escenarios asimétricos (donde las fuerzas tienen diferente cantidad de puntos). También puede ser interesante usar una fuerza central más pequeña o más grande y expandir o reducir los puntos adicionales, o no usar las pautas en absoluto y solo usar los valores de puntos unitarios individuales.

Vale la pena señalar aquí que en los juegos amistosos los autores y colaboradores de estas reglas a menudo simplemente ponen unidades sobre la mesa que "se sienten bien", ¡el objetivo es divertirse, después de todo!

Definición de Unidades

Cada modelo en una Unidad Definida sigue el esquema dado en las reglas básicas. Debajo de estos se dan opciones de mejora, generalmente son modelos adicionales y restricciones de selector (ver arriba).

Un ejemplo se muestra a continuación, el *Escuadra de Choque* es una escuadra de infantería, calificado como '*PanHuman*o' debido a una dependencia en las listas.

La escuadra en su conjunto cuesta 10 puntos y comprende un solo Líder *de Choque*, tres S*oldados de Choque*, un S*oldado Lancero* y un D*ron Observador* cada uno de los cuales tiene las estadísticas mostradas. Los modelos de la unidad están equipados con armadura *hiperluz* y la mayoría tienen carabinas de plasma y granadas de plasma. El *líder de choque* tiene una honda-X adicional con munición de Minired y el *lancero* tiene una lanza de plasma en lugar de la carabina, agregando un componente anti vehículo a la escuadra.

El *líder de la escuadra* también tiene la regla especial *Duro*, ¡más para reflejar su experiencia en mantener la cabeza agachada, más que ser difícil de matar!

Opciones de Actualización: Las opciones de mejora indican cómo se puede alterar o hacer más efectiva la unidad simplemente seleccionando la opción indicada (o un número de opciones) y gastando los puntos adicionales.

Esta unidad se puede actualizar gastando puntos adicionales para tener un o dos soldados *de choque,* pero otros pueden expandirse mediante la adición de diferentes sondas, o actualizando a un miembro de la unidad a un tipo diferente (dado en la lista de miembros de la unidad); incluso dando a algunos miembros de la unidad diferentes armas. Los equipos de armas a menudo se muestran con un arma básica como estándar, pero luego permiten que esa arma se cambie por otra (una *mag* ligera de apoyo que se intercambia por un cañón *mag*, por ejemplo)

Las restricciones de unidad / fuerza indican en qué selectores, y a veces en qué FL, se puede tomar la unidad: si no se indica un FL mínimo, entonces la unidad se puede tomar en cualquier FL. También indicará si la unidad es de elección limitada (1 de cada 4 unidades como máximo) o única.

Aquí, vemos que en una Fuerza de Ataque hay un número mínimo de Escuadras de Ataque requeridos, el número igual al FL (FL +), pero no hay límites en cuanto a cuántas escuadras de este tipo se pueden tomar (¡sujeto al total de puntos, por supuesto!); en una Fuerza de Asalto, el número de escuadras está limitado por el nivel de fuerza, pero no hay un mínimo. Esto refleja la dependencia del Concord en un escuadrón de ataque central y multifunción.

Escuadra de Choque (infantería pan-humana, 10 puntos)								
Complemento de Unidad	**M**	**Ag**	**Acc**	**Str**	**Res**	**Init**	**Co**	**Especial**
1 × Líder de Choque con carabina de plasma, Honda-x + Minired,, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	Duro
3 × Soldados de Choque con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	–
1 × Soldado Lancero con lanza de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	–
1 × Dron Observador	–	–	–	–	–	–	–	–
Opciones de Actualización:								
• 0–3 Soldados de Choque a 2 puntos cada uno								
Restricciones de unidades/fuerzas – **Choque:** FL+ **Paracaidista:** 0–FL								

Opciones de Ejército

Las opciones de ejército son capacidades adicionales de combate disponibles para un ejército que un jugador puede tomar para complementar sus elecciones. Las opciones estándar se enumeran a continuación, junto con su costo de puntos normal que debe tomarse del grupo de puntos adicionales para un ejército. Pocas facciones pueden tomar todas las opciones: exactamente qué opciones se pueden tomar se detalla en su lista de ejércitos.

Cada opción de ejército también cuesta una cantidad diferente a cada facción dependiendo de su capacidad, y algunos ejércitos o personajes tienen o proporcionan opciones de ejército gratuitas.

Hasta el 10% de los puntos disponibles se pueden gastar en opciones del Ejército. Las siguientes son las opciones estándar del ejército disponibles para muchas facciones. Exactamente cuál de estos está disponible para una facción se da en la lista de opciones de la facción, junto con las otras reglas especiales para la facción.

Las opciones de ejército son una buena manera de usar puntos de sobrantes o de aumentar furtivamente las capacidades de tu ejército.

¡Bloqueo!

Costo Típico: 1pt

Máximo: 2 X FL

Tus Fragmentos de combate han anticipado las intenciones del enemigo, lo que te permite bloquear su movimiento en esta ocasión. Se devuelven los dados de orden extraídos de la bolsa y se saca otro dado aleatorio: ¡este segundo dado se mantiene y no se puede bloquear!

Los dados especiales como los dados de eventos, un dado declarado como un *Impulso IMTel* o *los Dados de distorsión Ghar* no son dados de orden, por lo que no se pueden bloquear.

Usar una vez y desechar

Contra impulso +x

Costo Típico: 2 por 1pt (compra siempre dos a la vez)

Máximo: 2 X FL

Esto se utiliza para contrarrestar los dados *IMTel* de un oponente cuando se declaran (ver *Impulso IMTel*, a continuación). La 'x' da el bono para la tirada de *Contra impulso,* tal como +2

Tan pronto como un oponente declara el uso de un dado *IMTel*, un jugador con puede intentar negar el uso de dados *IMTel*.

Cada jugador tira D10 y compara el resultado: todas las facciones ganan +1 por cada *NuHu* en su ejército. Si la facción que usa los dados *IMTel* tiene un resultado igual o superior al de su oponente, entonces pueden usar los dados IMTel, de lo contrario se evita su uso esta vez y los dados se dejan de lado, listos para ser puestos de nuevo en la bolsa al comienzo del siguiente turno.

Los valores predeterminados del contra impulso son:

- +3 para *Freeborn* que son excelentes al negar las ventajas de los fragmentos y los Virai (que corrompen el IMTel)
- +2 para Facciones *IMTel* y *Algoryn*.
- +1 para los Ghar (cuya tecnología dificulta el actuar de la *IMTel*); los *Boromitas* no obtienen bonificación alguna.

Usar una vez y desechar

Disparo Extra

Costo Típico: 1pt

Máximo: FL

La buena fortuna no es solo una cuestión de suerte: el tiempo y los recursos dedicados al mantenimiento del equipo y al entrenamiento de las tropas siempre valen la pena.
Si obtienes un *Disparo Afortunado* con cualquier disparo, puedes hacer un disparo más con ese modelo usando la misma arma con exactamente la misma puntuación requerida para alcanzar el mismo objetivo. Tira una vez más para obtener un impacto.

Esto no puede ser usado por armas con *'Bloqueo Fractal'* o que tengan efectos especiales que dependan de un orden particular.

Usar una vez y desechar

¡En Pie!

Costo Típico: 1-2pts

Máximo: FL

El liderazgo es un factor vital en el combate y determinante, un líder inspirador puede marcar la diferencia en el calor de batalla. Al hacer una *prueba de recuperación* (para poner de vuelta los dados en la bolsa de dados) tendrás éxito en la tirada con cualquier resultado a excepción de que obtengas un 10 independientemente del valor que normalmente tendría que superarse. Una tirada de 10 sigue siendo un fallo y no se remueven marcadores de *supresión* como es habitual.

Usar una vez y desechar.

Impulso IMTel

Costo Típico: 2 pts/Gratis con *NuHu*;
Solo lo pueden equipar *Concord* y *Senatex*

Máximo: solo 1

El *IMTel* permite una integración mucho más rápida entre los diferentes componentes de un fragmento de combate, dándole a las unidades *IMTel* ventajas que otras facciones no pueden igualar. Un ejército con la mayoría de sus unidades con origen en una nación *IMTel* obtiene un dado de orden adicional al comienzo de cada turno.

El dado *IMTel* es idéntico a cualquier otro dado que esté usando una facción y solo cuando se extrae y declara se convierte en un dado *IMTel.* Los dados se pueden utilizar de la siguiente manera:

- **Bono IMTel:** Para sumar +1 a cualquier tirada: el dado IMTel debe ç declararse y tomarse de la bolsa de órdenes antes de tirar los dados. Tenga en cuenta que el dado en este caso se toma, como en el caso de la Orden *Seguir,* no es tomado siguiendo el orden normal de juego;

- **Tácticas evasivas.** Cuando el dado de orden es robado de forma normal, siempre y cuando el dado *IMTel* aún no haya sido declarado, el jugador de *IMTel* puede declarar su dado recién sacado ser puesto a un lado, para no ser usado este turno;

- **Recuperación de *IMTel.*** Al comienzo de un nuevo turno, antes de que cualquier unidad se haya movido, una unidad con una orden *Down* retenida puede intentar otra *prueba de recuperación*. Tome el dado *IMTel* de la bolsa, déjelo a un lado e intente una *prueba de recuperación* nueva: si la prueba tiene éxito, los dados de orden de la unidad se colocan en la bolsa con los demás, de lo contrario, el dado de orden *Down* permanece.

- **Descartado.** Si el dado *IMTel* no se usa al final de un turno, entonces se ignora.

Si el usuario de esta *Opción de Ejército* termina un turno con más unidades *NO IMTel* en su fuerza que las unidades IMTel (por ejemplo, debido a la cantidad de aliados o mercenarios), el dado *IMTel* se pierde durante el resto del juego.

Tirador

Costo Típico: 2-3pts

Máximo: 1

La precisión del disparo no se debe solo al entrenamiento, sino también a la efectividad del fragmento de combate de una unidad: se deben eliminar los disparos desperdiciados y asegurar la máxima efectividad. Si disparas con una unidad y no te gusta el resultado dispara nuevamente repitiendo **todos** los dados en la tirada, independientemente de si aciertan o fallan, e independientemente de los *Disparos Afortunados* y *fallos automático*s. Sea cual sea el segundo resultado ese será definitivo, sin oportunidad de repetirlo nuevamente, incluso con ayuda de Drones observadores u otras opciones especiales.

Usar una vez y desechar

¡Recomponeos!

Costo Típico: 1-2pts

Máximo: FL (solo se puede utilizar 1 por turno)

Un buen entrenamiento fortalece los lazos de lealtad entre las unidades. Al final del Turno durante los Efectos Especiales, puedes utilizar un *¡Recomponeos!* para eliminar un *marcador de supresión* de una unidad.

Usar una vez y desechar.

Fragmento Superior

Costo Típico: 3pts

Máximo: 1 (uso máximo 1/turno

Los fragmentos de combate de ambos bandos están en constante competencia para acumular datos y pensar mejor que sus oponentes - hombre o máquina. Al comienzo del turno puedes quitar 1 de tus dados de orden del oponente de la bolsa de dados. Este dado no se usa ese turno y se devuelve a la bolsa de dados al comienzo del turno siguiente. Esto significa que tu oponente tendrá que luchar sin uno de sus dados de orden ese turno.

Usar una vez y desechar

Bien Preparado

Costo Típico: 1pts (Primero Gratis en algunas facciones)

Máximo: 2*FL

El éxito proviene de una buena preparación, estudio del enemigo y comprensión de tus propias capacidades. Si realiza cualquier repetición de una *prueba* de dados, puede agregar (+2) a la tirada que se realiza.

Usar una vez y desechar.

Por ejemplo, cuando se le otorga una repetición de tirada de Res debido a Duro en lugar de probar contra una Res de 7, podría usar una Res de 9.

Resumen de las opciones estándar del ejército

Opción del Ejército	Costo Típico	Máx Permitido	Resumen
Bloqueo	1	2*FL	Regresa el dado de activación oponente a la bolsa de dados.
Contra impulso +X	0.5	2*FL	Bloquea el uso de un dado *IMTel*
Disparo Extra	1	FL	Los *Disparos Afortunados* otorgan un disparo extra.
¡En Pie!	1-2	NFL	Otorga un éxito a una *Prueba de Recuperación* de 1-9
Impulso IMTel	2	1	Le da un dado de orden *IMTel* durante todo el juego (Gratis a los *NuHu)*
Tirador	2-3	1	Vuelve a tirar todos los dados de una tirada de disparos
¡Recomponeos!	1-2	FL(1/turno)	Remueve un *marcador de supresión* al final del turno
Fragmento Superior	3	1(1/turno)	Remueve un dado de orden enemigo por un turno
Bien Preparado	1	2*FL	Añade +2 a cualquier Re-tirada de dados.

JUGANDO CON ALIADOS

Es posible tener varias fuerzas sobre la mesa al mismo tiempo, como un contingente mercenario o dos fuerzas aliadas. Hay algunas restricciones sobre cómo funciona esto y qué facciones pueden aliarse entre sí.

La sección al final destaca qué facciones pueden cooperar entre sí y hasta qué punto pueden hacerlo.

Completa Cooperación

Cada fuerza fusiona sus dados de orden y estructura de Mando, utilizando un solo grupo de dados para todas las unidades. A efectos del equipo como los sondas pueden ser utilizados por cualquiera de las dos fuerzas del ejército. Así mismo los efectos de Mando y control: Se considera para todos efectos una fuerza única, solo con componentes diferentes.

Dada la naturaleza improbable de tal alianza, esto debe de mantenerse en juegos amistosos o cuando los jugadores quieren combinar diferentes fuerzas más pequeñas en una sola.

Amigos y Enemigos.

Esta es una alianza más probable donde cada fuerza en el ejército tiene sus propios dados de orden, pero puede prestar temporalmente uno de los dados recién sacados de la bolsa a su aliado. La decisión depende del jugador que controla la fuerza cuyos dados se extraen, ya sea que se lo preste o no a su aliado.

El aliado puede entonces asignar ese dado de orden a una de sus unidades. Ninguna unidad puede recibir más dados de orden de los permitidos, por lo que una vez que se ha hecho un préstamo, los dados que quedan en la bolsa tienen que ser asignados a las unidades que aún no han recibido sus órdenes.

Mientras que el equipo y los efectos de los sondas se pueden compartir los efectos de Mando solo afectan las unidades a las cuales pertenecen. Por ejemplo, en un ejército mixto *Freeborn-Concord*, un *Mando de Choque Concord* solo podría utilizar sus habilidades de *Mando, Seguir y Héroe* para afectar otras unidades de *Concord*, no podría afectar unidades *Freeborn*.

Alianza Tensa.

Cada fuerza tiene su propio grupo de dados de orden y no puede dar dados de orden a su aliado. No se pueden ordenar y controlar ni equipos compartidos.

Cada fuerza opera independientemente de la otra hacia un objetivo compartido, ¡Pero hasta ahí llega la cooperación! Es posible que una fuerza en una alianza tensa con otro ataque a sus propios aliados para obtener ventaja.

Lista para Selección de Alianzas

A cada fuerza de la alianza se le asigna un total de puntos tomados de los puntos totales disponibles para el ejército. La cantidad asignada a cada fuerza depende de los jugadores de la alianza, la mayoría de las veces ordenada por los modelos disponibles.

Los puntos y *FL* asignados a cada fuerza solo establecen los requisitos de las unidades *básicas* para cada fuerza individual en la alianza. Otras limitaciones de selección, como los números y el tipo de unidades o modelos permitidos, son establecidas por el FL general de la alianza.

En otras palabras, el nivel de fuerza de la alianza establece el umbral de *FL* (véase p.7) para la selección de unidades, mejoras y límites de la selección. Sin embargo, cada fuerza en un ejército aliado solo necesita cumplir con las restricciones de del *FL* en sus unidades *básicas* (véase p.7).

Por ejemplo, en una alianza de 150 pt (FL3), una fuerza Concord recibe 100 puntos (FL2) y el Freeborn 50 (FL1). El umbral FL para los límites en la selección de unidades es FL3 el total de puntos en la alianza.
El Concord debe seleccionar unidades centrales para una fuerza FL2. Probablemente cuatro Escuadras de choque como dicta su lista. Una lista Concord normalmente no puede tomar vehículos pesados, así que solo tomará dos Mandarines NuHu.
La parte de la lista Freeborn debe elegir unidades básicas basadas en FL1, típicamente tres unidades de infantería domari y unidades de apoyo como se indica en sus listas.
Después de seleccionar esas unidades básicas, una o ambas fuerzas pueden elegir unidades que se puedan tomar en FL3 siempre que haya puntos disponibles, ¡por supuesto!
En el caso de la sección Concord, esto significa que puede tomar un vehículo pesado FL3+, como el umbral FL para tal la alianza en su conjunto es FL3 (150pts). Del mismo modo, la sección Concord podría tomar tres unidades NuHu ya que el límite total de la alianza es FL3 y esas unidades están limitadas por el FL del enfrentamiento.

Restricciones de las Alianzas

Las siguientes restricciones reflejan la naturaleza política y tecnológica de la vida a través de Antares.

- ***Ghar*** no se aliarán con cualquier fuerza *panhumana*. Las especies no humanas pueden ser contratadas como mercenarios utilizando las reglas de "Alianza Tensa".
- ***Virai:*** no trabajarán con alguna especie orgánica, sin embargo, podrían iniciar una "Alianza Tensa" con una fuerza de *"sondas"* y pueden contratar mercenarios no orgánicos.
- ***Isorianos***: No cooperarán ni formarán una alianza con unidades *Concord*; las IMTel de ambas fuerzas registran al otro como una infestación similar a un virus de computadora.
- ***Concord:*** No cooperarán o formarán alianzas con unidades ***Isorianos*** por las mismas razones que su enemigo.
- ***Volr:*** No cooperarán con unidades o especies pan humanas. Pueden contratar mercenarios Askar.
- ***Algoryn:*** No contratarán ni se aliarán con alguna fuerza que involucre *Ma´Req* (exiliados, ahora criminales para los *Algoryn).*
- ***AI Vector Algoryn***: las formaciones podrán formar una "Alianza Tensa" con otras fuerzas *panhumanas* o compañías mercenarias.
- ***Algoryn SD Hazard:*** Estas formaciones no se aliarán con cualquier otra fuerza que no sea *Algoryn,* ni contratarán mercenarios o fuerzas mercenarias.
- ***Algoryn AI y Algoryn SD***: podrán formar una "Alianza Tensa" o una de "Amigos y Enemigos" entre ellos, pero nunca se aliarán bajo una "Completa Cooperación".
- Después de la destrucción forzada de *Zyra*, las fuerzas ***Algoryn*** de cualquier tipo no se aliarán con ***Isorianos*** – ¡La destrucción de ese sector dejó un trauma en la sociedad *Algoryn!*

Usando/Contratando Mercenarios

Las unidades mercenarias se ganan la vida sobreviviendo a múltiples batallas, por lo que, si las cosas van en su contra, puede que no se mantengan leales, ¡incluso pueden convertirse en la oposición! Las siguientes reglas se aplican para las compañías mercenarias o mercenarios que se alquilan para tus fuerzas.

- Una **Compañía Mercenaria** es una fuerza como cualquier otra y puede ser contratada y utilizada como una fuerza aliada como se describe anteriormente. Cada unidad en la **Compañía Mercenaria** tiene la regla especial de "mercenario".
- Los **Mercenarios a Sueldo** son unidades individuales que operan dentro de una fuerza existente. La unidad incluye uno o más soldados que tienen la regla especial "*mercenario*" y se clasifica como una unidad mercenaria.
- El número de unidades de mercenarios en un ejército no puede exceder el número de unidades no mercenarias en el ejército.
- Una compañía mercenaria aliada no puede ser más grande en términos de puntos que su aliado.

Regla especial de las fuerzas Mercenarias

Esta regla se le da a una unidad que es contratada como mercenarios por una facción o a unidades en un ejército **Mercenario**.

Cualquier unidad mercenaria que deba realizar una prueba de ruptura debe, en su lugar, realizar una prueba en la Tabla de Ruptura de las Fuerzas Mercenarias**.**

Tabla de Ruptura de las Fuerzas Mercenarias.

Resultado	Acción
1 o Pasa	La unidad **Mercenaria** actúa de manera normal
Fallo	**Vacilante**. Si el ejército ha alcanzado su punto de ruptura, incluso si el escenario ignora los puntos de ruptura, trate esto como un potencial resultado de '**Traidor**'. De lo contrario, el resultado de la prueba de ruptura es normal: ya sea una unidad rota o menos, de lo contrario la unidad se va a *Down*.
10	**¡Traidor!** Si el enemigo no puede contratar a la unidad mercenaria que falló la prueba según las restricciones a las alianzas, trata la unidad como una unidad rota. Si el enemigo puede contratar la unidad mercenaria, ¡la unidad desierta y se une a ellos! Reemplace los dados de orden de la unidad mercenaria con uno de los del enemigo, pero gira la orden actual a *Down* mientras la unidad se vuelve a reintegrar. La unidad conserva sus pines actuales, recupera sus dados de manera normal con su nuevo dueño y se trata como cualquier otra unidad *Mercenaria* bajo su nuevo comandante. Una vez que una unidad *mercenaria* ha desertado, utiliza la tabla de prueba de rotura normal y no volverá a desertar. La unidad cuenta como perdida para quien la contrató originalmente, podrá obtener objetivos para su nuevo comandante, pero no cuenta como unidad para las pruebas de quiebre de él, su total de órdenes o unidades.

CÓMO JUGAR

Un juego de Antares se puede jugar entre dos lados opuestos, cada bando compuesto por uno o más jugadores en un enfrentamiento de juego normal. El juego también se puede jugar entre dos o más lados opuestos con un maestro de juegos como árbitro. El primer enfoque requiere poca preparación y se puede jugar solamente llegando al área de juego con un ejército adecuado. Este tipo de juego de competencia es ideal para torneos, clubs de juego o juegos casuales. El segundo método está más cerca de un juego de rol, donde el maestro del escenario ejecuta la aventura, improvisando reglas si siente la necesidad, elaborando la historia de fondo, y establecimiento de objetivos para los jugadores.

Este segundo método obviamente requiere más esfuerzo para preparar y exige una actitud diferente de los jugadores, una que se centra en trabajar a través de la historia para descubrir qué sucede, más allá de ganar o perder. También es el enfoque adoptado para muchos de los escenarios más complejos en los suplementos de *Antares*. Es importante destacar que cuando un maestro de juegos está ejecutando un escenario, las reglas se pueden cambiar o se deben aplicar nuevas reglas según sea apropiado En un escenario con una referencia solo hay una regla inquebrantable: ¡el maestro del juego siempre tiene la razón! En tales juegos, el maestro de juegos no puede ganar o perder como tal, su trabajo es ayudar a todos los involucrados a pasar un buen rato.

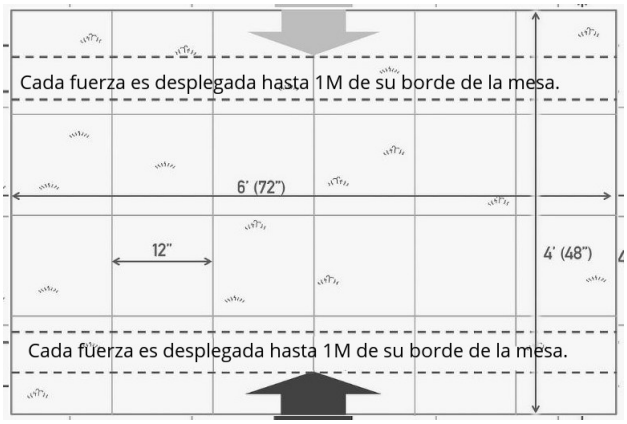
En los últimos años, el estilo competitivo se ha convertido en la norma entre los jugadores. Como resultado, lo siguientes escenarios están diseñados principalmente para un estilo competitivo. No obstante, incluso en juegos de este estilo, *Antares* es predominantemente un juego de estilo narrativo, uno en el que la historia es lo más importante y en el que los jugadores a menudo dan forma a sus propias historias durante el juego en torno a un escenario compartido que involucra personajes, unidades, tropas o incluso situaciones. Antares fusiona el aspecto narrativo del segundo método con la facilidad y practicidad del primer acercamiento.

Como resultado, recomendamos que los escenarios que priorizan los objetivos sean utilizados. Por supuesto, los juegos de conflictos puros tienen su lugar y dan un cambio de ritmo especialmente cuando se mezclan entre los escenarios más narrativos, ¡e incluso puede generar una narrativa por derecho propio!

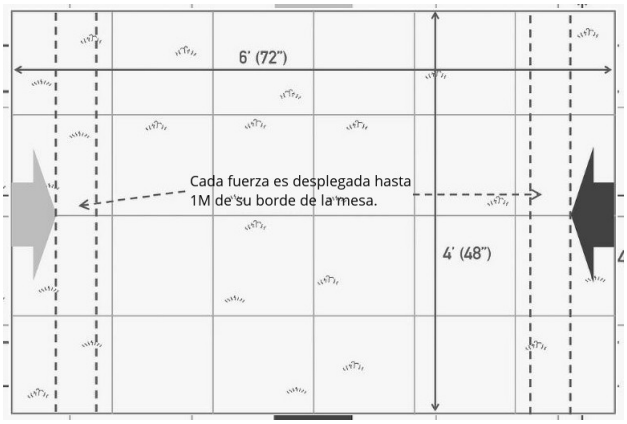
Tamaño de la Mesa

Para efectos prácticos se supone que los escenarios se juegan sobre una mesa de cuatro pies de ancho y seis pies de largo (1.22m*1.83) con fuerzas dispuestas a partir de los bordes largos opuestos, a menos que se indique lo contrario. Esto corresponde al tamaño de la mesa más comúnmente utilizado en clubs y que se pueden instalar en la mayoría de los hogares de los jugadores sin demasiada preparación.

En el diagrama a continuación, se muestra una tabla de este tipo con un despliegue normal (máximo 1 Movimiento Normal). Hemos marcado la mesa en cuadrados de 12" (30cm) para que sea más fácil para los jugadores desplegar o ubicar objetos del escenario.



En algunos escenarios el despliegue se realiza a través de los bordes más cortos de la mesa.



Independientemente de si el escenario se juega desde el borde largo o borde corto, dividimos el campo de batalla en dos dibujando una línea central imaginaria entre los dos lados a través de la mitad de la mesa. La línea central (punto medio) se usa como referencia en algunos escenarios al colocar objetivos o terreno y en muchos escenarios la mesa se divide en seis sectores del mismo tamaño de 2' × 2' (60*60cm) – tres en cada mitad de la mesa.

En algunos escenarios, las unidades se despliegan hasta la mitad de la mesa. Los objetivos pueden ser asignados a la mitad de la mesa o incluso un sector específico de 2´*2´ (60cm)' y a veces en un sector específico de 1´*1´ o proporcional al borde de una mesa.

Configuración del Terreno

La mayoría de los escenarios dan una guía acerca del terreno requerido, permitimos que los jugadores decidan juntos exactamente qué terreno utilizarán y como colocarlo. Las guías están diseñadas para asistir a los jugadores sobre como configurar los escenarios cuando se tiene prisa o utilizando cualquier terreno que se tenga disponible, los jugadores que quieran utilizar cualquier otro método y configuran el terreno como lo prefieran son bienvenidos a hacerlo.

En algunos escenarios se requieren elementos específicos, pero en otros se deja a los jugadores elegir y poner el terreno como ellos deseen. El terreno debe colocarse antes de que los jugadores decidan de qué lado de la mesa se desplegarán, de esta manera la configuración del terreno no favorecerá un lado u otro de la mesa.

Antares se juega mejor con mucho terreno como cobertura que oscurezca la línea de visión, ya sea en forma de obstáculos, áreas de terreno o edificios: dicho terreno juega un papel vital para asegurar que tus tropas minimicen sus pérdidas. Cuanto más terreno haya habrá más oportunidades para que las tropas avancen hacia buenas posiciones, para vencer las maniobras de las fuerzas opuestas, y coordinar o apoyar los ataques que realicen. Si no hay suficiente terreno, las tropas serán reducidas a agazaparse para reducir las bajas o avanzar temerariamente hacía el enemigo sin estrategia, confiando solo en la suerte. Ninguno de esos escenarios hace una batalla muy interesante.

Sin embargo, cada jugador y cada grupo tiene sus propias preferencias en cuanto a la configuración de obstáculos y el terreno del área, por lo que dejar que los jugadores decidan exactamente cuánto, qué tipo de terreno utilizan y qué tipo de enfoque adoptan para definir el terreno, así que siempre serán libres de decidiros entre ustedes. ¡El principio primordial es que debe haber diversión para todos los jugadores involucrados!

Lo que se escribe a continuación son lineamientos basados en nuestros juegos.

Algunos jugadores prefieren configurar el terreno alternativamente, colocando cada uno un elemento a su vez de un grupo de terreno disponible. A otros les gusta un método puramente aleatorio, realizando una tirada al azar por cada elemento de terreno que se pone en la mesa. Otros prefieren colocar el terreno sobre la mesa para que se vea bien, con un estilo "narrativo" mientras que otros incluso prefieren colocarlo de manera que se coloque con una disposición "realista".

Otro método probado para configurar el terreno es que un jugador externo que no participará en el juego configure la mesa. Así como el que llega primero configure la mesa de acuerdo a los alineamientos que se dieron, antes de que se realice la tirada para elegir el lado en el que se desplegará. Lo más importante es que ambos jugadores estén de acuerdo al final y se juegue un escenario justo.

Pautas del Terreno

Coloca primero cualquier terreno específico que se necesite para jugar el escenario. Luego coloque cualquier otro terreno que desee. Para cada sector de 2'×2'(60*60cm)' , debe haber entre dos o tres elementos de terreno de tamaño completo es una buena regla general, pero no es necesario que esos elementos se distribuyan por igual entre todos los sectores.

Se recomienda que las colinas se coloquen antes que otro terreno y que las colinas no se coloquen a menos de 8" del centro de la mesa a menos que el escenario exija lo contrario. Esto es para asegurar que las fuerzas rivales no comiencen el juego divididas por una colina: las colinas en el medio de la mesa siempre tienden a bajar para "Rey de la colina".

Al colocar el terreno cerca de los edificios, asegúrese de dejar un espacio alrededor de los edificios para que las tropas puedan entrar y salir por las puertas. Es importante colocar las puertas con cuidado, especialmente donde los edificios son objetivos, de modo que ambos jugadores tengan las mismas posibilidades de entrar o atacar los edificios.

Tamaño de las piezas de terreno

Los jugadores tendrán sus propios modelos de terreno y nosotros no queremos ser demasiado restrictivos cuando se trata de construir un campo de batalla. Sin embargo, a efectos prácticos, el terreno debe ajustarse a los siguientes tamaños:

Recomendamos que una sola pieza de terreno no debe ser más pequeño que 4" ×4" y un solo obstáculo no más pequeño de 4" de largo. Elementos de terreno alrededor de 6 "-10" de largo funcionan bien, pero no hay necesidad de apegarse rígidamente a esta guía.

¡Puede ser divertido cazar a tu oponente a través de un gran bosque! Si áreas más pequeñas de terreno de área son todo lo que está disponible, nosotros recomendamos aumentar el número de elementos de terreno por sector: una buena regla general es tratar áreas más pequeñas de terreno como la mitad de un terreno completo para efectos del terreno.

Un solo bloque de construcción o edificio de dos o más pisos verticales debe ser tratado como un elemento cuando se trata de seleccionar y colocar la escenografía. Recomendamos que los edificios sean de 6" x 6" y hasta de 10" x 10".

Seleccionando Lado de Despliegue

Una vez dispuesto el terreno ambos jugadores deberán seleccionar cual es el mejor lado para que sus fuerzas lleguen al campo de batalla.

Existen muchas maneras de hacer esta selección, ya sea designar un lado de la mesa como "lado A" para ver quien comienza desde ese lado, según quien gane la tirada (¡recuerda que los números bajos ganan en Antares!).

Desplegando Tus Fuerzas

Los escenarios describen a continuación donde los ejércitos opuestos despliegan al comienzo de la batalla. A menos que un escenario especifique cómo van a ser desplegadas las unidades, el método predeterminado o estándar es como se describe a continuación:

1. Tome un dado de orden por cada unidad a desplegar y colóqueles en la bolsa de dados.

2. Saca los dados de orden de uno en uno.

3. Cuando se extrae el dado de un jugador, ese jugador puede seleccionar una unidad y colocarla sobre la mesa de acuerdo con las reglas de despliegue que se utilizarán en ese juego.

4. Una vez que todas las unidades han sido colocadas sobre la mesa el ejército ha sido desplegado y el juego está listo para comenzar. A continuación, se realizan todas las actividades previas al juego. Tales actividades podrían ser un movimiento de infiltrado o bombardeo previo al juego.

Desplegando Unidades de Transporte y MOD

Si una fuerza incluye unidades con dados de orden múltiples (MOD), solo incluye un dado de orden para ellas al desplegar o viniendo a la mesa porque obviamente, no puedes desplegar 'la mitad' de una *Madre de Prole Matronite* (¡piensa en el lío!).

Del mismo modo, los dados de orden para las unidades ya desplegadas dentro los transportes o en los *drones compactadores* no se colocan en la bolsa para el despliegue ya que solo se despliegan en el campo cuando salen del transporte. Así mismo los dados adicionales *IMTel* o que corresponden a otros efectos no se pondrán en la mesa.

Una vez que las unidades MOD/transporte han sido puestas en la mesa durante el despliegue puedes poner los dados de orden de las unidades dentro o el resto de dados en la bolsa.

Despliegue Estándar

Cuando no se dan reglas de despliegue y el escenario inicia con las unidades fuera de la mesa, las unidades pueden desplegar dentro de uno de sus movimientos (1M) del borde de la mesa del jugador.

La zona de despliegue de un jugador. A veces se especifica la zona de despliegue dentro de un área delimitada, usualmente de 10" de profundidad × 20" de ancho desde cualquier lado del centro del borde de un jugador. Si una unidad es demasiado grande para ser desplegada en comparación con su movimiento, entonces colócala adjunta al borde de la mesa del jugador dueño.

Algunas unidades, como los francotiradores tienen excepciones a estas reglas que les permiten ser desplegados en cualquier lugar dentro de la mitad de la mesa de su jugador o pueden tomar acciones antes o después del despliegue.

Cualquiera que sea la regla especial, ninguna unidad puede desplegarse a más de 20” de su propio borde de la mesa.

La Regla de las 10” para Desplegar

Sin importar dónde pueden desplegarse las unidades, al inicio del juego las unidades no pueden ser desplegadas a menos de 10” de las unidades enemigas que ya han sido desplegadas. Esto aplica cuando se despliegan ejércitos al inicio del juego y no para las unidades que entran a la mesa durante el juego mismo.

Además, incluso cuando las unidades se despliegan a 1 Movimiento de la mesa (en un despliegue estándar) ningún modelo, incluidas las *sondas* pueden desplegarse a más de 10” del borde de la mesa del jugador, a menos que tengan alguna regla especial que se los permita.

Entrando a la Mesa

Algunos escenarios comienzan con uno o ambos ejércitos fuera de la mesa al comienzo del juego. Las unidades entran desde el borde de la mesa ya sea durante el primer turno o durante un turno subsecuente Estos dados de orden no se incluyen en la bolsa hasta el comienzo del turno en el que son capaces de entrar a la mesa. A no ser que se indique de otra manera:

- Las unidades que entran en la mesa en el primer turno deben recibir un *Correr* o *Avanzar* que les permita moverse hacía dentro de la mesa y la orden se realiza automáticamente sin una prueba de orden.
- Las unidades que entran en turnos posteriores también requieren un *Correr* o *Avanzar*, pero si deberán pasar una prueba de orden o prueba de despliegue para entrar a la mesa.

Una unidad cuyos dados de orden estén en la bolsa de dados debe intentar moverse hacía la mesa a menos que circunstancias especiales dicten lo contrario: Por ejemplo, una unidad que falla su prueba de orden para llegar a la mesa (una prueba de despliegue) en el turno 2 no puede volver a intentarlo hasta el turno siguiente, y un ejército al que le falta un dado de orden debido a un efecto especial puede quedarse sin dados de orden antes de que una unidad sea capaz de realizar su prueba.

Pruebas de Despliegue

Todas las pruebas de despliegue se toman usando la estadística básica de *Co* sin modificadores, no se puede hacer uso de la estadística *Co* de ninguna otra unidad y no puede emitir ni ser emitido con órdenes derivadas de habilidades especiales como una orden de *Seguir*.

Las unidades que fallan su prueba de despliegue no entran en la mesa en ese turno, pero pueden continuar realizando la prueba para entrar en cada turno subsiguiente hasta que lo logren, así que dichas unidades no hacen Down, no sufren ningún daño adicional, no sufren penalizaciones y no pueden activar ninguna habilidad que dependa de que reciban una orden específica.

Las unidades a bordo de transportes que no han logrado desplegarse tampoco pueden recibir ordenes hasta que el transporte en el que van montados haya sido desplegado.

Llegando a la Mesa

Cuando una unidad se mueve desde el borde de la mesa, elige un punto a lo largo del borde y mide de acuerdo al movimiento de cada modelo desde ese punto. En algunas instancias, este punto se especificará en el escenario así que no puedes elegir. Mueve todas las miniaturas pertenecientes a la escuadra sobre la mesa si es posible: si no pueden entrar todas las unidades de la escuadra, el resto de los modelos pueden entrar en la mesa a ambos lados del punto de entrada siempre que puedan terminar en formación válida al final del movimiento.

Si algún modelo no puede entrar en la mesa por cualquier motivo, la escuadra debe mantener la formación a través de su punto de entrada, y cualquiera de los modelos que faltan por entrar a la mesa lo harán automáticamente cuando la unidad se mueva en turnos subsecuentes.

En algunos escenarios puede ser más difícil entrar a la mesa de inmediato y progresivamente volverse más fáciles en turnos posteriores, para representar la llegada de refuerzos. Tales reglas son específicas de ciertos escenarios y anular cualquier limitación normal descrita aquí.

Sin Asaltos

Las unidades nunca pueden realizar un asalto cuando entran en la mesa a menos que el escenario lo especifique.

Fuera de esta especificación las unidades que entran a la mesa exitosamente pueden realizar cualquier acción que normalmente podrían hacer.

Desplegando Unidades Sonda

Cuando se despliegan unidades de sonda, como exploradoras *(targeters)*, todos los modelos del Fragmento sonda se despliegan al mismo tiempo, ya que, aunque no deben permanecer en formación siguen siendo parte de la misma escuadra.

Como las unidades de sonda no tienen estadística de Mando *(Co),* al realizar una prueba de despliegue, se asume que la realizan siempre de manera exitosa.

Cuando un escenario tenga múltiples zonas de despliegue, o donde algunas unidades comienzan fuera de la mesa y se despliegan sobre ella durante el juego, una unidad de sonda debe ser desplegada en su totalidad al mismo tiempo o mantenerse fuera de la mesa en su totalidad.

Los modelos individuales pertenecientes a la unidad sonda pueden desplegarse en diferentes puntos en la zona de despliegue si el jugador lo desea, pero todos tienen que entrar en la misma zona. Por ejemplo, si la fuerza tiene que desplegarse desde el borde de la mesa, cada unidad en la escuadra tiene que desplegarse a lo largo de ese borde, pero no necesariamente desde el mismo punto.

Salir de la Mesa

No se permite que las unidades se muevan fuera del borde de la mesa durante el juego a menos que se trate de un requisito específico del escenario o algo acordado por una regla o condición especial. Las unidades se detienen automáticamente al intentar moverse fuera de la mesa. En algunos escenarios el objetivo es que las escuadras dejen la mesa a través de puntos específicos.

Salir de la Mesa como Objetivo

Si el objetivo es moverse fuera de la mesa, entonces tan pronto como cualquier parte de un modelo cruza el borde de la mesa, toda la escuadra del que forma parte se retira del juego, todos los modelos parte de esa misma escuadra son retirados sin importar la distancia que tengan que recorrer para salid de la mesa.

Los modelos parte de una sonda o unidades similares normalmente no pueden cumplir objetivos, pero en caso de poder hacerlo, cada uno debe dejar la mesa de manera individual.

Duración del Juego

Cada escenario tiene sus propias condiciones de victoria y duración según dichos objetivos. Normalmente, un juego dura hasta que un ejército ha alcanzado sus condiciones de victoria. En caso de que no haya objetivos delineados, el juego dura seis turnos o hasta que un ejército llegue a su *Punto de Ruptura* (se describe a continuación). En este punto, tire un D10: en un resultado de 1-5, el juego continúa un turno más; si el resultado es 6-10, el juego ha terminado.

En cualquier tipo de juego, una forma alternativa de decidir qué lado ha ganado es comparando el valor en puntos de las unidades que han sido eliminadas.

Punto de Ruptura del Ejército.

Un ejército que ha perdido más de la mitad de sus dados de orden iniciales alcanzó su punto de ruptura y se rompió. Esto no significa que el ejército es destruido o se reduce a un pánico incontrolable (¡sin importar lo que sugiera su oponente!). El *Punto de Ruptura* simboliza que se ha vuelto ineficaz como fuerza de combate.

No todos los escenarios utilizan un *punto de ruptura* del ejército.

Ganando/Perdiendo

Esto depende completamente del escenario. Algunos escenarios se basan en puntos de victoria, otros en el cumplimiento de un objetivo, mientras que otros son asimétricos donde un lado tiene que negar un área u objetivo al oponente.

Escenarios con Control de Objetivos

Estos escenarios tienen un objetivo específico, como el control de un edificio, el control de un objeto o la recuperación de un objeto, así mismo puede ser la realización de una actividad en uno o más objetivos. Cada escenario tiene reglas diferentes especificadas en la sección «Reglas especiales» del escenario.

Por lo general los puntos de victoria se otorgan por el control de cada objetivo. Los escenarios basados en objetivos están sesgados hacia el control de área u objetivos y las bajas no cuentan para la victoria. Sin embargo, las variaciones son demasiado amplias para hacer una regla general así que escenario basado en objetivos indicará si *romper* o no al enemigo demuestra ser de benéfico.

Control de Objetivos

Muchos escenarios dependen del control de uno o más objetivos, obteniendo puntos por controlarlos. Las reglas de control son como sigue:

- El **radio de control** es a 3" de un objetivo, aunque algunos escenarios pueden alterar este número (a 5" por ejemplo);

- A menos que se diga lo contrario un objetivo se encuentra disputado si ambos bandos tienen infantería, unidades montadas o equipo de armas, así como sus variantes de mando dentro del **radio de control** del objetivo-no importa la orden que tenga la unidad, ya que incluso una orden de *Down* es una decisión táctica con beneficios vitales para las capacidades de algunas facciones.

- Una unidad **bestia** es una unidad clasificada como equivalente a la infantería incluso si tiene uno o más usuarios – una unidad bestial sin más bestias y con un usuario se considera como una escuadra de infantería.

- Una unidad montada tendría que desmontarse tal cual como se muestra en su lista de ejército-convirtiéndose en una unidad normal de **infantería** o **equipo de armas.**

Otros escenarios pueden permitir controlar objetivos con sondas, vehículos o bestias gigantescas. Dónde sea este el caso, se pondrá de manera explicita en el escenario, de otra manera solo aplicarán las reglas descritas en esta sección.

Ocasionalmente un escenario permitirá que se puntué por disputar un objetivo, o insiste que la acción sea llevada para asegurar el punto de victoria. Dicha acción es normalmente, (pero no siempre) una orden de *Rally* que se realiza de la misma manera exactamente que se utiliza al tomar esa orden de manera regular, solo tiene el beneficio de ser utilizada en este escenario.

Cargar Objetivos

Cuando un escenario pide un objetivo, ya sea un objeto o algún individuo que sea recuperado y llevado fuera de la mesa, el objeto debe ser primero controlado como se indica en la sección anterior. Una vez controlado el objetivo puede ser recogido y llevado por la escuadra que lo ha controlado, siempre que se encuentre a una distancia de consolidación (normalmente 1") y debe ser asignado a un modelo específico, este será la unidad que lleve el objetivo. ¡Recuerda que un objetivo solo puede ser cargado si el escenario lo permite!

Las unidades que llevan un objetivo tienen las siguientes restricciones:

- Las unidades que llevan objetivos deben permanecer del tipo que eran cuando el objetivo fue controlado (típicamente infantería).
- Las unidades que llevan objetivos no pueden *esprintar.*
- El objetivo no cuenta como un modelo para la cohesión de las unidades o distancias de separación.
- Los objetivos llevados pueden ser dados a otros modelos como parte de la acción del que la recibe y nunca como una *Reacción*.
    - El modelo que la recibe debe de estar a distancia de cohesión del objetivo y no estar separado del objetivo por un muro o cualquier elemento de terreno similar.
    - El modelo receptor puede ser de la misma unidad o diferente al modelo que lleva el objetivo.
- Un objetivo cargado puede ser dejado en cualquier momento con una acción de la escuadra que la lleva, así como ser entregado.
- Los objetivos pueden ser robados en *combate cuerpo a cuerpo* por la unidad que gana si es que la unidad que pierde el combate se rompe o es retirada de la mesa. Si ambas unidades son destruidas el objetivo está libre una vez más.
- Si el modelo que la lleva es destruido el objetivo se pierde y debe ser reclamado como si nunca hubiera sido activado.
- A menos que se indique lo contrario un objetivo puede ser llevado en un vehículo y ocupa un espacio de transporte (1).

Algunos objetivos tienen un grado de autonomía o movimiento aleatorio. Cuando este es el caso, se les asigna un dado de orden que se toma al reclamarlos y se entrega a la unidad de transporte cuando son capturados. Los dados de orden no se colocan en la bolsa hasta que el objetivo vuelva a ser libre.

Ocasionalmente, un escenario indicará que los objetivos son llevados por una unidad completa en lugar de un solo modelo. Cuando este es el caso, el objetivo se mueve como si de una sonda se tratara.

Destruyendo Objetivos

Esto se indica normalmente en el escenario. Como guía, sin embargo, los objetivos que son individuos pueden ser atacados por un *Disparo Afortunado* y realizan una salvación normal, típicamente teniendo la armadura del típicas(Individuos C3 como si llevaran armadura hipe-luz) A menos que se indique lo contrario, los objetivos tienen una salvación con *Res* de 8.

Cuando un objetivo es un edificio o una cápsula de carga, normalmente puede ser atacado como cualquier otro edificio o elemento de terreno.

Escenarios de Confrontación

Otros escenarios son puramente de confrontación, situaciones en las que debilitar o destruir al enemigo es vital. A menudo esto es en conjunción con otro objetivo, una configuración variada o fuerzas asimétricas.

En escenarios de confrontación:

- Sí un bando está *roto* al final del juego y el otro no lo será, el bando que está roto ha perdido la batalla y el contrincante es el claro ganador. En tal situación, el bando que se ha roto no puede anotar más que el ganador, incluso si el ganador ha perdido unidades de mayor valor en puntos.
- Si ambos o ninguno de los bandos se *rompen* al final del juego, suma los dados de orden que cada bando ha perdido, incluidas las unidades *MOD*, pero ignorando otros dados de orden especial, y compáralo con su total original. El bando que ha perdido la menor proporción de dados de orden es el ganador. Si este valor es (aproximadamente) igual al 10%, el resultado es un empate.

Algunas veces los puntos se otorgan según la magnitud de la victoria, tal como una victoria aplastante o una definitiva

> *Por ejemplo, un ejército Concord de seis dados de orden ha luchado una batalla contra un ejército de Ghar con cinco. Ambos perdieron tres dados de órdenes. El NuHu tiene sus dados Impulso IMTel y el Ghar su Distorsión y Evento, pero esos dados son ignorados, al no ser dados de orden.*
>
> *Esto significa que los Concord han perdido el 50% de su fuerza (3/6) mientras que el Ghar 60% (3/5). Esto es un empate ya que la victoria para el Ghar no supera el 10% de diferencia.*

Consideraciones para Torneos

Incluso en juegos balanceados cara a cara, Antares es predominantemente un juego narrativo, uno donde la confrontación es explorada. Una narrativa se desarrolla a lo largo del juego en la interacción entre las unidades, el tomar y recibir del contrario, construyendo la reputación de algunas unidades y destrozando la de otras.

A pesar de la abrumadora inclinación hacia una narrativa todavía es posible jugar torneos. Los escenarios aquí pueden ser usados, contando puntos de victoria, empates y derrotas o se pueden descargar escenarios desde el Nexus, incluso escenarios pueden ser creados por los organizadores del torneo.

Las listas siempre son un problema en los juegos de torneos. Recomendamos que los torneos de tres juegos usen 75-125pts con *FL1-FL2,* el formato para ellas se puede descargar desde el Nexus. También hay algunas consideraciones que a algunos organizadores les gusta imponer, lo que está bien, pero vale la pena repasar algunas diferencias entre *Beyond the Gates de Antares* y *Antares 2.*

Dados de Orden

En BtGoA, a algunos organizadores de torneos les gustaba imponer un límite de dados de orden para restringir el 'spam' de dados de orden fuera de control en algunas fuerzas. En Antares 2, sin embargo, instamos a los organizadores a no hacer esto ya que los costos de las unidades ahora tienen en cuenta los dados de orden y simplemente no hay unidades demasiado "baratas".

En cambio, si los organizadores aún desean limitar los dados de orden para controlar la cantidad de tiempo que toma cada juego, te recomendamos en lugar de limitar el total de dados, establecer un **"techo"**. Cada participante en un determinado juego recibiría el mismo número de dados de orden (excluyendo los dados de eventos o dados especiales como la *Impulso ImTel* o el *Distorcion Ghar)* Los dados se toman de la bolsa de manera normal.

Si una fuerza tiene más dados de orden de los que sus escuadras puedan recibir, puede dejar de lado los dados cuando se extraen y ponerlos como un dado nulo al lado de la mesa, mientras se toma otro lado de la bolsa hasta que no haya más dados de orden.

Los dados en exceso de lo que las unidades pueden tomar deben ser apartados. Una situación más probable es cuando un jugador tiene más escuadras que dados de orden disponibles. En cuyo caso, todos los dados de orden (salvo los dados especiales) deben asignarse a una escuadra. Aquí, incluso los dados especiales, podrían en su lugar ser asignados a una unidad o ser ignorados en el siguiente turno.

Si se utiliza dicho techo, sugerimos un máximo de seis dados de orden a 50pts, 8 a 9 por 75pts, 11 a 12 por 100pts y 15 para juegos de 125 a 150 puntos. Estos no son límites estrictos y los organizadores pueden desear reducir el número de dados para acelerar los juegos según su conveniencia.

Final de Turno Aleatorio

Otra forma de limitar la longitud de los turnos es colocar dos, dados de orden del mismo color en la bolsa, estos dados desencadenarán el fin del turno. Asegúrese de que no coincidan con el color de los dados de orden utilizados para cada lado, ni el de dados especiales como otros dados de activación (un ejemplo es el *Dado de Distorsión Ghar*). Cuando el primero de estos sea tomado de la bolsa se pone a un lado – estos dados desencadenarán el fin del turno.

Cuando se extrae el segundo dado de orden, el turno termina, procede inmediatamente a la fase final de turno y completa cualquier puntuación que sea marcada por el fin del turno, pruebas de recuperación y similares.

Puede ocurrir que los dos primeros dados que salgan de la bolsa sean del fin de turno: esto está bien: es posible que las unidades con *Rápido* se hayan movido ya y otras unidades hayan salido de *Emboscada* por lo que es imposible rebobinar el reloj. Solo trata ese turno como una pausa temporal en la batalla y procede a la fase final de turno, como de costumbre

Listas *"Extra "*

Otro método de desarrollar un torneo interesante mientras se mantienen los dados de orden bajo control es permitir la selección de una escuadra o unidad FL2 o FL3 gratis como adición a una lista normal de 75 puntos, FL1, o de 100 puntos, FL2.

Este *extra* debe añadirse a cualquier lista ya enviada a los organizadores para juegos normales de 75 o 100 puntos en el torneo.

La escuadra adicional solo agrega uno o dos dados de orden, pero agrega un giro interesante y desafiante al juego. Dadas las restricciones a la tenencia de objetivos y al transporte de objetivos, la elección de las unidades no es tan fácil como podría pensarse.

Mientras que la tentación es ir por la unidad más grande y mala de la lista, otros jugadores elegirán un transporte o incluso un arma pesada que pueda ¡Contraatacar a un deslizador de combate grande!

Incorporando Criaturas

Hay varias formas diferentes de incorporar criaturas hostiles en un juego. Los tres que me vienen a la mente con más facilidad son los siguientes:

- Un 'Jugador Criatura' al mando de una fuerza de bestias en batalla contra otro jugador. El jugador elige sus criaturas como le parezca más efectivo, o de la manera que represente de mejor manera el ambiente (por ejemplo, todas las criaturas Xilos).

- Un 'Jugador de criaturas' dedicado neutral también podría tomar el control de un grupo de criaturas como una fuerza de "terceros" para interferir en una batalla entre otros dos ejércitos.

- Introduce las criaturas como eventos aleatorios al incluir un dado de orden para cada unidad de criatura en la bolsa de dados durante un juego estándar de ejército contra ejército. Estos son dados de eventos de criaturas. La unidad de criatura a activar podría determinarse al azar (dependiendo de cuántos dados de ordenes de diferentes colores estén disponibles). Mientras que un movimiento aleatorio se puede usar para el movimiento de la criatura (por ejemplo, como en el escenario de *Drones Rebeldes* más adelante), ayuda si hay algunas reglas básicas que gobiernan el comportamiento de las criaturas (¡después de todo, son salvajes!) estas se proporcionan en la siguiente sección.

Directrices de Criaturas Controladas

Recomendamos que se utilicen las siguientes reglas para controlar criaturas, cada jugador que controla una criatura puede decidir cómo controlarla en cualquier momento siempre que siga los siguientes Directrices:

- Las criaturas controladas por los jugadores siempre se consideran hostiles a los ejércitos de ambos jugadores. Algunas unidades podrían ser hostiles entre sí.

- Las criaturas toman órdenes y realizan pruebas de recuperación como lo harán para cualquier unidad y podrían ser forzadas a tomar la orden *Down* o permanecer *Down.*

- Una criatura nunca asaltará a una criatura más fuerte- (que representa a una criatura más fuerte es definido por el jugador que controla a la criatura.)

- El control actual de la criatura siempre se otorgará con una *tirada enfrentada*, por lo que el control de una criatura siempre será aleatorio.
- Si la criatura puede disparar mejor de lo que puede *pelear cuerpo a cuerpo*, entonces usará una orden de ***Disparo*** para apuntar a la unidad hostil más cercana o más amenazante (elección del controlador).

- Si una escuadra o unidad hostil está a distancia de carga, la criatura **asaltará** a esa unidad-en caso de conflicto el jugador que la controla determina a quien ataca.

- Una criatura siempre optará para *Seguir el Combate.*

• Si la unidad de criatura tiene tres o más *marcadores de supresión* puede ***Correr*** lejos de las unidades hostiles cercanas o puede hacer una orden de ***Rally.***

• Si la unidad de criatura tiene 5 *marcadores de supresión* o más, se retirará a una posición inexpugnable (como bajo tierra) a través de un ***Correr***, donde luego puede realizar posteriores órdenes de ***Rally,*** o en caso de que sea imposible retirarse, tomará ordenes de ***Rally*** en un intento de lamerse las heridas.

• De lo contrario, una criatura puede colocarse en *Emboscada* recibir una orden de *Correr*.

- Si se coloca en ***Emboscada,*** la criatura tomará acción con una *reacción especial* si se le dispara o un objetivo viene al alcance de la carga. esta reacción es una *carga oportunista*, esta carga no puede ser *contra ataque* (recuerda que no se puede reaccionar a una reacción).

- Si se le da una orden de ***Correr,*** la unidad criatura se moverá como desea el controlador. Algunos jugadores pueden preferir usar un movimiento aleatorio como se mencionó anteriormente, pero permitiendo a los jugadores hacer una *tirada* enfrentada para controlar las unidades criatura suma a la diversión del juego.

El grado de cumplimiento de estas directrices depende de los jugadores.

Descripciones de los Escenarios

Los escenarios en los siguientes capítulos requieren poco o nada de terreno inusual o específico. La idea es que cualquiera de estos escenarios se puede jugar en un club típico o con poca antelación sin demasiada preparación. Algunos tienen objetivos que pueden ser representados por modelos o marcadores, por ejemplo, el escenario *Mantener la Línea*, pero estos pueden ser improvisados muy fácilmente si es necesario.

Nos referimos a los escenarios como **Emparejados**, sugiriendo que los objetivos son aproximadamente iguales y el juego puede considerarse lo más igual posible para todos los bandos, o **Narrativo**, que sugiere alguna historia o restricciones externas en uno o ambos bandos que gobierna cómo se prepara y se lleva a cabo la batalla.

Para cada escenario también damos un número recomendado de jugadores, típicamente dos, pero a veces pueden jugar tres o más. La **Confrontación** se refiere a un escenario sencillo de un ejército contra un oponente; en efecto se puede jugar contra dos jugadores en oposición, ¡Aunque no hay nada de malo en tener dos o tres aliados en cada bando para un gran juego!

Las descripciones de los escenarios también dan los tamaños de fuerza recomendados, algunos escenarios funcionan mejor con algunos rangos de puntos que otros: si cada bando tiene el mismo número de puntos se marcará con el identificador: **"Pts Iguales"**, seguido por el puntaje recomendado; Si cada bando tiene puntos diferentes, entonces la frase **"Puntos asimétricos"** se indica, seguido con el puntaje del defensor y del atacante.

Escenario 1: ¡Que Comience la Batalla!

Tipo: Emparejado, Confrontación.
Pts. Iguales: A decidir por los jugadores

Dos fuerzas están convergiendo en el mismo punto estratégico - sus órdenes son simples - derrotar al enemigo y tomar posesión del campo de batalla. Cada bando debe intentar derrotar al otro destruyendo tantas unidades enemigas como pueda.

Configuración

El terreno debe seguir las pautas de terreno anteriores. Una vez el terreno está configurado, tira al azar para determinar qué jugador comienza desde qué borde largo de la mesa.

El diagrama muestra una combinación de terreno, desde pantanos hasta rocas y maderas, con la mayoría de las líneas de visión directamente a través de la mesa estando obstruidas. Esta mezcla y ubicación deliberada del terreno es para asegurar que ninguna de las partes pueda obtener demasiada ventaja de una racha afortunada al tomar dados de orden de la bolsa desde el principio.

No mostraremos dicho terreno en diagramas posteriores a menos que sea importante para el escenario.

Despliegue

Utilice el despliegue estándar como se describe en la página 13. La mesa muestra 1M de zonas a 5" y 10": la mayoría de las unidades tienen una M de 5" por lo que desplegar hasta 5" sobre la mesa (1M). El 10" se muestra ya que es la distancia máxima a la que pueden desplegar las unidades, como sondas o skimmers personales, a menos que tengan reglas especiales tales como *Francotirador* o *Infiltrador* (normalmente, solo se muestra una sola línea discontinua) se muestra para indicar el despliegue de 1M o el límite de una zona de despliegue). Ayuda a no colocar mucho terreno dentro de las primeras 5" del borde de la mesa.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: reducir la fuerza enemiga hasta su límite y expulsarla del campo de batalla.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que un bando alcance su valor de ruptura o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se juega otro turno como se describe en Duración, página 12.

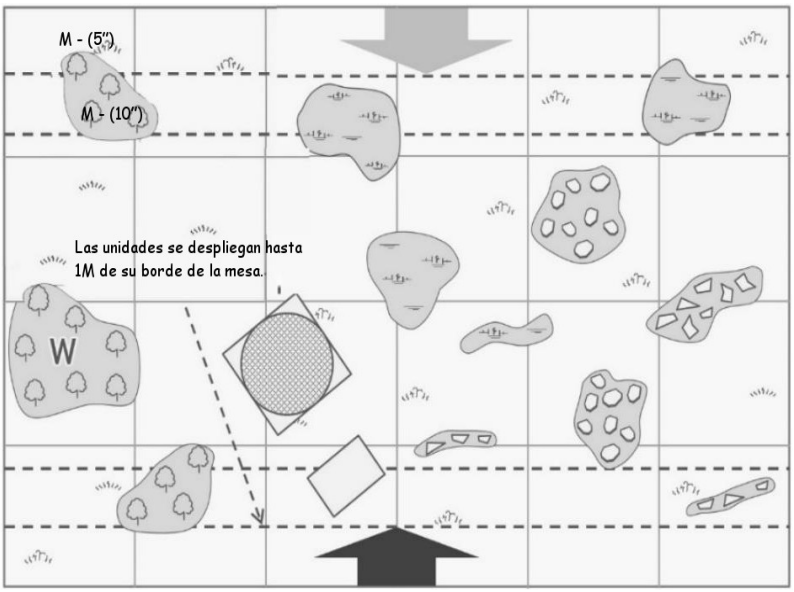
Victoria

Si un bando no está roto al final del juego y el bando opuesto está roto, el bando que no está roto gana. De lo contrario, compare la proporción de dados de orden perdidos y el bando que haya perdido la menor proporción de dados de orden es el ganador. (ver Escenarios de confrontación, p.16).

Este es el escenario más básico en términos de configuración, despliegue y objetivo, sirviendo de ejemplo de cómo se aplican reglas predeterminadas y son útiles para aprender el juego.

Sin embargo, hay varias cosas a tener en cuenta. Mientras que la falta de objetivos específicos permite enfocarse en las reglas del juego, enfocarse en la destrucción del enemigo puede resultar en que ambas fuerzas se agazaparan y abandonen cualquier intento de maniobrar. Para sortear esto, asegúrese de que haya suficiente escenografía para que las unidades puedan moverse sin que les disparen:

Demasiado terreno abierto o muy fácilmente defendible resultará en una batalla estática. En el diagrama, hemos agregado una cantidad decente de terreno de buen tamaño colocado de tal manera que bloquea las líneas de visión despejadas a través de la mesa. Aquí hay una mezcla de bosque, edificios, cantos rodados, matorrales, terreno rocoso y obstáculos. Las reglas de Bosques se aseguran de que no se tenga una línea de visión mayor a 4".



Escenario 2: Reforzar La Posición

Tipo: Emparejado, Confrontación.
Pts. Iguales: 50-150

Dos fuerzas luchan por el control de la zona de guerra y cada bando está reuniendo refuerzos para lanzar a la lucha. Cada bando debe intentar derrotar al otro destruyendo como tantas unidades enemigas como pueda.

Configuración

Configure el terreno como se describió anteriormente. Una vez que se configura el terreno, tira al azar para determinar qué jugador comienza desde qué borde largo de la mesa.

Despliegue

Ambos ejércitos despliegan la mitad de su ejército sobre la mesa a un movimiento (1M) del borde como se describe en Despliegue. Las unidades restantes pueden entrar desde el borde de la mesa del jugador desde el turno 1, o desde cualquiera de los bordes laterales cortos contiguos hasta la marca de la mitad del turno 2.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: reducir la fuerza enemiga hasta su límite y expulsarla del campo de batalla.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que un bando alcance su valor de ruptura o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego se tira al azar para ver si se juega otro turno.

Victoria

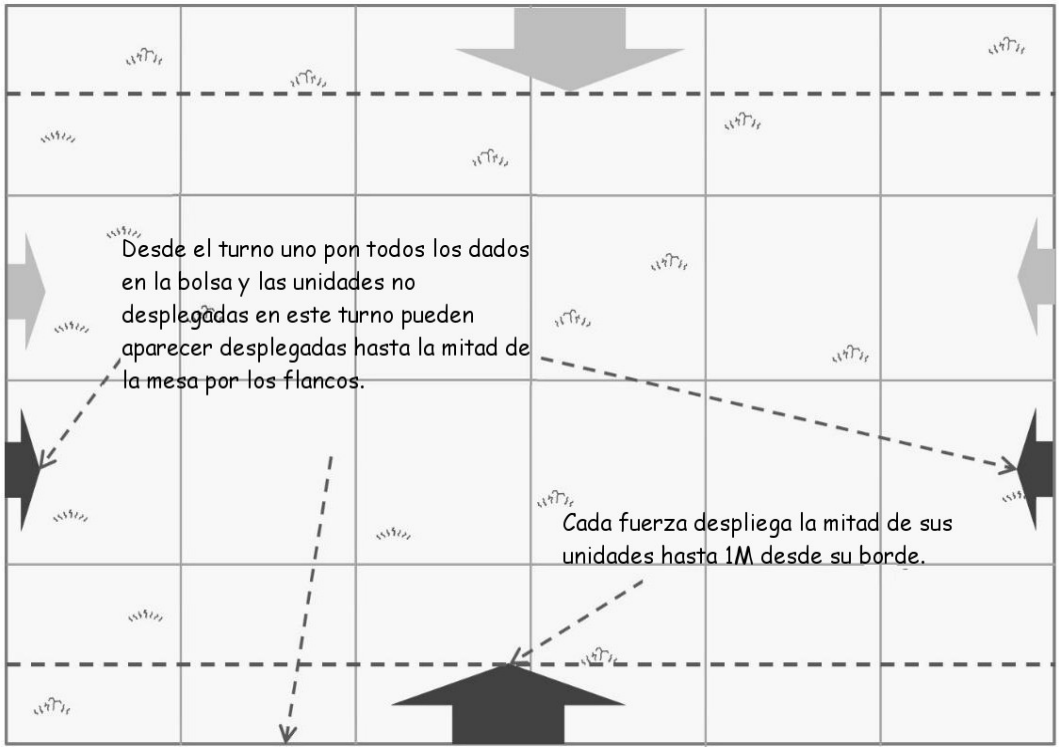
Si un bando no está roto al final del juego y el bando opuesto está roto, el bando que no está roto gana. De lo contrario, compare los valores de puntos de las unidades eliminadas como bajas, y el bando que haya perdido la menor cantidad de puntos será el ganador.

NOTAS DE ESCENARIO

En este escenario, cada jugador tiene la opción de poner en juego unidades en el primer turno desde su propio borde de base, o esperar un turno y traerlas a la mesa a lo largo de los flancos. Es otro conflicto sencillo que se puede configurar y jugar sin mucha preparación, pero la oportunidad de enviar unidades alrededor de los flancos amplía las opciones tácticas sobre el escenario básico *Que Comience la Batalla* e introduce las opciones de despliegue más complejas.

NOTA DE DISEÑO

Esta comparación de puntos es un ejemplo de una medida de victoria alternativa a la utilizada en el Escenario 1. Si lo desea, puede usar la proporción de dados de orden en su lugar, ¡solo asegúrese de que ambos jugadores estén conscientes al comienzo del juego!



Escenario 3: Un Encuentro Inesperado

Tipo: Emparejado, Confrontación.
Pts. Iguales: Recomendado Máximo 150pts.

Dos fuerzas de exploración regresan a sus propias líneas a través de los restos de un puesto de avanzada en ruinas cuando se encuentran inesperadamente con el enemigo. Cada bando debe tratar de retirarse hacia sus propias líneas mientras inflige tanto daño en el enemigo como sea posible.

Configuración

Configure el terreno como se describe arriba. Idealmente, el terreno puede ser una mezcla de escombros bajos (terreno ligero) y ruinas (terreno denso), separadas por calles y caminos, creando los restos de un puesto de avanzada devastado por la guerra

Despliegue

En este escenario ambos bandos despliegan la mitad de su ejército sobre la mesa al comienzo del juego. Estas unidades están desplegadas dentro de la mitad de la mesa del jugador como en el mapa anterior, la zona de despliegue tendrá un ancho de 20" por 10" de profundidad centrada en el medio del borde largo de la mesa. Si cualquiera de los lados tiene sondas, estas deben incluirse en el despliegue inicial.

Las unidades restantes entran en el campo de batalla desde el primer turno en adelante a lo largo de las 20" del borde de la mesa correspondiente a la zona de despliegue del jugador. En este escenario, independientemente de si las unidades entran en el primer turno o posteriormente, se requiere una *Prueba de Llegada* para llegar a la mesa, consulta la sección correspondiente donde se explica esta prueba.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: sacar la mayor cantidad de escuadras a través del borde de la mesa enemigo como les sea posible y evitar que el enemigo haga lo mismo. Las unidades pueden salir en cualquier punto a lo largo del borde opuesto y no solo la porción de despliegue enemigo.

Duración del Escenario

El escenario dura la duración del juego estándar anterior, o al final de cualquier turno si cualquiera de los bandos logra mover todas sus escuadras o unidades sobrevivientes fuera de la mesa, ignorando unidades de sondas porque estos no puntúan por dejar la mesa de todos modos.

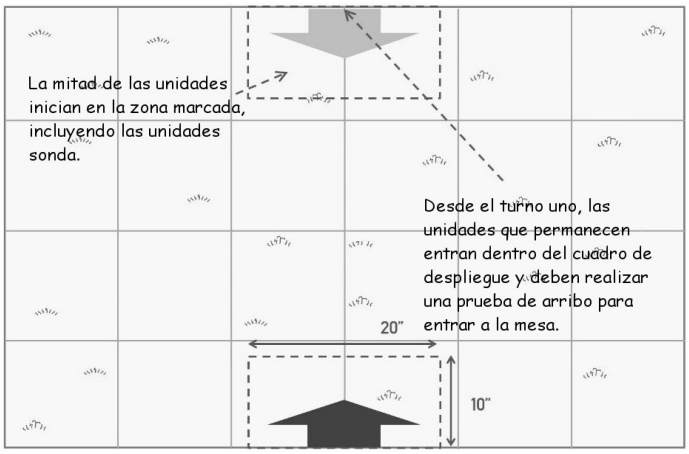
Victoria

Cada unidad que saques de la mesa a través del borde opuesto de la mesa te otorga 3 puntos de victoria. Cada unidad enemiga destruida otorga 1 punto de victoria hasta un valor máximo igual a la puntuación que obtendrías si sacaras todas tus escuadras por el borde opuesto. El bando con más puntos de victoria al final del escenario es el ganador. La igualdad de puntajes es un empate independientemente del número de unidades perdidas en cada bando. Las unidades sondas no generan puntos de victoria.

Si su mesa es más ancha que los 4 pies estándar, debes permitir más tiempo para que cada bando logre el objetivo. 4 pies pueden ser atravesados en 5 movimientos de Correr estándar y la duración del juego se establece en 6 o 7 turnos. Una mesa de 6' de ancho requeriría 8 órdenes de Correr estándar para cruzar, así que establezca la duración de su juego en 9 o 10 turnos, permitiendo 1 o 2 turnos adicionales.

Ambos jugadores tienen que seguir moviéndose para lograr sus objetivos, ya que los puntos de victoria solo se obtienen al mover las escuadras fuera de la mesa y las unidades perdidas no cuentan en contra a menos que el enemigo también pueda sacar unidades de la mesa.

Sacrificando unidades para mantener al enemigo inmovilizado mientras escabulles tus propias unidades más allá de las defensas opuestas es una estrategia que vale la pena intentar.



Escenario 4: Mantener la Línea

Tipo: Narrativo, Objetivos.
Pts. Iguales: 50-175 recomendado.

Los defensores han tomado una posición defensiva alrededor del perímetro de una fábrica vital estratégicamente instalada. Los defensores superados en número tienen que mantener su posición e impedir que los atacantes penetren más allá del perímetro hasta que lleguen los refuerzos; los atacantes deben barrer a los defensores a un lado y establecer un punto de apoyo en el perímetro.

Configuración

Antes de configurar la mesa, decida qué jugador es el defensor y cuál el atacante. El defensor comienza colocando tres piezas de terreno – áreas de terreno u obstáculos – dentro de su lado de la mesa como se muestra en el mapa a continuación. Además, uno de los elementos puede asentarse en una colina o en un terreno elevado si el jugador lo desea. El centro de estas tres áreas debe estar al menos a 15" de distancia y a 10-15" desde el borde de la mesa del defensor. El defensor coloca un marcador de objetivo en (o detrás si hay un obstáculo) cada uno de los tres elementos de terreno. Estos marcadores representan el foco principal de la resistencia del defensor en esas áreas y cualquier marcador apropiado tal como una caja de municiones, una caja de recursos o piezas de electrónica deberán representarlo.

El jugador defensor coloca entonces tres áreas de terreno más en la mitad de la mesa del atacante. Estos deben colocarse al menos 5" desde cualquier borde de la mesa. Uno puede estar situado en una colina o en un terreno elevado.

Comenzando por el defensor, los jugadores se alternan colocando más características del terreno según sea necesario; recomendamos al menos seis más. El atacante no puede colocar ningún objeto en la mitad de la mesa del defensor o a menos de 10" de los marcadores de objetivo.

Ningún elemento de terreno puede estar a menos de 5" de cualquier otro elemento de terreno.

Despliegue

El defensor despliega la mitad de su ejército en cualquier lugar dentro de la mitad de su mesa. Los defensores restantes entran por el borde de la mesa del jugador en el primer turno (Ver Llegar a la Mesa, p.14). El atacante mueve a todas sus fuerzas a la mesa en el primer turno.

Objetivo

El atacante debe capturar las posiciones indicadas por los tres marcadores de objetivo: esto representa al atacante violando el perímetro. El defensor debe intentar que esto no suceda

Duración del Escenario

El juego tiene una duración estándar, o finaliza cuando el atacante haya tomado control de los tres objetivos.

Victoria

El atacante gana si tiene el control exclusivo de dos o más objetivos al final del juego, independientemente de si no están *rotas* sus escuadras. Si el atacante tiene el control exclusivo de un objetivo y no ha llegado al *punto de ruptura*, el juego es un empate, de lo contrario el defensor gana: ¡ha rechazado con éxito el ataque!

Reglas Especiales de Escenario

Este escenario tiene algunas reglas especiales:

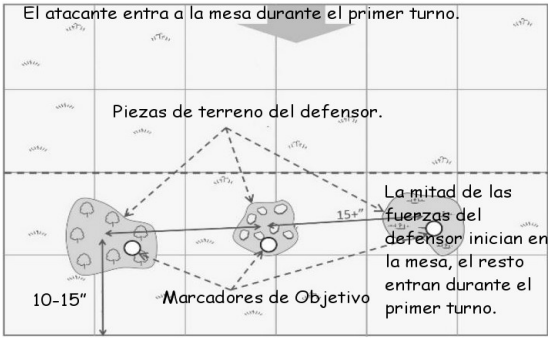
Comienzo en emboscada: Al inicio del juego las unidades defensoras pueden iniciar el turno con la orden de *Emboscada,* toma un dado de orden de la bolsa y ponla junto a las escuadras que comenzarán como defensores.

Bombardeo: Antes del primer turno los atacantes pueden realizar un bombardeo orbital para suavizar la resistencia de los defensores. Por cada unidad desplegada en la mesa, el atacante tira 1d10:

Resultado	Efecto
1	La unidad sufre D3 *marcadores de supresión*, 1D6*SV3 impactos OH y recibe la orden de *Down* o cambia la que tiene a esa orden.
2-4	La unidad recibe D3 marcadores de supresión, y recibe la orden de Down o cambia la que tiene a esa orden.
5-7	La unidad recibe un *marcador de supresión* único.
8-10	No hay efecto.

Una unidad que es forzada a recibir la orden de *down* permanecerá con esa orden durante el turno, pero podrá recuperarse de manera normal al final de este.

Capturando los Objetivos: Inician bajo el control del defensor y permanecen así hasta ser capturados según las reglas normales.



Escenario 5: Prueba de los Transmats

Tipo: Emparejado, Objetivos.
Pts. Iguales: 150 como máximo, se recomiendan 100.

Se han lanzado transmats de combate al campo de batalla. en un lugar vital. Ambos bandos necesitan probar los transmats y obtener sus códigos de identificación para que puedan llamar a sus refuerzos. Desafortunadamente, los controles de transmat son sospechosos y hasta que se prueben por completo su funcionamiento es aleatorio y limitados en rango.

Configuración

Configure el terreno como se describe para la configuración estándar, luego coloque tres *transmats* en la mesa, uno en el punto central, el otro en esquinas opuestas de la mesa a 12" del borde de la mesa por el costado y 15" del borde de la base de un jugador, como se muestra en el diagrama.

Si los modelos transmat no están disponibles, use una base de diámetro de 60-75 mm o incluso una estación de ingeniería o modelo de pantalla. Transmats de muestra están disponibles en los apéndices para fotocopiar y recortar.

Despliegue

Usa el despliegue estándar tal como se ha descrito.

Objetivo

Ambos bandos tienen el mismo objetivo: probar tantos transmats como sea posible para obtener sus códigos de identificación operativos.

Duración del Escenario

El escenario tiene la duración de un juego estándar, o al final de cualquier turno cuando un bando o el otro ha probado con éxito los tres *transmats* (ver a continuación).

Victoria

Cada transmat probado con éxito gana 3 puntos de victoria para el ejército de prueba, con un punto de victoria adicional otorgado al bando que prueba con éxito más *transmats* que su oponente. El bando con más puntos de victoria al final del escenario es el ganador. *Los puntos de ruptura son ignorados en este juego.*

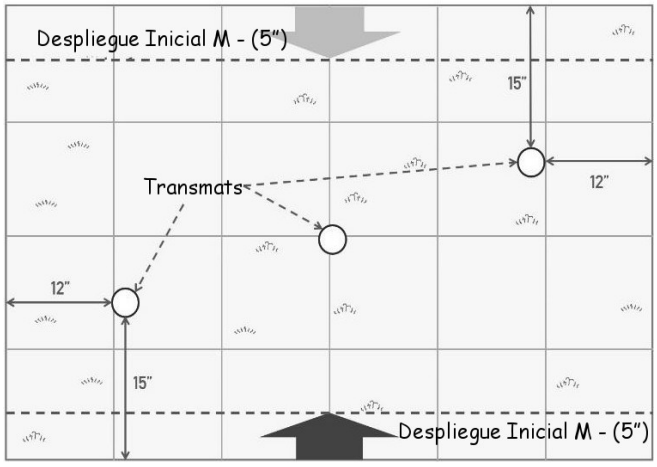
Reglas Especiales de Escenario

Prueba de los Transmats: *Para probar un transmat, una unidad debe tener uno o más de sus modelos sobre él y el resto dentro de 3" de la base del transmat (dentro de 1" para transmats más grandes) - este es el rango del escáner. La unidad luego hace una orden de Rally* de manera normal y se transfiere aleatoriamente a uno de los otros dos transmats: realiza una tirada para determinar a cuál de los otros dos transmats se enviará la unidad. El ejército al que pertenece la unidad que sigue la orden de *Reagrupar* ha probado con éxito el transmat y tiene su número de identificación: Coloca un marcador para indicar qué ejército lo ha probado.

Unidades Transferidas: Cualquier modelo o unidad en o dentro del rango de escaneo del *transmat* de destino es transferido de manera inmediata. Toma en cuenta que el uso de una orden de *Reagrupar* impide algunas unidades, como las sondas, de llevar a cabo la prueba, y una unidad que acaba de ser transferida sin hacer una orden de *Reagrupar* no cuenta como haber activado el *Transmat*. La orden de *Reagrupar* es clave (representando al técnico de la escuadra o subrutinas que analizan los controles operativos del transmat). Si una unidad enemiga también está dentro del alcance del escáner transmat, entonces también es transferida. Como se indicó anteriormente, esa unidad no cuenta como haber probado el transmat ya que no ha utilizado la orden de *Reagrupar* necesaria.

Una unidad en el *transmat* de destino es transferida al *transmat* de origen si es activado, para efectos prácticos las unidades intercambian lugares. Una unidad transferida de esta manera no se considera que haya probado el *transmat,* por qué no realizó una orden de *Reagrupar*, a menos que ya la haya tomado anteriormente durante el mismo turno.

Uso controlado de los Transmats: Una vez que se ha probado un transmat y se ha transportado una unidad a un destino aleatorio, ese transmat en particular se considera conocido por el ejército que lo ha probado y puede ser utilizado por ese ejército para transferir unidades a cualquier otro transmat probado, usando una orden de *Correr*, *Avanzar* o *Reagrupar*. Una unidad no puede *asaltar* después de haber sido transferida, pero puede disparar, una vez llegada a su destino usando un *Avanzar*, como de costumbre.



Escenario 6: Recuperación de Datos

Tipo: Emparejado, Objetivos.
Pts. Iguales: 50-175pts.

Una de las naves estelares de apoyo en órbita ha explotado. Si bien la mayoría de los componentes se han quemado al volver a entrar a órbita, los núcleos de datos se mantuvieron protegidos y pudieron haber sobrevivido tanto al calor como al impacto. Aunque la ubicación es remota y lejos de tus fuerzas, debes recuperar los datos y borrar los núcleos antes de que el enemigo puede recopilar la información. ¿El problema? ¡Ninguno de los dos sabe qué núcleos de datos han sobrevivido al accidente!

Llegando al Escenario

Se necesitan cinco objetivos que representen desechos y núcleos de datos de la inteligencia artificial de la nave. Estos pueden estar representados por cajas negras o terminales en ruinas o simples marcadores de objetivos.

Deberá registrar qué núcleos de datos han sido probados por cada bando. Los núcleos de datos se pueden borrar o destruir, por lo que deben eliminarse tan pronto como ya no se puedan usar.

Configuración

Prepara el terreno y luego coloca cinco marcadores de objetivo en la mesa, uno en el punto central, los otros a 12" desde el borde de la mesa y 15" desde el borde de la base de un jugador, como se muestra en el siguiente diagrama.

Si ambos jugadores están de acuerdo, una opción en esta etapa es mover cada uno de los núcleos de datos D5" en una dirección aleatoria. Si bien esto elimina un poco del equilibrio en el escenario, puede hacerlo más interesante.

Si algún núcleo de datos potencial se encuentra en terrenos o edificios intransitables, muévelo lateralmente al punto más cercano fuera del terreno o edificio.

Despliegue

Ninguna unidad es desplegada al inicio del escenario. La mitad de las fuerzas llega en el primer turno y el resto en subsecuentes tomando *pruebas de llegada* de acuerdo a las reglas.

Objetivo

Realiza una prueba en cada uno de los núcleos de datos, recupera los datos y bórralos para evitar que el enemigo obtenga la información.

Duración del Escenario

El escenario dura la duración del juego estándar anterior, consulte la página 15. El juego termina inmediatamente si las fuerzas de ambos jugadores logran probar todos los núcleos (¡lo que resultará en un empate!).

Victoria

Cada objetivo genera diferentes puntos de victoria dependiendo de dónde se encuentre. Un núcleo de datos probado con éxito en el lado de la mesa anota un punto de victoria, uno que se prueba en el lado de la mesa del oponente genera tres puntos de victoria y el núcleo de datos del centro da dos puntos de victoria para un máximo de 10 puntos de victoria. Los puntos de ruptura se ignoran en este juego.

Reglas Especiales de Escenario

Para probar un Núcleo de datos, una unidad debe tener el control exclusivo o disputado del objetivo que se está probando (ver arriba, p. 15). A continuación, la unidad realiza una orden de *Reagrupar* normal para recopilar la información y, si tiene éxito, obtiene los puntos de victoria correspondientes a la ubicación del marcador.

Limpiar un núcleo de datos
Para borrar los datos en un núcleo y evitar que el enemigo recopile la información, una unidad debe tener el control exclusivo o disputado del objetivo que se está borrando. A continuación, la unidad hace una orden de Reagrupamiento normal y, si tiene éxito, retira el núcleo/marcador de la mesa.

Una unidad no puede probar un núcleo de datos y borrarlo con la misma Orden de *Reagrupar* o en el mismo turno, pero dos unidades operando una después de la otra podrían hacerlo, la primera probando el núcleo y la segunda limpiando el núcleo. ¡Tal táctica se basa en gran medida en los dados de orden!

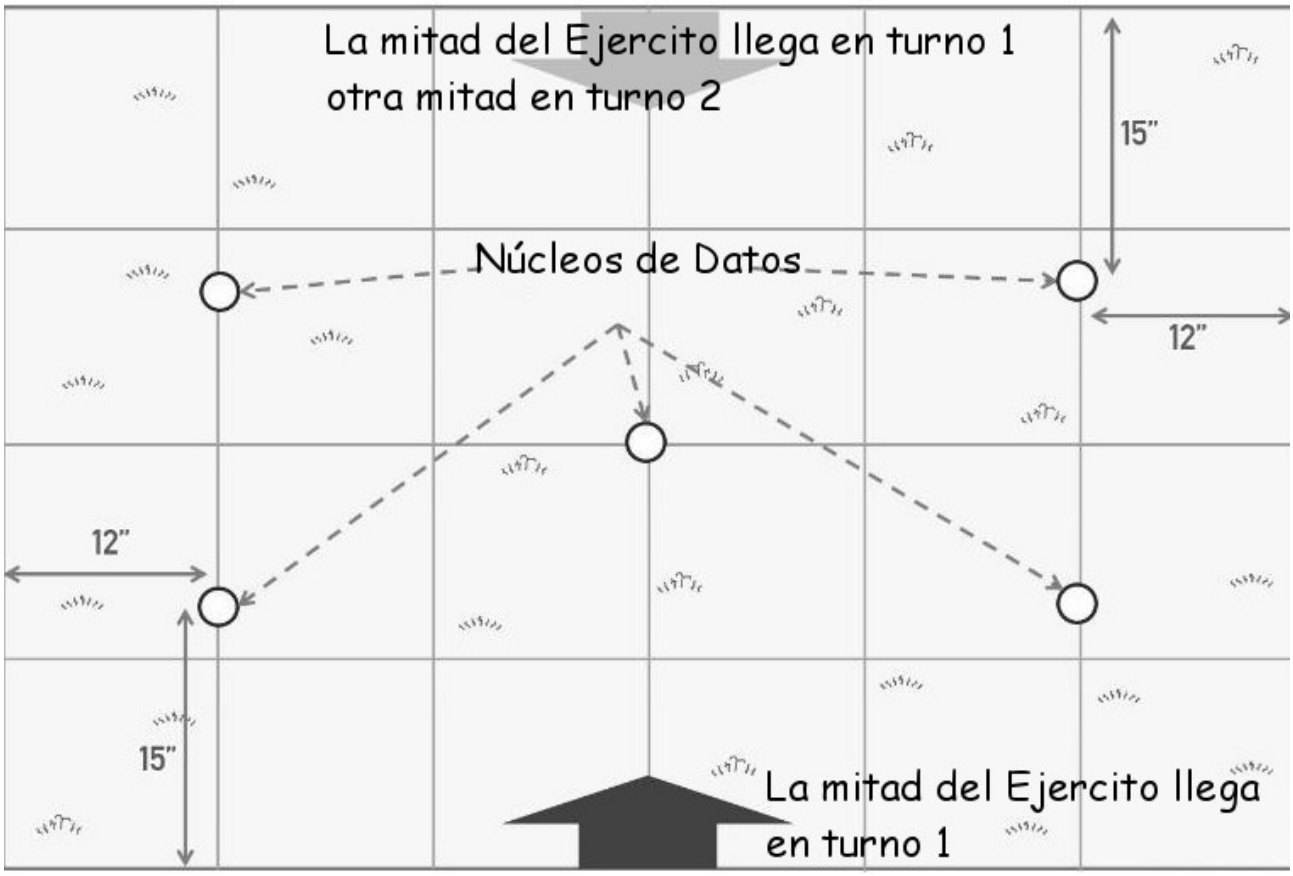
Destruir un núcleo de datos
En lugar de borrarse para evitar que el enemigo recopile la información, un núcleo de datos puede destruirse disparando. Sin embargo, los núcleos en su carcasa protectora son extremadamente resistentes y tienen las siguientes estadísticas:

- Se clasifican como infantería pequeña e inmóvil (-1 Acc y la línea de visión hacia ellos se puede bloquear fácilmente);
- Son Res 13;
- Tener la habilidad especial Duro 2;
- No tome pines ni órdenes.

Una vez que se destruye un núcleo de datos, retírelo de la mesa.

En juegos más pequeños, puede ser difícil negarle a tu enemigo la recopilación de datos y al mismo tiempo darte la oportunidad de analizar más núcleos de datos, pero incluso un núcleo destruido podría marcar la diferencia. En juegos más grandes, los jugadores descubrirán que su enemigo intenta destruir o borrar núcleos de forma rutinaria, siendo la primera táctica potencialmente poco fiable mientras que la segunda requiere tiempo y unidades.

Algunos jugadores intentan destruir núcleos antes de que el enemigo pueda analizarlos, ¡pero esa táctica puede ser arriesgada!


La mitad del Ejercito llega en turno 1
otra mitad en turno 2
15"
Núcleos de Datos
12"
12"
15"
La mitad del Ejercito llega
en turno 1

Escenario 7: Control Crítico

Tipo: Emparejado, Objetivos.
Pts. Iguales: 50-150pts.

La vanguardia del ejército está haciendo su trabajo y liderando el ejército hacia un complejo industrial manufacturero aislado y en expansión. Durante el avance ha llegado inteligencia de que el enemigo está haciendo lo mismo. La vanguardia acelera su ritmo y en la prisa por avanzar las unidades se han dispersado. Sin embargo, deben tomar el control completo del complejo porque controla la energía y los suministros de una gran franja de territorio aislado.

Configuración

El pilar del terreno es un gran edificio a un lado aproximadamente en la línea central. Otros elementos del terreno están dispersos alrededor del campo de batalla para obstruir las líneas de visión. Dos edificios estándar deben colocarse en el lado opuesto de los sectores al edificio grande, con un tercero colocado en la línea central en ese flanco si se usan fuerzas de 125 puntos o más. Consulte el diagrama para ver una ubicación aproximada del edificio.

Asegúrese de que los edificios tengan aproximadamente el mismo acceso (puertas, ventanas, etc) para los ejércitos enemigos. Los edificios deben ser capaz de ser entrado por la infantería desde cualquier lado.

Despliegue

Ambos bandos despliegan la mitad de su ejército sobre la mesa al comienzo del escenario. Estas unidades se despliegan dentro de la zona de despliegue del jugador como se muestra en el mapa de abajo, una caja de 20" de ancho y 10" de profundidad centrado en el medio del borde largo de la mesa del jugador. Si alguno bando tiene sondas estas deben ser incluidas en el despliegue inicial.

Las unidades restantes entran en el campo de batalla a partir del segundo turno a lo largo de la sección central de 20" del borde de la mesa correspondiente a la zona de despliegue del jugador. Unidades que llegan de turno dos en adelante prueban para llegar, como de costumbre.

Objetivo

El objetivo es controlar los edificios.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego se realiza una tirada para ver si se seguirá el juego. Los puntos de ruptura se ignoran en lo que respecta a la duración del juego.

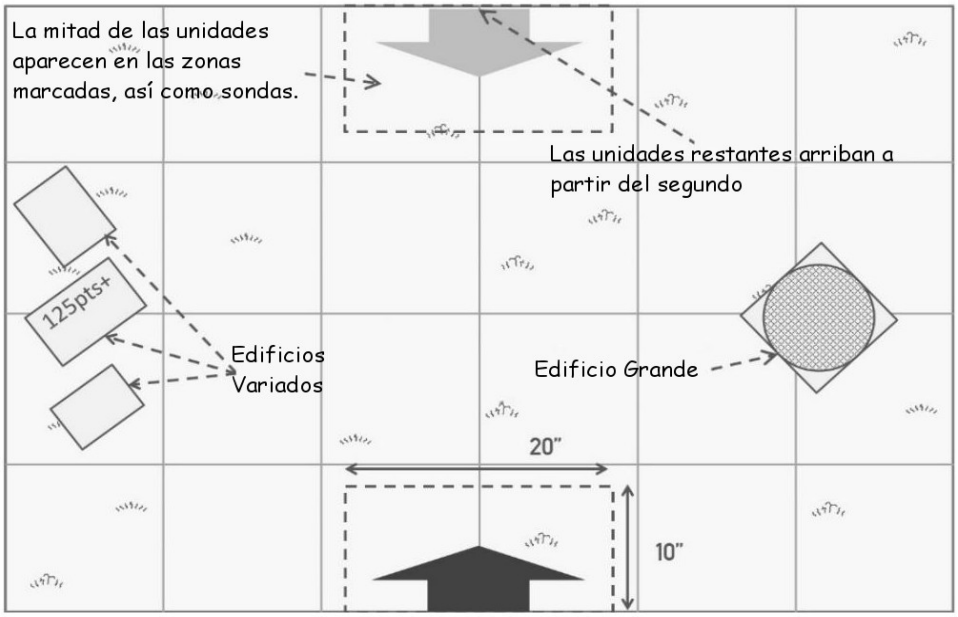
Victoria

Por cada edificio estándar controlado, un ejército gana dos puntos de victoria y el edificio grande gana tres. Se otorga un punto de victoria adicional si un ejército no llega a un punto ruptura.

Reglas Especiales de Escenario

Se utilizan reglas de control estándar, excepto que el control o el control impugnado sólo puede reclamarse si la unidad que lo disputa está dentro del edificio – estar afuera no cuenta, no importa que tan cerca esté la unidad.

El escenario se puede hacer significativamente diferente al tener algunas tropas neutrales o alienígenas que defienden los edificios. Te sugerimos que tales escuadrones sean escuadrones de infantería relativamente estándar, pero el escenario puede volverse muy diferente si uno o más son unidades de traje de batalla Ghar. En tal juego las escuadras defensoras pueden recibir dados de orden independientes y controlados por el oponente cuando se activan o simplemente podrían responder a asaltos a los edificios. Tales unidades no deben salir del edificio que resguardan (¡tienen sus propias órdenes!).



Escenario 8: Puesto de Avanzada

Tipo: Emparejado, Objetivos.
Pts. Iguales: 50-150pts.

Los defensores tienen tropas escondidas en una emboscada alrededor de un importante centro de clasificación que ha sido ubicado deliberadamente para frustrar un ataque como el que se está desarrollando en este momento: un asalto sigiloso. Si bien es probable que los defensores sean abrumados, todo lo que tienen que hacer es aguantar hasta Llegan refuerzos – algo que abruma fuerza atacante desea prevenir para atacar la base sí mismo.

Configuración

Este encuentro se imagina que tiene lugar en una jungla y el escenario funcionará mejor donde haya una buena cantidad de jungla o terreno espeso para que las fuerzas se muevan. Te sugerimos que queden alrededor de 5” entre las áreas de terreno para que las tropas se muevan alrededor y reducir la visibilidad.

Tira al azar para determinar qué bando defenderá y quien atacará, y luego tirar al azar para determinar qué borde será del defensor. Este es el borde que los atacantes están tratando de alcanzar y que el defensor debe mantener con seguridad.

El defensor coloca seis puestos de avanzada numerados del uno al seis en su propia mitad de la mesa (use dados para numerarlos, si es necesario), cada uno de los cuales debe estar a 5" o más de distancia entre sí o desde cualquier borde de la mesa. Estos pueden ser representados por pequeñas fortificaciones o incluso marcadores y están destinados a representar trincheras, escondites o túneles reforzados. Ellos pueden colocarse en cualquier lugar excepto en terreno intransitable. En cualquiera que sea la forma en que se representen, los puestos avanzados son suficientes para proteger a una escuadra.

Despliegue

El defensor despliega aleatoriamente dos unidades con miniaturas de tamaño estándar o pequeñas en los puestos avanzados: tira un D6 para cada uno y coloca las unidades en los puestos avanzados correspondientes. Si se repite el número coloque la primera escuadra en la posición indicada y coloque la otra en un puesto avanzado a elección del jugador. Si usa marcadores, coloca una miniatura en el marcador de puesto de avanzada y organiza el resto de las unidades en formación con él. Los marcadores de avanzada restantes son removidos. El resto de las fuerzas del defensor llegan en segundo turno haciendo una prueba de llegada como de costumbre.

La mitad de la fuerza atacante llega en el turno 1. El resto llega desde el turno 2 haciendo pruebas de llegada con normalidad.

Objetivo

La fuerza atacante debe cruzar la mesa y salir por el borde de la mesa opuesta, destruyendo los puestos avanzados enemigos y lidiando con los refuerzos enviados para fortalecer la defensa. Los defensores deben tratar de contener a los asaltantes y evitar que alcancen el borde de la mesa y así avancen para atacar el área principal de clasificación.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta que los atacantes se rompen o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se juega otro turno como se describe en Duración del juego, p. 15.

El juego también finaliza inmediatamente si todos los atacantes logran llegar al borde opuesto: consulte "Desplazarse como objetivo" en la página 12, arriba.

Victoria

Los atacantes ganan rotundamente si consiguen sacar más de la mitad de sus dados de orden de la mesa. Los defensores ganan rotundamente si logran evitar que cualquier unidad atacante salga del borde de la mesa contraria, ignorando las sondas, como arriba.

Si ninguna de las partes puede reclamar la victoria absoluta como se describe, entonces los atacantes son los ganadores si el número de dados de orden que salen de la mesa son mayores que el número de dados que han sido retirados como bajas.

No hace falta decir que si la fuerza atacante llega al punto de ruptura entonces es imposible que ganen.

Reglas Especiales de Escenario

Puestos Avanzados. Los dos puestos avanzados representan posiciones atrincheradas u ocultas que ofrecen a las unidades que los ocupan un alto nivel de protección. Todos los disparos a las unidades defensoras que los ocupan deben repetirse siempre que la unidad ocupante, el objetivo, sea una que normalmente se puede beneficiar de una repetición de Acc debido a que está down (ver las reglas principales). Este efecto se extiende por 5” alrededor del marcador o centro del puesto de avanzada.

Tan pronto como la unidad ocupante sea destruida o se mueva más de 5” del punto/marcador central, se considera que el puesto de avanzada está comprometido y ya no es efectivo: retire el marcador o la pieza de fortificación de la mesa.

Nota de Diseño

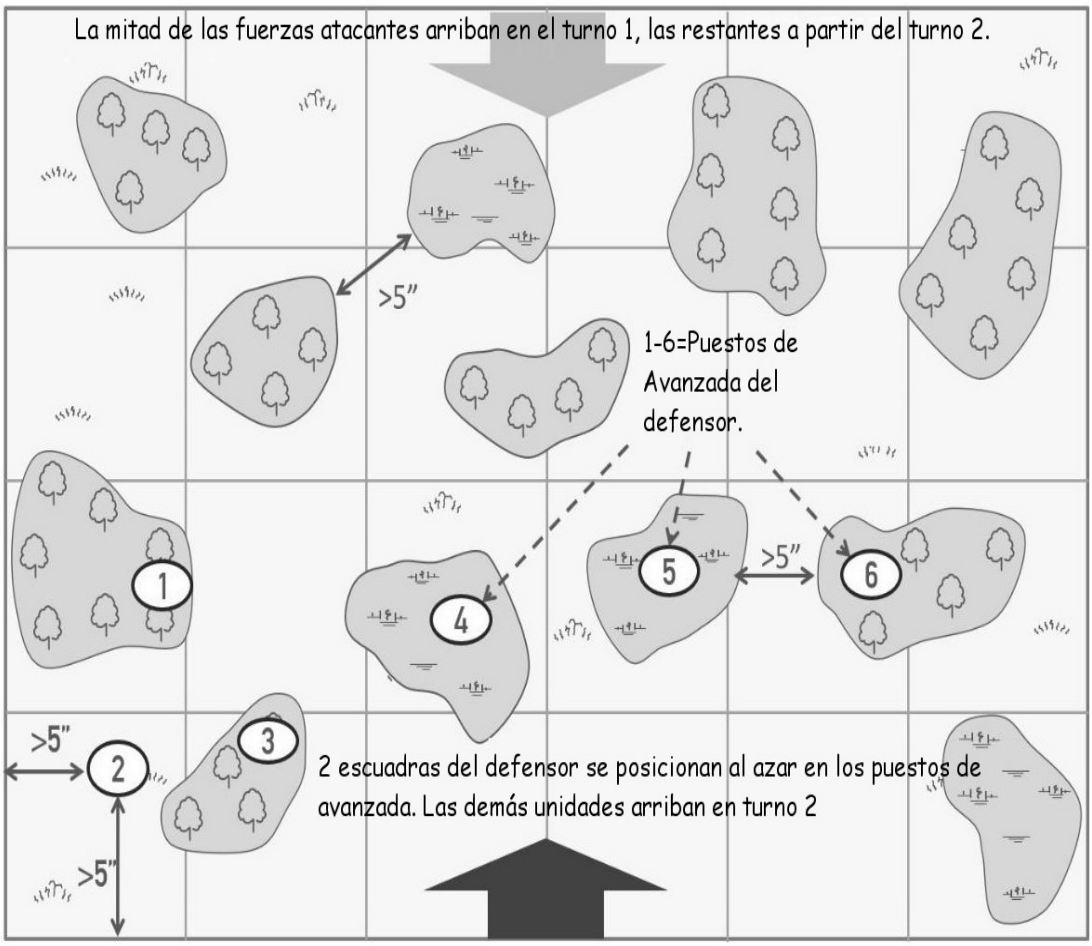
Esta es una variante del clásico escenario de avance en el que un bando tiene que salir del borde opuesto de la mesa y el otro tiene que detenerlos. Aleatorizar las posiciones de los puestos avanzados pretende introducir un grado de incertidumbre en los procedimientos. Se podría introducir fácilmente un elemento oculto anotando los puestos avanzados de despliegue, colocando las unidades en esos puestos avanzados en Emboscada y solo revelándolos cuando se activen por primera vez (podrían permanecer en Emboscada, pero recomendamos una unidad o sonda exploradora dentro de 10” de un puesto de avanzada puede ver cualquier cosa dentro de él como los Drones Cámara).

En términos generales, los atacantes deben presionar para tener alguna posibilidad de lograr su objetivo. ¡Se verán obstaculizados por el hecho de que cualquier unidad que saquen de la mesa, por supuesto, ya no estará disponible para luchar! Sin embargo, solo entrar en la mitad de la mesa de los defensores cuenta para algo y puede obtener una especie de victoria. Es tentador cruzar rápidamente la mesa con unidades rápidas y hacer una salida temprana, pero tales unidades contribuirán poco a la lucha, dejando a sus compañeros en la estacada.

Los puestos de avanzada son un estorbo, pero pueden ser invadidos con bastante facilidad por un asalto y concentrar el fuego sobre ellos se acumulará en los pines, lo que les permitirá pasar por alto o ignorarlos.

Antares 2: Cómo Jugar

Este es un escenario que el atacante puede "manipular" específicamente en el sentido de que pueden elegir unidades rápidas para minimizar bajas y maximizar la posibilidad de salir del borde opuesto de la mesa. Como resultado, recomendamos que se juegue varias veces con las mismas fuerzas usadas para ataque o defensa, o una variación de despliegue y fuerzas. Como opción podrían permitir que más unidades se desplieguen en puestos avanzados, o permitir que el atacante pueda desplegar desde los bordes laterales en su mitad, o simplemente permitiendo a los atacantes más o menos unidades y viendo cuánto tiempo pueden aguantar los defensores.



Escenario 9: Recuperar a Toda Costa

Tipo: Narrativo, Objetivos.
Pts. Iguales: 50-100pts recomendados.

Una nave exploradora ha regresado de una puerta inexplorada y se estrelló contra un mundo desierto. Ambos bandos corren para recuperar la sonda de grabación de la nave para descubrir qué secretos ha descubierto. Ambas partes quieren los secretos. Lo peor que podría pasar es que esos mismos secretos ¡caigan en manos de un rival!

Configuración

Coloque el dron de la nave exploradora en el centro de la mesa. Cualquier modelo de sonda, o marcador, puede representarlo. A continuación, tira un D10 como si fueras a disparar OH, pero solo mueve el dron hacia la izquierda o hacia la derecha a lo largo de la línea central el número de pulgadas indicado.

Configura el terreno de acuerdo con las pautas de terreno estándar. Idealmente el terreno debe representar la flora local y el terreno sumado a los escombros dispersos de una nave espacial estrellada, pero esto no es estrictamente necesario. Una vez que el terreno esté configurado, tira al azar para determinar los bordes largos opuestos de la mesa desde los cuales comienza cada fuerza.

Despliegue

En este escenario, ningún bando se despliega antes del juego, por lo que no existen movimientos previos al juego o ubicación. Ambos bandos deben mover la mitad de su ejército a la mesa en el primer turno, y el resto de su ejército en el segundo turno o subsiguientes. Las unidades pueden entrar en cualquier lugar a lo largo el borde de la mesa del jugador según las reglas estándar

Objetivo

El objetivo simplemente es alcanzar la sonda de grabación y llevarlo a tu lado de la mesa.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta el final de un turno en el que un bando alcanza su *punto de ruptura* o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se va a jugar otro según las reglas estándar. El juego también termina inmediatamente si el dron de grabación sale de la mesa.

Victoria

Si un bando se lleva el dron grabador antes del final del juego, es el claro ganador. De lo contrario, el bando en posesión del marcador al final del juego es el ganador siempre que pueda llegar a su propio borde de la mesa con dos movimientos de Correr. De lo contrario, no hay ganador y el resultado es un empate.

Reglas Especiales de Escenario

El Dron Grabador es un objetivo transportado (ver arriba, p.15).

Si el dron grabador no ha sido capturado al final de ningún turno, mueve el dron 1D6" en una dirección aleatoria. El dron se detendrá si de lo contrario se acercaría a 1" de una unidad de cualquier bando o si llega a un terreno al que no puede ingresar.

Este escenario es difícil de ganar porque ambas partes deben correr hacia adelante si quieren tener la oportunidad de capturar el dron. Una vez que una unidad ha capturado el dron es probable que cuando eso pase el escuadrón se convierte en el objetivo de todos los enemigos a la vista.

El éxito depende no solo de capturar el dron, sino también logrando pasarlo hacia el borde de su propia mesa y – con suerte, fuera del campo de batalla. Una regla alternativa es dar a la sonda una orden de dados siempre que no esté bajo control y permitir que se mueva cada turno hasta que sea capturado, momento en el cual se retira su dado de orden.

Esto también funciona bien si el dron y los escombros se reemplazan por una sonda individual, tal vez un comandante enemigo tomando refugio en un edificio central. En tal variación al individuo se le da un dado de orden cuando ya no está controlado y siempre regresará a su refugio.

Una variación más desafiante, especialmente con la variante del comandante enemigo es que ambas fuerzas lleguen desde su borde de la mesa pequeña.

Escenario 10: Puesto de Avanzada

Tipo: Narrativo, Objetivos.
Pts. 100-175pts. recomendados.

Los exploradores han descubierto una cápsula de estasis enterrada durante milenios incalculables. Ahora, los exploradores están transportando la cápsula preciosa y sin abrir a una matriz de transmat orbital desde donde será transportado a una nave espacial en espera. Desafortunadamente, las fuerzas enemigas han descubierto su paradero y están convergiendo sobre la matriz.

Configuración

Coloque un transmat en el medio de un extremo corto de la mesa junto al borde como se muestra en el diagrama. Organice el terreno a lo largo de los bordes largos de la mesa, pero asegúrese de dejar suficientes espacios abiertos para las seis posiciones de entrada marcadas en el diagrama.

Tenga en cuenta que las cuatro posiciones de entrada más cercanas a la mesa cortan los bordes deben estar a más de 10" de las esquinas. Un corredor de 15" de ancho corre por el centro del transmat hacia el borde opuesto.

Se sugiere que al menos la mitad del terreno sea ligero, terreno u obstáculos y colinas deben mantenerse bien a la larga bordes para que los defensores tengan una vista razonablemente buena de la mesa del camino.

La cápsula de estasis en su vaina suspensora se puede representar mediante un marcador o un dron ligero o medio. Los puntos que se muestran en el diagrama indican donde los atacantes llegar. Los puntos 1, 3, 4 y 6 están a 12" de los bordes cortos de la mesa; los puntos 2 y 5 están en el centro del borde largo de la mesa.

Despliegue

Tira al azar para determinar qué bando defenderá y quién atacará. El defensor trata de escoltar la sonda al *transmat* en el lado opuesto de la mesa mientras que el atacante intenta detenerlos y capturar la cápsula.

El defensor debe colocar la sonda en el camino a 45" del *transmat*. Dos unidades de infantería se colocan a 5" de la cápsula. El resto de unidades del defensor entran en la mesa por el borde corto de la mesa en cualquier turno que elija el jugador siempre que no estén más cerca de 12" de las esquinas de la mesa. Las unidades que entran en el primer turno no necesitan hacer una *prueba de llegada*. Las unidades que entren desde el turno dos en adelante deben hacer una prueba como de costumbre.

Las unidades atacantes entran en la mesa en cualquier turno y no tienen que realizar una *prueba de llegada*. En cambio, cuando se extrae el dado de orden se debe tirar un D6 para determinar desde qué punto de entrada llegan.

Solo una unidad puede entrar en cualquier punto durante un turno. Una vez un se ha utilizado el punto de entrada, cualquier unidad posterior que intente mover a la mesa está bloqueado para hacerlo, en ese punto o cualquier otro punto: una unidad que no logra entrar de esta manera ha efectivamente desperdiciado sus dados ese turno, pero puede intentarlo de nuevo el próximo turno, tirando para ver a dónde llega.

Objetivo

Los defensores deben llevar la cápsula de suspensión al *transmat*, donde se transmitirá instantáneamente a una nave espacial en espera Los atacantes deben tratar de evitar que los defensores lleven la cápsula al *transmat*.

Duración del Escenario

Juega hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se jugará otro turno. El juego termina inmediatamente cuando la sonda llega al *transmat*. Los *puntos de ruptura* no son apropiados para este juego: La sonda es potencialmente de valor ilimitado.

Victoria

Si los defensores llevan la cápsula al *transmat*, ganan. directamente: la cápsula se transporta a la nave espacial que espera. Si los atacantes pueden evitar que los defensores se acerquen a menos de la mitad de camino a la matriz *transmat*, entonces ganan por completo.

Si ninguno de los bandos gana, el resultado es un empate.

Táctica: *En este escenario, los defensores tienen que mover la sonda casi 8" por turno durante 6 turnos. Esto es equivalente a cuatro movimientos de Correr y un solo Avance para una unidad de infantería estándar, por lo que los atacantes tendrán que reducir la velocidad de avance para tener éxito, mientras que los defensores tendrán que avanzar lo más rápido que puedan. Como resultado, los marcadores de supresión se vuelven increíblemente importantes, ya que se convierten en una forma de ralentizar la unidad de escolta.*

Reglas Especiales de Escenario

Moviendo la Sonda: La sonda se comporta esencialmente como si estuviera "sobre rieles" y solo puede moverse directamente a lo largo del camino hacia o desde el transmat En línea recta. Sólo puede moverse bajo la dirección de una unidad de escolta.

Para calificar como una unidad de escolta, la unidad debe controlar la sonda en el comienzo de un turno con una distancia de control de 5" para este escenario (ver la sección de Control de objetivos). Si dos o más escuadras calificadas del mismo bando controlan la sonda, la unidad de escolta para ese turno es la más cercana. Si ninguna unidad califica como escolta, o si la unidad de escolta es destruida antes de que la sonda se mueva, entonces no se moverá ese turno, incluso si otra unidad potencialmente calificada se mueve o está dentro de 5".

La sonda se mueve una vez por turno cuando su unidad de escolta recibe una orden y se mueve. Se mueve al mismo ritmo que su unidad de escolta hasta un máximo de 10", siempre que la unidad escolta permanezca dentro de 5" en todo momento. Como la sonda solo puede moverse a lo largo del camino, la escolta debe permanecer cerca para asegúrese de que se mueva la distancia máxima. Si la unidad de escolta se mueve a más de 5" de distancia, la cápsula se detiene en ese punto. Para los efectos de este escenario, la sonda es invulnerable y no se puede dañar.

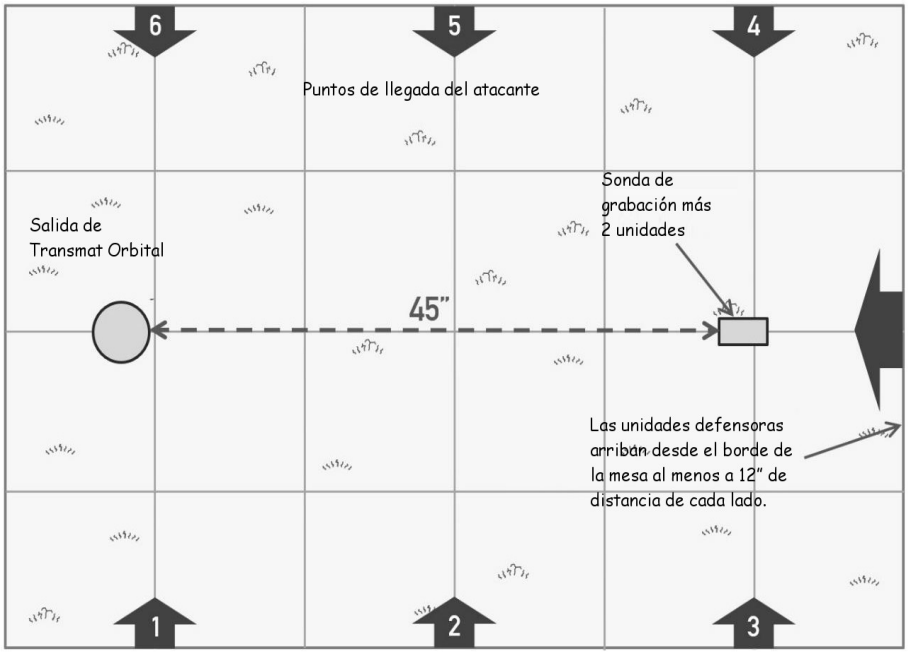
Antares 2: Cómo Jugar

La distancia entre la sonda y el transmat es clave para este escenario. Puedes hacer el objetivo más difícil o más fácil comenzando más lejos o más cerca. La suerte jugará una parte, especialmente en términos de la ubicación del atacante, pero esto lo convierte en un escenario entretenido donde los jugadores separados pueden representar a cada grupo de atacantes si lo deseas. Por ejemplo, un jugador podría tomar las fuerzas en un lado de la mesa y el otro jugador los del lado opuesto. el juego podría también se puede jugar como un trío con tres fuerzas opuestas, todas peleando por la vaina.

El terreno juega un papel importante en este escenario porque el camino central está completamente despejado y las unidades tendrán que tomar ventaja de la cobertura a ambos lados. Sin embargo, la unidad escolta será vulnerable al igual que cualquier enemigo que intente bloquear el camino abiertamente. Por lo tanto, la mejor apuesta es intentar controlar el terreno a ambos lados, así que exactamente cómo la cantidad que use y la distancia entre los mismos dictará opciones para ambos bandos.

Hemos jugado este escenario usando variantes de movimiento para la cápsula transportadora. También intentamos colocar dados de orden en la bolsa para representar el movimiento de la sonda. Esto hace que el movimiento un tanto impredecible, pero es muy rápido y fácil de aplicar sin sobrecargar a los jugadores con más reglas.

También intentamos mover la cápsula automáticamente al comienzo del turno. Esto se siente como si la cápsula se alejara de ti en lugar de ser escoltada, pero es una opción simple que requiere poco a modo de reglas adicionales - en tal variante, el atacante gana si evitan que la vaina abandone la mesa, esté donde esté. Finalmente, la cápsula de estasis simplemente podría llevarse como un dron de apoyo (como la carga en el escenario de evacuación) aunque esto introduciría la posibilidad de alejarse de la pista lineal.



Escenario 11: Descenso Orbital

Tipo: Narrativo, Objetivos.
Pts. 50-125pts. recomendados.

Un centro transmat estratégico está ubicado en medio de una ciudad en expansión y crucial. Es vital que el control del centro sea establecido para evitar el movimiento enemigo en el transmat de la red. Por lo tanto, las tropas se dejarán caer rápidamente en la zona de combate, pero están dispersos en desorden alrededor del área gracias a los esfuerzos de la oposición. Las fuerzas rivales deben intentar reagruparse y tomar el control del centro antes de que su enemigo pueda hacer lo mismo.

Configuración

La idea es que esta sea una plaza pavimentada rodeada de áreas de zonas verdes y edificios separados por caminos. El nodo del transmat debe estar en el medio de la mesa representada por cuatro edificios separados, todos con acceso entre sí con espacios abiertos. Cada edificio debe estar separado aproximadamente 3" para permitir el acceso y, si es posible, – Pasarelas de alto nivel también deben conectar los bloques. De lo contrario, establezca al menos 8 elementos más de zonas de terreno verdes adecuadas. Deja un área de 5 a 10" alrededor de los edificios libre de terreno.

Despliegue

Ninguna unidad comienza en la mesa. Ambos bandos entran desde el turno 1 haciendo descensos orbitales o, para vehículos o bestias gigantescas, a través de una *envoltura de hiperluz* (un desarrollo de la protección de armadura utilizada en los campos de hiperluz). A medida que ambos bandos descienden al campo de batalla, ninguno tiene un borde de mesa o la mitad de la mesa como tal, sino que ambos bandos tienen sus unidades dispersas por el campo de batalla.

La mitad de las unidades de un jugador llegan en el turno uno, la otra mitad en el turno dos. Divida la mesa en una cuadrícula con cuadrados de 6×4 cada uno de 12" de ancho: esto se utiliza para determinar dónde aterrizan las unidades.

Cuando se saca un dado de orden tome la unidad y seleccione aleatoriamente un cuadrado de la cuadrícula. Tire 1D6 para el eje largo y 1D4 para el eje corto. Si aterriza una unidad en cualquiera de los cuatro cuadrados centrales entonces en lugar de aterrizar como se indicó que la unidad ha aterrizado fuera del área de juego y puede entrar a la mesa desde cualquier punto a lo largo del borde largo que está más cerca del cuadrado que se ha tirado.

Una unidad de vehículo o una bestia descomunal que usa una *envoltura de hiperluz* solo puede entrar en la mesa desde el borde de la mesa; para tales unidades ignora todos los cuadrados centrales y esa unidad arriba dentro de un borde largo como se describió para las unidades que aterrizan en un cuadro central. Si una unidad que llega no puede hacer una llegada legal a la cuadrícula o borde generado, entonces el jugador contrario nomina un borde largo y la unidad llega a ese borde al menos a 10" de cualquier unidad enemiga.

Los jugadores pueden elegir en qué parte del cuadrado de la cuadrícula llegan sus escuadras siempre y cuando no esté a 1" de una unidad enemiga que no sean sondas y siempre que no esté en un edificio o terreno intransitable.

Las unidades que llegan a la mesa desde un borde o a través de un descenso se tratan como cualquier otra unidad que entra a la mesa y deben hacer un movimiento de *Correr* o *Avanzar* desde el punto designado, no pueden asaltar.

Como es normal, las unidades que lleguen a la mesa en el turno 2 en adelante deben hacer una *prueba de llegada*.

Objetivo

Los defensores deben llevar la cápsula de suspensión al transmat, donde se transmitirá instantáneamente a una nave espacial en espera Los atacantes deben tratar de evitar que los defensores lleven la cápsula al transmat.

Duración del Escenario

El escenario se juega hasta el final de un turno en el que cualquier bando llega a su *punto de ruptura* o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se va a jugar otro turno según las reglas estándar.

Victoria

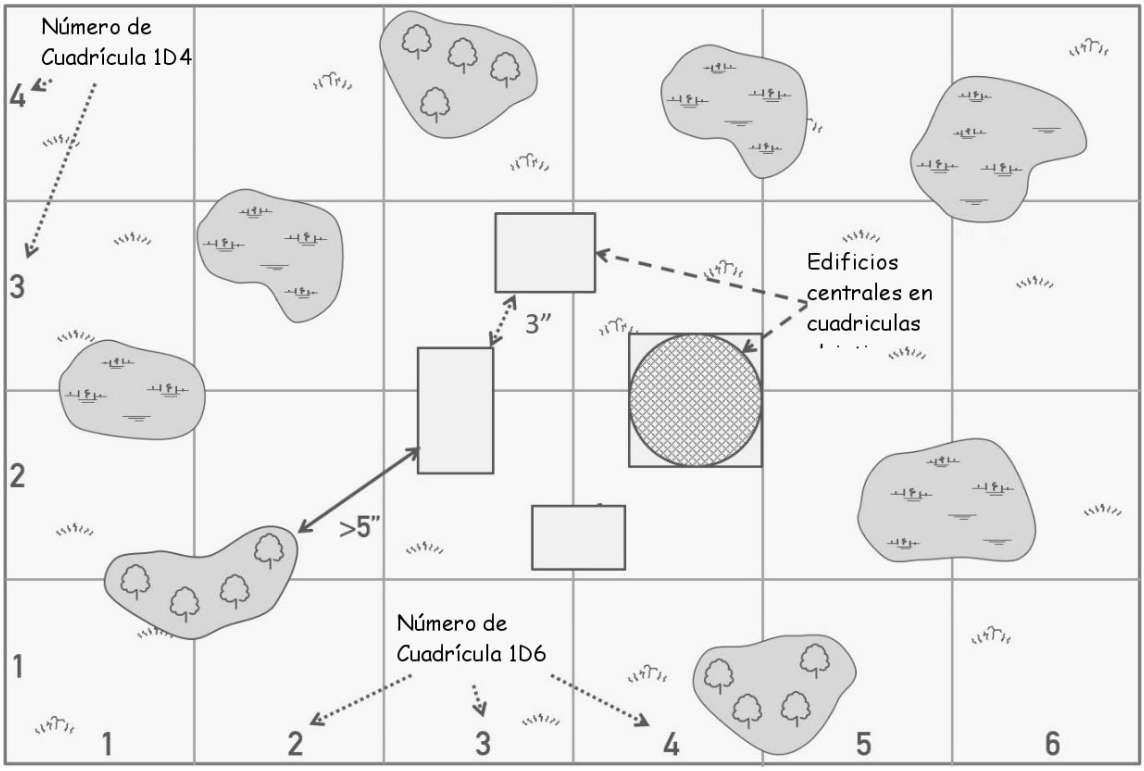
El objetivo es capturar y mantener los edificios centrales. Si un bando ocupa los cuatro bloques de edificios al final del juego es el ganador absoluto, de lo contrario, el bando que tiene más bloques es el ganador. Si ninguna de las partes puede reclamar la victoria, el resultado no es concluyente: ¡empate!

Reglas Especiales de Escenario

Paracaídas Anti-Gravedad: Las unidades equipadas con *Paracaídas Anti-Gravedad* pueden elegir su punto de descenso en lugar de tirar al azar, pero en este caso deben realizar una *prueba de llegada* y no se mueven cuando aterrizan. Tales tropas se colocan en formación alrededor del punto de aterrizaje siguiendo las unidades de cohesión y separación. La unidad tiene que tomar una orden de *Correr* o *Avanzar*, pero no realizan movimiento alguno, pudiendo disparar si toma la orden de *Avanzar* tan pronto como desciende.

El escenario de descenso orbital puede ser bastante anárquico, con unidades aterrizando cerca o a cierta distancia de su objetivo. Las unidades que descienden en el campo de batalla pueden ser objetivo de órdenes de Emboscada, o presionados hacia posiciones insostenibles entre unidades enemigas. La pura suerte a veces puede regalar el objetivo a un bando desde el principio, por esa razón el objetivo se divide en cuatro bloques. Es poco probable que un bando pueda tomar todo el edificio desde el principio.

Por todas estas razones este escenario es una novedad y es mejor no tomarlo demasiado en serio. Un árbitro podría ayudar a resolver asuntos tales como el posicionamiento exacto de los puntos de descenso.


Número de
Cuadrícula 1D4
Edificios
centrales en
cuadriculas
3"
>5"
Número de
Cuadrícula 1D6
1
2
3
4
5
6

Escenario 12: Sondas Rebeldes

Tipo: Narrativo, Objetivos.
Pts. De 2-6 jugadores cada uno con 100pts aproximadamente, mientras más jugadores menos puntos.

Un centro transmat estratégico está ubicado en medio de una ciudad en expansión y crucial. Es vital que el control del centro sea establecido para evitar el movimiento enemigo en el transmat de la red. Por lo tanto, las tropas se dejarán descender rápidamente en la zona de combate, pero están dispersos en desorden alrededor del área gracias a los esfuerzos de la oposición. Las fuerzas rivales deben intentar reagruparse y tomar el control del centro antes de que su enemigo pueda hacer lo mismo.

Desarrollo del Escenario

Este escenario es una variante del escenario "Recuperar a Toda Costa". Se puede jugar entre dos jugadores sin un árbitro - en en cuyo caso los jugadores resuelven el movimiento y tiradas de las sondas según sea necesario. Alternativamente, las sondas pueden ser controladas por un árbitro, quien tomará las tiradas requeridas, mueve los drones, disparando, etc.

Se requerirán dos dados de orden de distintos colores para las sondas. Colóquelos en la bolsa de dados junto con los dados de orden de los jugadores contrarios. Si ambos dados de orden que pertenecen a las sondas son del mismo color, se toma el primero, se aleatoriza qué dron recibe la orden y el siguiente dado de sonda se le da al dron restante.

Nunca se realiza una *prueba de orden* para dar una orden a una sonda rebelde: la sonda se activa automáticamente como se describe para las acciones de las sondas más adelante

Configuración

El terreno se configura dejando el área dentro de 6" del centro de la mesa limpia: aquí es donde las sondas comienzan el escenario.

Idealmente el resto del terreno debe brindar a cada bando la oportunidad de acercarse al objetivo sin exponerse demasiado a mucho fuego enemigo. Las fuerzas tendrán que avanzar frente a fuego enemigo lo mejor posible, incluso recibiendo disparos desde los drones, por lo que es una buena idea tener una buena extensión de cobertura y terreno oscurecedor.

Despliegue

Las dos fuerzas entran a la mesa desde los bordes cortos opuestos. Tira al azar para determinar qué jugador comienza desde qué borde.

El escenario se puede jugar entre dos o más facciones, haciendo de este un divertido escenario multijugador. Si este es el caso, los puntos de llegada de las fuerzas deben ser equidistantes entre sí, otros alrededor de la mesa, mientras las sondas se mueven, las facciones pueden ir obteniendo beneficios marginales.

En el primer turno, ambos bandos pueden desplegar hasta la mitad de su fuerza sobre la mesa como se describe en las reglas de despliegues estándar. Las fuerzas restantes pueden entrar a la mesa en el mismo borde o punto de llegada a partir del segundo turno, realizando una prueba de llegada como de costumbre.

Despliega las dos sondas antes del primer turno una vez que los jugadores han determinado desde dónde comenzarán. Coloca cada dron en el centro de la mesa y luego muévelo D5" en una dirección al azar. Esto significa que los drones podrían comenzar el escenario más cerca de un bando que el otro – ¡mala suerte!

Objetivo

El objetivo es capturar a los drones y llevarlos a tu punto de despliegue o al menos evitar que los enemigos hagan lo mismo.

Duración del Escenario

El escenario termina inmediatamente si cualquiera de los bandos lleva uno de los drones rebeldes al borde de su base o si ambos drones son destruidos.

Si el tiempo apremia, el escenario se puede jugar hasta que un bando alcance su valor de ruptura o hasta que hayan transcurrido seis turnos, luego tira al azar para ver si se debe jugar otro turno como se describe en Duración del juego, p.15.

Victoria

Si un bando saca un dron de su propio borde base, el escenario termina inmediatamente y ese bando gana. Si ningún bando logra esto al final del juego, el bando que tenga más drones al final del juego es el ganador. Si ninguno de los bandos puede reclamar la victoria, el resultado es un empate.

Reglas Especiales de Escenario

Las Sondas Rebeldes: Los dos objetivos son sondas de reconocimiento armadas, representado por cualquier sonda o dron adecuado. Las sondas han 'evolucionado' desde que abandonaron el sistema *Concord* hace cientos de años, posiblemente acumulando tecnología alienígena o incluso reconstruyéndose a sí mismos durante su exploración del universo; por lo tanto, la apariencia exacta no es importante, pero para propósitos prácticos, no deben ser más grandes que un dron de apoyo ligero.

Las sondas tienen las estadísticas dadas en el cuadro de estadísticas en la siguiente sección.

En este escenario, las sondas rebeldes nunca reciben *marcadores de supresión* son objetivos en el juego y realizan acciones de diferente manera a las unidades regulares. Sufren daño según la tabla de daños de manera regular.

Acciones de los Drones: Cuando una acción se le asigna a un dron sonda se comporta de manera irregular, tira el dado de orden para averiguar cómo se comportará:

Disparo	La sonda apunta y dispara al objetivo más cercano al cual pueda trazar una línea de Visión. Si no hay un objetivo disponible tira de nuevo.
Avanzar	La sonda se mueve 1D5" en una dirección al azar y dispara al jugador más cercano al que pueda trazar una línea de Visión. Si se fuera a mover a través de terreno Impasable o a menos de 1" de algún enemigo la sonda se detiene. Si no hay objetivos disponibles la sonda solo se moverá y no disparará
Correr	El dron mueve D10" en una dirección aleatoria. Como se describe arriba, no se moverá a menos de 1" de otra unidad, fuera de la mesa o dentro de un terreno en el que no pueda entrar.
Down	La sonda recibe esta orden y realiza una *prueba de recuperación* para regresar el dado a la bolsa como lo haría cualquier otra unidad.
Replegar	En este juego la sonda no recibe marcadores de supresión así que si se tira esta orden la sonda no realizará ninguna acción - ¡Menos mal!
Emboscada	La sonda inmediatamente adquiere esta orden y disparará a cualquier jugador que realice una orden de *Correr* o *Avanzar* dentro de su línea de Visión. Si la sonda sigue en *Emboscada* al final del turno, la sonda continuará con esta orden al turno siguiente.

Capturando a una Sonda: La sonda se captura siguiendo las reglas estándar del *objetivo capturado.* Una escuadra que ha capturado una sonda rebelde no puede capturar otra mientras lleva la primera. Solo se puede llevar una a la vez.

Notas de Diseñador

Este escenario se usa a menudo para juegos de exhibición y ha ganado el premio de 'Mejor escenario de participación': es muy divertido de jugar y permite fácilmente a múltiples jugadores. El número de sondas también se puede variar y se pueden agregar más a medida que el juego progresa.

Las acciones aleatorias de las sondas a veces pueden ser exasperantes y en ocasiones francamente injustas, pero todo eso suma a la experiencia. A veces las sondas trabajarán a tu favor; en otros momentos, ¡podrías sentir que tienen algo contra ti! Toma riesgos y a veces darán sus frutos. Si te quedas atrás y tratas de preservar tus tropas, solo le estás entregando el escenario al otro bando. El truco es arriesgarse y no sentirse agraviado si las cosas van en tu contra.

Usamos dos sondas porque les da a todos los jugadores una oportunidad ya que pueden desplegarse de manera bastante uniforme alrededor del perímetro, pero también significa que hay una buena probabilidad de que los drones hagan algo cada turno porque hay dos dados de orden en la bolsa. Si quieres ampliar el tamaño del campo de batalla o el tamaño de las fuerzas involucradas puedes agregar más sondas rebeldes a la mezcla al comienzo del escenario.

Más de Dos Jugadores

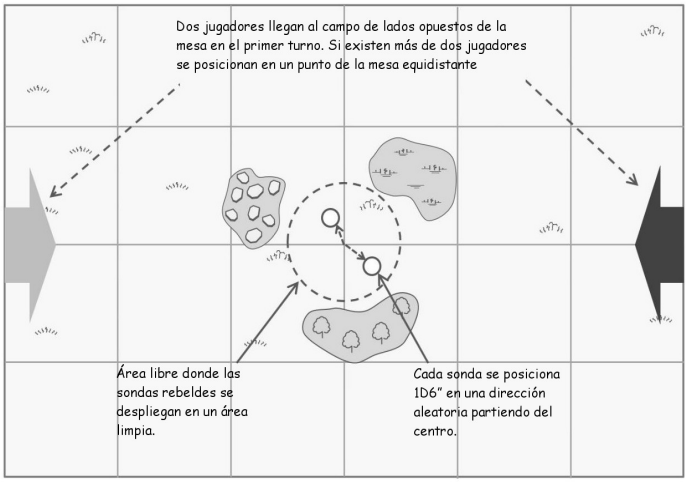
Hemos observado que este es un buen escenario para múltiples jugadores, ya sea con un número de jugadores en cada bando, o con tres o cuatro bandos Cuando juegan múltiples personas generalmente entramos desde la mesa. Realiza un entretenido juego de participación en el que los nuevos jugadores pueden unirse a la refriega con nuevas unidades conforme la acción progresa.

Diferentes Sondas

Puedes cambiar el armamento de las sondas o hacerlos MOD2, o introducir un jugador cuyo rol sea controlar las sondas y traer más refuerzos de sondas rebeldes. Tal vez haya una sonda rebelde más grande y desagradable. ¿Quién sabe qué amenaza representan estos al espacio *antareano*?

Sonda	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Special
Sonda de reconocimiento con apoyo de plasma	5	5	5	n/a	10	8	9	Dron, Objetivo, Escudo Cinetico

Escudos Cinésicos: Los drones tienen un proyector de campo experimental integral que actúa como un Disruptor general, reduciendo la precisión de disparos contra el dron por -2



Escenario 0: El Laboratorio de Investigación

Tipo: Narrativo, Objetivos.
Pts. Se recomienda hasta FL2

Después de un periodo de actividad sísmica inusual un laboratorio remoto especializado en tecnología de escudos deflectores que fue abandonado. Afortunadamente los científicos escaparon, pero se vieron forzados a dejar Generadores de Escudos de Arco Prototipo en el sitio. Ahora ambas fuerzas se han encontrado con el sitio al mismo tiempo y deberán de esforzarse por recuperar los prototipos y el laboratorio mismo.

Configuración

Posiciona un edificio con la cara a 10" del borde largo de la mesa en lados opuestos. Este será el laboratorio de Investigación. Luego posiciona cuatro generadores de escudos de arco a 15" del borde largo y a intervalos de 18 y 30" de los bordes cortos. Esto los debe de posicionar a 12" entre el centro de los generadores. Finalmente *se recomienda* que exista un terreno bloqueado o un área de terreno oscurecedor, tal como una jungla o ruina. Esto evita que la misión se vuelva una pelea encarnizada, es por eso que ningún lado debería poder trazar una línea de tiro de un lado a otro de la mesa. Sigue los lineamientos de terreno estándar fuera de estas recomendaciones.

Despliegue

En este escenario ningún jugador se despliega antes del juego, así que no existen movimientos o posicionamiento antes de comenzar. Ambos bandos deben de mover la mitad de su ejército a la mesa durante el primer turno y el resto del ejército llegara en los turnos subsecuentes sin la necesidad de realizar *pruebas de llegada*. Las unidades pueden entrar en cualquier punto del borde largo de la mesa.

Objetivo

El objetivo es recuperar el Generador de Escudos de Arco Experimental y llevarlo al borde de la mesa. Adicionalmente ambos bandos quieren ocupar el laboratorio de investigación al final del juego.

Duración del Escenario

El escenario dura hasta que hayan pasado seis turnos. Luego tira al azar para ver si otro turno debe jugarse. En este juego los *puntos de ruptura* son ignorados.

Victoria

Cada generador de escudo que sea mantenido por un jugador al final del escenario genera 2 puntos de victoria. Una unidad que lleva un generador de escudo fuera del escenario obtiene 3 puntos de victoria en su lugar. Al final del juego si un jugador controla el *Laboratorio de investigación* obtendrán 3 puntos de victoria extra.

Reglas Especiales de Escenario

Generadores de Escudo de Arco Experimentales: Dichos generadores fueron creados como un experimento para crear un sistema de escudos experimental incorporando la tecnología utilizada en las municiones de Arco especiales. Estos efectos son:

• Todos los disparos directos que pasen a 3" o menos del centro del escudo deben determinar si el escudo ha desviado el disparo. Realiza una tirada por cada disparo, separa los dados según el tipo de arma disparada según sea necesario: Con una tirada de **1-6** el disparo atraviesa de manera normal el escudo; con un disparo de **7-10** el disparo es desviado y falla de manera automática. Realiza una prueba de Acc normal para impactar después de que hayas realizado esta prueba de los escudos.

• Los impactos de área no se ven afectados de la misma manera. En lugar de eso, las unidades que portan o reciben el beneficio del escudo reciben los impactos como si se encontraran con la orden de *Down.*

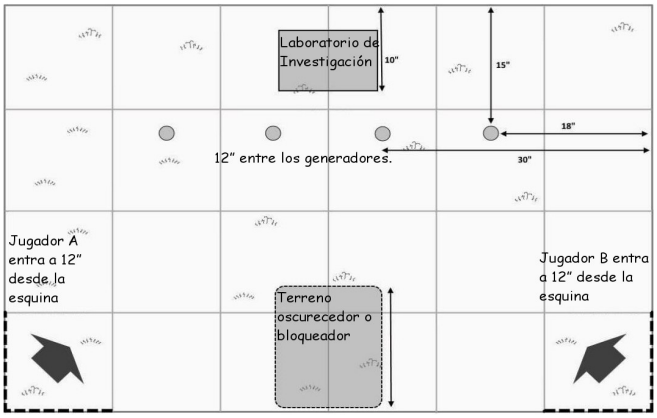
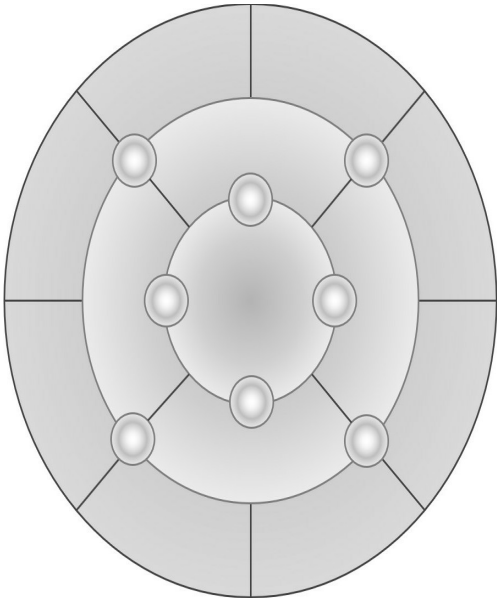
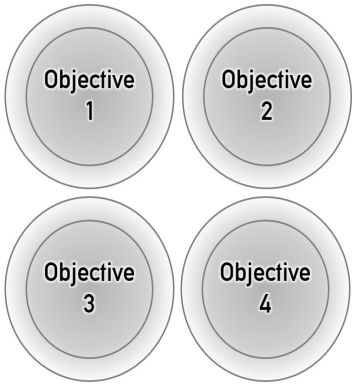
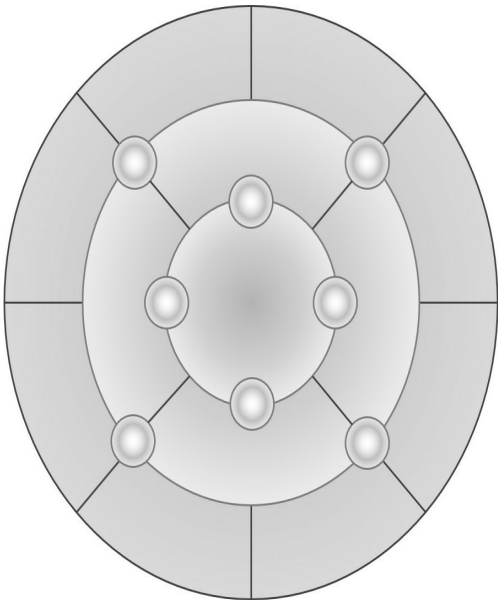
• Si un disparo con municiones especiales de área fuera a caer a 3" o menos del generador de escudo, en lugar de ello caerán en el punto más cercano posible sin quedar a menos de dichas 3". El escudo experimental NO destruye las municiones especiales como lo hacen las municiones Arco normales.

• Cualquier disparo que pasa por dos o mas Escudos deberá tirar por cada uno para saber cuantos llegarán a su objetivo.

Laboratorio de Investigación: El laboratorio de investigación es una estructura resistente, aumentada gracias a sus subsistemas, diseñada para resistir el ambiente y las pruebas desarrolladas en su interior:

• Una escuadra que lleva un escudo experimental no puede entrar al laboratorio de investigación. Los dos sistemas de escudo se expulsan mutuamente y la unidad deberá tirar el escudo para poder entrar.

• Aunque el laboratorio de investigación puede ser destruido para evitar que el oponente lo ocupe, la estructura deberá ser tratada como un Bloque avanzado, con un umbral de daño de 7 y una resistencia de 50. Los jugadores son libres de alterar estos valores para que represente cualquier tipo de edificio o estructura que prefieren.



APÉNDICE: TRANSMAT/MARCADORES DE OBJETIVO