

ANTARES 2 – HOJA DE REFERENCIAS

SECUENCIA DE TURNO

COMIENZO

- 1.1 Opciones del ejército: Superior Shard, IMTel Boost, Interferencia de Distorsión
- 1.2 Realizar órdenes de Correr retenidas de unidades rápidas pendientes (sin Test)

ORDENES

- 1.3 Recoger dados (ver Distorsionar, Bloquear, IMTel Boost, Reprogramar)
- 1.4 Asignar: nota Reprogramación de Virai
- 1.5 Si está inmovilizado/forzado, realice el test de orden.
- 1.6 Llevar a cabo la Acción (Reacciones posibles).

Ordenes	Test	Acción o Suceso
Fuego	Co-pins	Dispara sin moverte (Armas pesadas)
Avanzar	Co-pins	Mover y disparar (no armas pesadas)
Correr	Co-pins	Mover*2 (Sprint=*3 + Test Ag)
Emboscada	Co-pins	Esperar para reaccionar; puede retener
Reagrupar	Co	1=Quitar 1d6+2 pines; Pasar = 1d6+1
Down	Auto	No pierde pines pero recupera el paso viii; Vuelva a tirar los impactos de disparo en infantería, bestia o equipo de armas.

Resultados Test de Ordenes [Co - ver arriba]

1	Retire 2 pines; Realizar dados de acción/devolución;
Pasado (+2)	Retire 1 pin; Realizar dados de acción/devolución;
Fallado	Hacer Down; quitar 1 pin;
10	Hacer Down

FIN DE TURNO

- 2.1 Orden Down: Retenga y pierda un pin, o realice un test de recuperación.
- 2.2 La unidad aún en Emboscada puede mantener el orden.
- 2.3 Las unidades en Correr (si es una unidad Rápida) pueden mantener su orden; de lo contrario, devuelva los dados a la bolsa
- 2.4 Compruebe los dados en disputa del subversor: por cada tirada de d10, el ganador recoge los dados; llevar a cabo test de fin de turno para municiones u opciones del ejército

Resultados Test de Recuperación (Co)

1	Retire 2 pines; Devuelve los dados a la bolsa
Pasado(+2)	Retire 1 pin; Devuelve los dados a la bolsa
Fallado	Quédate Down; quitar 1 pin;
10	Quédate Down

MOVIMIENTO

CORRER Y ESPRINTAR

Correr = 2M; Las unidades rápidas con Correr Fuerzan repeticiones de tiradas igual que Down.
Corre y Sprint = 3M; solo para infantería, montada, bestias y equiv.

Resultados del Test de sprint (mover 3M primero) [Ag]

Pasado	OK
Fallado	Exhausto; toma 1 pin;

TERRENO Y MOVIMIENTO/OBSTÁCULO

Obstáculo: Lineal, la unidad detrás y dentro de 1" está en Posición Defendida.
Avance sobre = sin test; Correr/Sprint = Test a menos que sea desde una posición defendida.

- * Las sondas se mueven sobre obstáculos y obstáculos sin test ni penalización.

Resultado del Test de Terreno Difícil/Obstáculo [Ag]

Pasado	OK
Fallado	Moverse ½ a través del terreno; detenerse en un obstáculo; Las unidades incómodas también sufren un pin

DISPARO

RANGO/LoS

- * Verifique la elegibilidad modelo por modelo
- * **LoS:** bloqueado por individuos; por > 4" de terreno que oscurece; por terreno **oscurecido** (penalización Acc calculada para la mayoría de las unidades). Puede disparar a objetivos sobre modelos más pequeños; ignore el equipo, los drones y las sondas que intervienen;
- * Vuelva a tirar un fallo si el dron observador tiene LoS para apuntar, o dispara con Ghar y el Tectorista amigo está a 15" del objetivo

Modificadores de Precisión (los fallos se repiten antes que los aciertos)

+1	Armas que no sean OH o no pesadas con orden de fuego
+1	Contra objetivo grande o extra grande/enorme
+1	Ghar y Flitter dentro de 5" (Errático 7)
+1	OH: Dron apuntador tocando el objetivo/dentro de 1" del punto de mira
+1 a +3	Directo: Por dron apuntador que toca el objetivo; por etiqueta STAA
-1	Cada pin en la unidad de disparo
-1	En largo alcance
-1	RF / OH
-1	Vs pequeño
-2	Tripulación insuficiente
-2	Terreno de oscurecimiento intermedio (<4", inc. paredes/obstáculos
-2	Rango extremo
-D3	Dentro de 3" de desdibujadora

Fuego Indirecto

- * Coloque el marcador o la(s) plantilla(s) OH.
- * Orden de **Disparar:** cambiar D10 en caso de fallo; **Avance:** Disparo desviado al fallar
- * **Disparo a Ciegas** (Orden Disparar) tiene éxito en 1: tira 2D10 y cambia la dirección y la distancia que se muestra en cada dado.

Repeticiones de Tiradas

- * Vuelva a tirar los impactos de disparo directo, o ½ × OH Impactos explosivos, o ½ × Pines netos si el objetivo es: Rápido con orden de Correr; esta Down; o está esprintando durante un asalto o una emboscada

Resultado de Tirada de Acc

1	Afortunado: solo '1', nunca se vuelve a tirar, asignado en último lugar por los tiradores a cualquier modelo objetivo viable
Pasado	Impacto: asigna impactos entre modelos objetivo viables
Fallado	Fuego directo/OH Disparo a Ciegas: desviado. Disparo OH: con orden de Disparo, mueva el marcador/plantilla en la dirección indicada en las pulgadas del dado +1"/pin en el tirador; en Avanzar, lo pierdas por completo.
10	Desastroso: no se puede volver a tirar ni redirigir; ver Peligroso en CaC

Modificadores de Resistencia a la Salvación

+Armadura	Bonificación de resistencia de la armadura del objetivo
-Valor de Ataque	SV del arma de disparo/ataque
+Cobertura	Agregue bonificación de cobertura de terreno ocupado (no CaC)

TERRENO Y DISPARO

Visibilidad/LoS

- * Oscurecimiento: LoS hasta 4" en total @ -2 si > la mitad de los tiradores apuntan a más de la mitad del enemigo a través del terreno.
- * Bloqueante= no se puede ver a través.
- * Si está en posición defendida, dibuje LoS sobre el obstáculo sin penalización.
- * Las miniaturas en el borde de un terreno (a menos de 1 pulgada) pueden dibujar LoS, o tener LoS dibujadas, sin penalización.
- * LoS desde terreno elevado según lo acordado por los jugadores.

ANTARES 2 – HOJA DE REFERENCIAS

Cobertura/Protección del Terreno

- * Ligera=+1 Res para pequeño/mediano; Pesada=+2 Res.
- * Indirecto, explosión, disruptor niega la bonificación de cobertura
- * Las miniaturas dentro del área o en posición defendida obtienen bonificación por cobertura.

RESUMEN DE PINES

1 pin: impactado por fuego a distancia y Res <= 10 o sufre una baja/herida; por golpe de CaC; si está Down, no tiene más dados y es forzado a Down por Test de Ruptura

2 pines: impacto con disruptor ,Ghar no (inc. fuertemente blindado); impactado por slingnet, no FB

Varios Pines: **suspensor** Net eleva los pines máximos a: D3+1 si es Light Support; 1D5+1 si es Pesado

ASALTOS

- * Necesita orden de Correr; posible para la mayoría de la infantería, bestias montadas, bestias enormes. Las sondas no pueden ser asaltadas.

DISPARO A QUEMARROPA(PBS)

- * En cuanto al disparo **avanzado**, incluye cobertura, golpes y pines; Solo armas estándar y con PBS que tengan un alcance mínimo de 0"; ignora las penalizaciones de LoS.

PBS es **simultáneo** excepto: los reactores Aguantar y Disparar van primero; y las unidades Down van en último lugar, pero obligan a volver a tirar los impactos.

- * Tests de Ruptura echas al final de cada acción si se activan.

Post-PBS

Las unidades con Atacar y Retirarse pueden separarse después de efectuar el PBS y pueden consolidarse (M) a través del oponente.

CUERPO A CUERPO (CaC)

- * Simultáneo, excepto que si un bando está Down, irá en último lugar.
- * Salvación Res como el Test Acc.
- * Resultados de daños como el test de Acc.

Modificadores CaC (Str)	
+1	Asalto durante la primera ronda de lucha.
+1	Unidad ganadora en la primera ronda de Combate Consecutivo

Pines: los vehículos utilizan la tabla de daños; otros +1 Pin/modelo perdido

CaC Ganar/Perder

Compara pines: mas cantidad pierde; pines iguales = empate.

- Chequeo de Ruptura Automática.
- Los perdedores hacen test de Ruptura (solo si está en la tabla para unidades D/C).
- Los ganadores pueden elegir seguir en combate.
- En empate, ambos consolidan

Movimiento de Consolidación

- * Movimiento de avance de 1M.
- * No desencadena ninguna Reacción.
- * No menos de 1" de distancia.
- * **Los perdedores** se mueven primero y deben alejar a M.
- * En el **empate**, debe terminar a mas de 1" de cualquier otra unidad

TESTS DE RUPTURA

- * Las sondas NO realizan tests de ruptura.
- * Las unidades con tabla de daños (D/C) solo realizan tests de D/C.
- * **La ruptura automática** ocurre cuando una unidad tiene pines >= unidad Co; ocurre al final de la acción actual, PBS o CaC.

Realizar Test de Ruptura cuando:

- * ½ o más bajas y cada baja a partir de entonces
- * Derrotado en CaC (no en modelos de tabla de daño)
- * Resultado de la tabla de daño o regla especial

Resultados Test de Ruptura (Co-pin)	
Pasado	OK
Fallado	Ruptura si la mitad o más de las miniaturas son bajas; de lo contrario,hacen Down (si ya está down, tome +1 pin)

REACCIONES

- * Puede reaccionar si no hay orden, en Emboscada o teniendo dados en la mano. Las sondas no pueden reaccionar. Declare todas las reacciones antes de hacer cualquier test . Reacción Correr permite sprint si lo desea.
- * No se necesita test si está en Emboscada o Cuerpo a Tierra

Resultados Test de Reacción (Init-pin)		
Pasado	La unidad hace la reacción deseada.	
Fallado	La unidad no reacciona y sufre una penalización de 1 pin.	
Reacción	Orden	Acción
Cuerpo a Tierra	Down	Disparado por avance o fuego, automático/sin necesidad de prueba; Bajar
Tiroteo	Fire	Disparado por fuego <= 20" de distancia; Disparo simultáneo
Correr a Cubrirse	Run	Disparado por Fuego > 20" de distancia; Corre a cubrirse
Aguantar y Disparar	Fire	Asaltado; Dispara primero a PBS
Escapar!!!	Run	Asaltado; Intento de evitar a través de Correr
Contracarga	Run	Asaltado; ambos Asaltan, distancia dividida
Fuego de Emboscada	Fire	Correr o Avance del Enemigo (incl. Asalto si >10" del objetivo del asalto); dispara como si orden de fuego
Emboscada	Ambush	Puede retener la orden de Emboscada
Reacción gratuita		Como Reacción, si ya está en Emboscada, no es necesario test

GANAR/PERDER: EJÉRCITO ROTO

- * El ejército está Roto si ha perdido > ½ dados de ordenes iniciales.
- * En escenarios basados en puntos, los ejércitos rotos no pueden ganar ni sumar más puntos que un ganador no roto.

RESUMEN DEL TERRENO

Tipos: Ninguno, Obstáculo, Área (incl. edificio)

LoS: claro, oscurecedor (LoS hasta 4"), bloqueante (sin LoS)

Movimiento: Abierto, Difícil (Test Ag), Infranqueable (sin entrada)

Cobertura: transparente, suave (+1 Res), duro (+2 Res)

Tabla de Daños de Vehículos, Drones y Bestias Enormes	
Tirada de Daño	Resultado
1 o Menos	Destruído
2	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; Pines adicionales: +1+D5 pines; Test de ruptura; Brecha de escudo/armadura: Res -2
3	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; Pines adicionales: +1+D4 pines; Test de ruptura
4	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; Pines adicionales: +D4 pines; Arma deshabilitada; Forzado a Down
5	Pérdida de MOD: pierde 1 dado de Orden; Pines adicionales: +D3 pines; Movimiento reducido en 1M/Inmovilizado; Down
6-7	Pines adicionales: pines D3;Down
8-9	Pines adicionales: 1 pin
10 o Mas	Sin Efecto