Reglas Básicas

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

REGLAS PRINCIPALES

V2.011 N

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

Antares 2 Credits

Authors: Rick Priestley, Tim Bancroft
Translators Spanish Version: Fernando Rodriguez Roldan "Raduriel", "Ares" Santiago R. Nogueda
Special thanks to: Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)
Principal playtesters, playtest organisers & additional contributors: Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loïk Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner
Proof reading and consistency checking: David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles
Original miniatures painted by: Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.
Miniature design: Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley
© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.
Beyond the Gates of Antares, Beyond the Gates of Antares logo, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu and Freeborn are trademarks of Warlord Games Ltd. All rights reserved.

Antares 2 Nota Estructural

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

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

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

PREFACIO

¡BIENVENIDOS A LOS MUCHOS MUNDOS DE ANTARES!

Cuando Warlord explicó que ya no querían publicar nuestro juego, naturalmente nos sentimos un poco decepcionados, después de haber dedicado tanto tiempo y no poco esfuerzo a preparar esta segunda edición. Sin embargo, cada nube tiene un resquicio de esperanza, en este caso nos da libertad para publicar las reglas en el formato que prefiramos y libre de consideraciones y restricciones comerciales. Es cierto que los autores carecen de la capacidad de ilustrar páginas con obras de arte lujosas o gráficos costosos, pero en lugar de lamentar la pérdida, nos hemos concentrado en presentar las reglas de la manera más clara, compacta y práctica posible. También decidimos que, dado que este era nuestro juego, lo publicaríamos en un nuevo sitio web para cualquiera que quisiera descargarlo de forma gratuita. Algunos de nuestros colaboradores han preguntado si las reglas estarán disponibles en formato impreso, y eso sigue siendo una posibilidad a través de un servicio de impresión bajo demanda, pero inicialmente al menos haremos que todo esté disponible solo mediante descarga. ¡Cuidado con este espacio, como dicen! Después de deshacernos de los grilletes de la impresión convencional, nos dimos cuenta de que esto abría muchas oportunidades nuevas, además de crear una plataforma que podría expandirse y refinarse fácilmente en el futuro.

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

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

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

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

Rick Priestley, Tim Bancroft 2022

Contenido

INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS DEL JUEGO.....6
General.....6
Fuerzas 6
Unidades..... 6
Dados de Ordenes..... 6
Bolsa de dados 6
Dados de evento..... 6
Dados..... 6
Medición 6
Marcadores de Pines..... 6
Plantillas y fichas 6

Estadísticas..... 7
Test de estadísticas 7
Pruebas de pines y estadísticas 7
La regla de los 1 y los 10 7
La regla de repeticion de tiradas 7

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

Tamaño 8
Bases del Modelo 8

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

EL TURNO..... 10
Secuencia de Turno 10
1. Fase de Ordenes 10
1.1 Opciones del Ejército 10
1.2 Órdenes Retenidas 10
1.3 Sorteo de Dados de Orden 10
1.4 Asignar dados de orden 10
1.5 Realizar Test de Ordenes 10
1.6 La Acción de la Unidad 10
1.7 Repetir Asignacion-Accion 10
2. Fase final de Turno 10
2.1 Recuperación Down 10
2.2 Retener/Recuperar Emboscada 10
2.3 Retener/Recuperar otras Ordenes 10
2.4 Segmento de Efectos Especiales 10
Unidades Destruidas y Dados de Orden.....10
Reacciones 10
Órdenes Retenidas 10
Dados de Orden Múltiple (MOD) 10

ÓRDENES Y ACCIONES 11
Ordenes 11
Fuego 11
Avanzar 11
Correr 11
Emboscada..... 11
Reagrupar 11
Down..... 11

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

Orden de Reagrupacion 11

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

Órdenes de Emboscada Retenidas 12

Órdenes de Correr Retenidas 12

MOVIMIENTO 13
Como se Mueve..... 13

Medir el Movimiento 13

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

La regla del sprint 13
Test de Sprint (Ag) 14

Mover Armas Separadas 14

Movimiento de Equipos Separados 14

Desmontaje y Eliminación de Tripulacion 14

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

DISPARO 16
Secuencia de disparo 16

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

Línea de Visión (LoS) 17
LoS Bloqueado..... 17
Indicar el Terreno Oscurecedor..... 17
Excepciones a LoS Bloqueado 18

Rango y Modo 19

Declarar Armas, Modos y Cargas.....19
Número de Disparos 19

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

Asignar Impactos.....20
Disparo Afortunado 20
Disparo Desastrozo 21

Tirada de Resistencia(Test de Resistencia) 21
Resultados del Test de resistencia 21
Baja 21
Tirada Modificada de Resistencia 21
Tabla de Modificadores de Resistencia 21
Tiradas Repetidas de Resistencia 21
Bajas del Equipo de Armas 21
Modelos Fuertemente Blindados 21
Impactos en el Equipo 21
Bonificación de Resistencia a la Cobertura 21
Modelos más Grandes y Cobertura..... 22
Cobertura desde el Terreno 22
Cobertura desde una Posición Defendida..... 22
Regla de Sin Cobertura 22

Pines por Disparo 22
Modelos Fuertemente Blindados 22
Modelos de Equipos y Pines 22

Explosiones..... 22
Repeticionde Tiradas por Impacto..... 22
Explosión y Sin Cobertura 22

Disparo Indirecto (OH) 22
OH Rango Mínimo/Espacio 23
Tirada para Impactar OH (Test Acc) 23
Fuego Indirecto (OH, Acc)
Resultados del Test..... 23
Asignación de Impactos OH 23
Test de Res de OH 23
Fuera del Rango 23
Orden de Fuego Fuera de Rango 23
Municiones Especiales..... 23
Disparo a Ciegas..... 23

ASALTO 25
Secuencia de Asalto 25

¿Quién puede Asaltar? 25

Realizar de un Asalto 25
Pasar al Contacto..... 25
Asaltar a Traves del Terreno 25

El Asalto.....25
Reaccionar a los Asaltos 25

Disparo a Quemarropa 26
¿Quién puede Disparar en PBS? 26
Bonificacion de Copbertura y
Repeticion de Tiradas de Resistencia 26

Unidades en Cuerpo a Tierra 26

Lucha Cuerpo a Cuerpo 26
Múltiples Ataques..... 26
Cero Ataques 26
Test Cuerpo a Cuerpo (Str) 26
Resultados del Test Cuerpo a Cuerpo (Str) 26
Modificadores de Str Cuerpo a Cuerpo 27
Modificadores de Fuerza (Tabla) 27
Golpes Afortunados y Golpes Desastrozos 27
Repeticiones de Aciertos y Fallos 27
Golpes Explosivos 27

Asignar Impactos.....27
Tirada para Resistencia (Testde resistencia) 27
Valores de Ataque 27
Armadura 27
Sin Bonificacion de Cobertura 27

Bajas y Pins 27

Resultados de la Lucha Cuerpo a Cuerpo 27
Empates..... 27
Tests de Ruptura Incidental 27
Consolidar 28
Combate Continuado 28

TEST DE RUPTURA 29
Cuándo Realizar el Test 29
Número de Modelos 29
Unidades Exentas 29

Haciendo un Test de Ruptura 29
Resultados del Test de Ruptura (Co) 29
Rota..... 29
Forzado a Down..... 29
Rupturas Automáticas..... 29
Test de Ruptura y Unidades con
Tabla de Daños..... 29

REACCIONES **30**
Hacer una Reacción **30**
Test de Reacción 30
Resultados del Test de Reacción (Iniciativa) 30
Reacciones Gratuitas 30
Reacciones **30**

Cuerpo a Tierra **30**

Aguantar y disparar **30**

¡Escapar! **31**

Contracarga **31**

Tiroteo **31**

Correr a Cubrirse **31**
Correr a Cubrirse de Municiones Especiales 31

Fuego de Emboscada **31**
Emboscadas y Asaltos 32

Reacciones Gratis en Emboscada **32**
Retencion de Ordenes de Emboscada 32

VEHÍCULOS, DRONES Y ENORMES BESTIAS **33**
Reglas Generales **33**
Módulos de Equipo (opción) 33

Dados de Orden Múltiple **33**
MOD n 33
Dando una Orden 33
Unidades MOD y Pines 33
Test de Recuperación de MOD 33
MOD y Reacciones 33
Múltiples Órdenes de Emboscada 34

Daño **34**
Resultados de la Tabla de Daños 34
Resultados del Test de Ruptura de la Tabla de Daños 34

Cuadro de Daño Unidades y Asaltos **35**

Tabla de daños Test de Ruptura de la Unidad **35**

Transportes **35**
Embarque 35
Desembarque 35
Unidades Transportadas 35
Unidades Embarcadas y Test de Ordenes Fallido 35
Ocultar Unidades Embarcadas 35
Destrucción de Transportes 35

REGLAS ESPECIALES **36**
As n 36
A Prueba de Inhibicion (Antares) 36
Ágil 36
Asalto 36
Ataques/VS 36
Ataque Salvaje 36
Atacar y Retirarse 36
Brecha 36
Colocar Campos de Minas 36
Dados de Orden Múltiple (MOD n) 37
Dominar 37
Duro 37
Espacio de Transporte n 37
Tabla de Capacidad de Transporte 37
Francotirador 37
Frenesí 37
Guardaespaldas leal 37
Grande/Extra grande 37
Héroe 38
Herida n 38
Infiltradores 38
Incomodo 38
Mando 38
Médico 38
Medicos y Bestias Enormes 38
Núcleo (solo NuHu, Antares) 38
Opción de Ejército() o AO( ) 38
Pequeño 39
Rápido 39
Rápido y Evasivo 39
Seguir 39
Sacrificio de Dron (Antares) 39
Suspensor/Anti-Grav 39
Simbionte 39
Transporte n 39
Único 39

EDIFICIOS Y ESTRUCTURAS **40**
Modelos de Edificios **40**

Accesibilidad **40**
Moverse Dentro de un Edificio 40
Paredes, Entradas Y Ventanas 40
Múltiples Pisos 40

Disparos Desde/Hacia de Edificios **40**

Disparo a Unidades en Edificios **40**

Disparar a Edificios **40**
Dañode Puntuacion: Umbrales 40
Valores de Daño 41
Abrir Brecha 41
Daños Colaterales 41
Disparos Indirectos 41
Municiones Especiales 41

Asaltos a Edificios **41**
Asaltar un Edificio 42

Granadas y Cargas de Demolición **42**

RESUMEN DEL TERRENO **43**
Terreno Estándar **43**
Designación del Terreno 43
La Regla del Oscurecimiento 43
Seleccionar el Terreno 43
Representación del Area de Terreno 43
Representando Obstáculos 43

Resumen de Clasificación del Terreno **43**
Resumen de Movimiento/Obstáculo 43
Resumen de Visibilidad y LoS 43
Resumen de Cobertura/Protección 43

Resumen de Referencia del Terreno **44**

ÍNDICE **45**
Sitios Web Utiles 46

Registro de cambios
Estos archivos PDF tienen una versión numerada para que los jugadores puedan mantenerse al día con cualquier lanzamiento. La numeración de la versión tiene el siguiente formato:
<Versión>.<Iteración> <Variación>
donde 'Versión' es '2' para Antares 2, 'Iteración' es numérica en todas las reglas y listas en un conjunto dado de alteraciones dentro de esa publicación de reglas, y 'Variación' es una serie alfabética (A►Z, AA►ZZ , etc.) que refleja cualquier cambio menor dentro de esa iteración.
2.11N *Agradecimientos modificados en frontispicio común.*
2,11M *Lanzamiento inicial para Nexus.*

INTRODUCCIÓN
REGLAS DEL JUEGO

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

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

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

GENERAL

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

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

Fuerzas

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

Unidades

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

Cada unidad tiene un valor en puntos que indica su eficacia relativa. Los jugadores eligen fuerzas a un total de puntos predeterminado para garantizar un juego justo y equilibrado. No hay un valor de puntos "estándar" porque Antares te permite jugar todo tipo de conflictos, desde escaramuzas hasta invasiones planetarias a gran escala.

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

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

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

Dados de Ordenes

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

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

Bolsa de Dados

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

Dados de Evento

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

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

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

Dados

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

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

Medición

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

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

Marcadores de Pines

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

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

Plantillas y Fichas

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

ESTADÍSTICAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Estadisticas de Ejemplo;								
Tropa	*M*	*Ag*	*Acc*	*Str*	*Res*	*Init*	*Co*	*Especial*
Tropa Concord Strike	*5*	*5*	*5*	*5*	*5(7)*	*7*	*8*	*-*
Tropa Isorian Tsan Ra	*6*	*5*	*5*	*7*	*6(8)*	*6*	*8*	*Monitor*

Tests de Estadísticas

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

- En primer lugar, el número objetivo se calcula en función del valor de la estadística relevante, más o menos cualquier bonificación o penalización según la situación (alcance, terreno que se cruza, pines en la unidad, etc.).

- Luego tira un D10 y compara con el número objetivo calculado (nc).
- Si el número obtenido es igual o menor que nc, se pasa la prueba.
- Si el número obtenido es mayor que nc, la prueba falla.

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

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

Pines y Tests de Estadísticas

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

La Regla de los 1 y los 10

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

Los 1 y los 10 también pueden desencadenar otros efectos:

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

La Regla de Repeticion de Tiradas

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

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

TIPOS DE UNIDAD

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

Infantería

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

Bestia

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

Equipo de Armas

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

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

Dron

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

Montado

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

Vehículo

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

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

Bestia Gigantesca

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

Sondas

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

Mando (Subtipo de Unidad)

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

Unidades Mixtas de Equipos de Infantería + Armas

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

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

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

TAMAÑO

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

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

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

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

Bases del Modelo

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

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

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

FORMACIONES DE UNIDADES

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

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

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

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

Formaciones Comprometidas

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

Orientacion de Modelos

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

La Regla de la Brecha

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

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

EL TURNO

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

SECUENCIA DE TURNO

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

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

1. Fase de Ordenes

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

1.1 Opciones del Ejército

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

1.2 Órdenes Retenidas

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

1.3 Sorteo de Dados de Orden

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

1.4 Asignar Dados de Orden

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

1.5 Realizar Test de Orden

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

1.6 La Acción de la Unidad

El jugador calcula la acción resultante de la unidad.

1.7 Repetir Asignacion–Acción

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

2. Fase final de turno

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

2.1 Recuperación Down

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

2.2 Retener/Recuperar Emboscada

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

2.3 Retener/Recuperar otras Ordenes

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

2.4 Segmento de Efectos Especiales

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

UNIDADES DESTRUIDAS Y DADOS DE ORDEN

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

REACCIONES

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

ÓRDENES RETENIDAS

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

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

DADOS DE ORDEN MÚLTIPLE (MOD)

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

ÓRDENES Y ACCIONES

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

ORDENES

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

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

Fuego

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

Avanzar

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

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

Correr

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

Emboscada

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

Replegarse

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

Down

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

TEST DE ORDENES

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

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

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

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

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

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

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

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

LA ORDEN DE REPLEGARSE

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

LA ORDEN DOWN

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

Órdenes Retenidas

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

Recuperación de Ordenes Down

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

El Test de Recuperación (Co)

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

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

Recuperación, Orden y Mando

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

ÓRDENES DE EMBOSCADA RETENIDAS

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

ÓRDENES CORRER RETENIDAS

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

MOVIMIENTO

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

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

COMO SE MUEVE

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

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

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

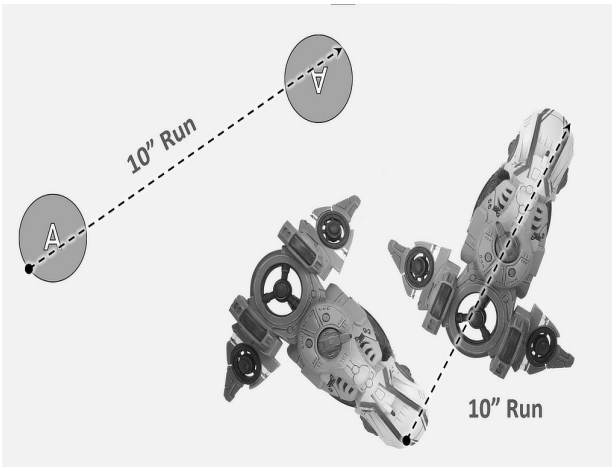
- **Acción de avance:** si una unidad recibe una orden de avance, las miniaturas pueden moverse hasta su movimiento básico (M). Los modelos con una estadística M de 5, por lo tanto, se mueven hasta 5".
- **Acción de Correr:** Si a una unidad se le da una orden de Correr, las miniaturas pueden mover hasta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

MEDIR EL MOVIMIENTO

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

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

1: MOVIMIENTO
• Movimiento del Modelo A (Infantería, Beat o compañero) medido desde el punto más alejado de la base;
• Movimiento del vehículo medido desde el punto más alejado del cuerpo

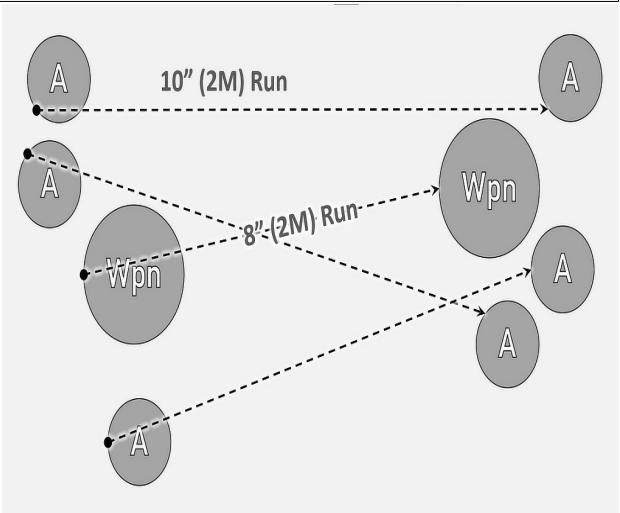


MANTENER LA FORMACIÓN

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

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

2: DIFERENTES ESTADÍSTICAS DE MOVIMIENTO EN UN EQUIPO DE ARMAS PESADAS
• A = La dotación de armas con M5 hace una Carrera de 2M (10") y se reposiciona;
• Wpn = El arma con M4 solo puede realizar un movimiento de carrera de 2M (8").



El Movimiento y la Regla de la Brecha

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

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

Interpenetración

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

Las miniaturas pertenecientes a unidades de **infantería o bestias** pueden pasar libremente a través de otras unidades de infantería o bestias de su propio bando. De lo contrario, aparte de unas pocas excepciones como sondas, los modelos no pueden moverse a través de otros modelos, a través de las formaciones de otras unidades o a través de objetos o terrenos que son intransitables.

LA REGLA DEL SPRINT

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

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

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

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

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

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

MOVER ARMAS SEPARADAS

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

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

MOVIMIENTO DE EQUIPOS SEPARADOS

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

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

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

DESMONTAJE Y ELIMINACION DE TRIPULACION

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

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

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

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

TERRENO Y MOVIMIENTO

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

Antes de que comience un juego, es necesario que los jugadores identifiquen y acuerden la extensión de cualquier terreno y las reglas relevantes que se aplican.

Es importante que los jugadores puedan saber fácilmente dónde comienza y termina un área de terreno, qué constituye un obstáculo y los efectos de cada uno en el movimiento (tratado en esta sección) y en la cobertura y la línea de visión (tratado en la Sección de tiro, p.17).

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

Obstáculos

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

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

Moverse sobre Obstáculos

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

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

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

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

Posiciones Defendidas

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

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

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

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

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

Area de Terreno

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

Categorías de Movimiento por Terreno

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

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

• **Terreno difícil** significa que se requiere un test de agilidad para entrar o atravesar el terreno, lo que puede resultar en una penalización de algún tipo.

• **Infranqueable** significa precisamente eso: una unidad no puede moverse por el terreno.

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

Test para Terrenos Difíciles

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

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

Test contra la estadística de agilidad de la unidad.

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

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

DISPARO

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

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

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

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

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

PROCESO DE DISPARO

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

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

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

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

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

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

Armas Pesadas

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

Tripulaciones de Armas y Equipos

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

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

Objetivo

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

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

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

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

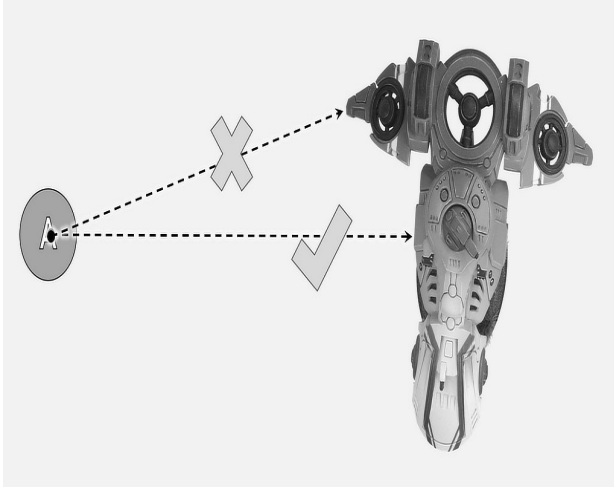
¿Quién Puede Disparar?

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

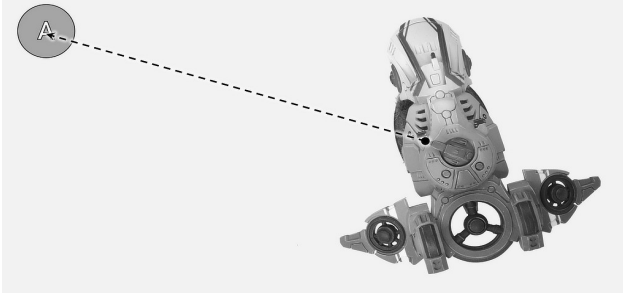
Una unidad puede elegir cualquier unidad enemiga como objetivo siempre que al menos un tirador pueda verla, es decir, siempre que al menos una miniatura pueda tener LoS al objetivo para dispararle.

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

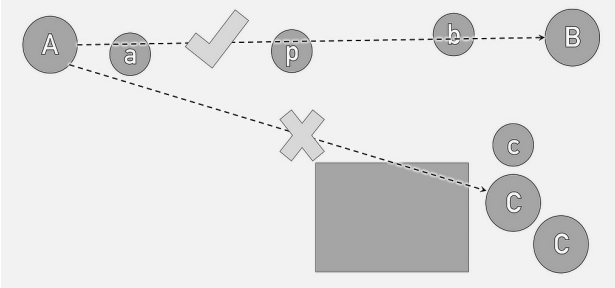
3: DISPARO A LA CARROCERÍA DEL VEHÍCULO
• El tirador A mide el alcance y la LoS hasta la carrocería del vehículo, no las alas.



4: DISPARO DE VEHÍCULOS
• Los vehículos, drones y bestias enormes miden el alcance y la LoS desde su sistema de armas hasta su objetivo.



5: ¡UPS, UN DRON EN EL CAMINO!
• El tirador A tiene clara LoS para B ya que ignora a los dos drones (ayb) y la sonda (p).
• A no puede disparar a la unidad C, ya que solo puede trazar LoS a un dron (c) y no a una miniatura significativa en la unidad.



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

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

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

LÍNEA DE VISIÓN (LOS)

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

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

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

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

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

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

LoS Bloqueado

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

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

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

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

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

Indicar el Terreno Oscurecedor

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

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

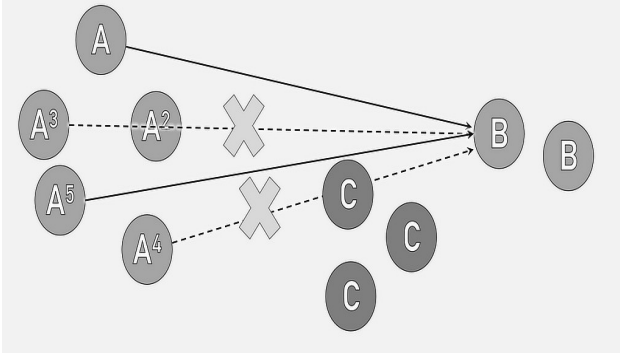
Excepciones a LoS Bloqueado

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

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

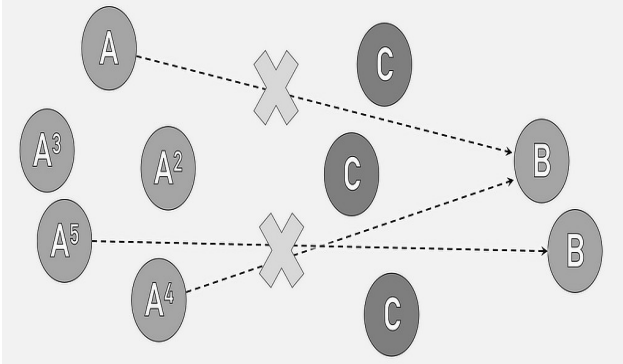
Damos algunos comentarios sobre la determinación de LoS despues de los diagramas. Estos no forman parte de las reglas de LoS, pero resaltan las excepciones y rarezas que pueden ocurrir durante el juego y deben leerse junto con las reglas sobre LoS bloqueadas y permitidas anteriores.

*6: **NO LoS** A TRAVÉS DE OTROS MODELOS (INCLUSO AMISTOSO)*
• Los tiradores A, A2 y A5 pueden trazar LoS a la unidad B. A3 no puede apuntar a B ya que su LoS está bloqueado por A2 aunque estén en la misma unidad. A5 puede disparar 'a través de la brecha' en su propia unidad.
• A4 no puede disparar a B porque su LoS está bloqueado por la unidad C

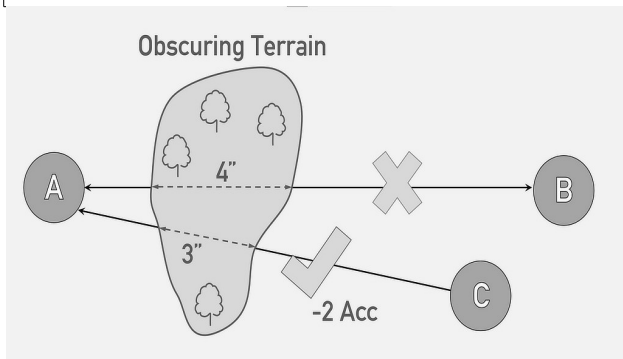


*7: **NO LoS** POR MEDIO DE OTRA UNIDAD*

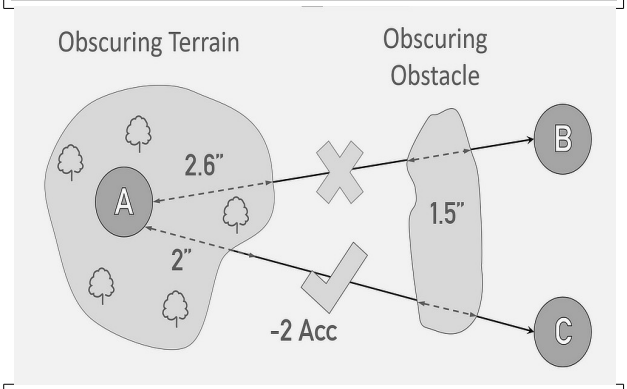
• Mientras que los tiradores A, A4 y A5 pueden trazar cada uno LoS a un modelo en la unidad B, LoS a la unidad está bloqueado por la presencia de la unidad C, a pesar de las brechas.



*8: **NO LoS** A TRAVÉS DE TERRENOS EXCESIVOS QUE INTERVIENEN Y OSCURECEN*
• La LoS entre A y B está bloqueada debido a 4" de terreno que oscurece.
• Disparar de A a C sufre una penalización de LoS de -2 debido al oscurecimiento del terreno.



*9: **LoS** A TRAVÉS DEL TERRENO INTERMEDIO Y OSCURECEDOR SIEMPRE APLICA*
• Todos los tiros entre A y B están bloqueados debido a más de 4" de terreno oscuro. Disparar entre C y A sufre una penalización de -2 Acc LoS debido a 3,5" de erreno oscurecido.
• Nótese que ni B ni C están en posiciones defendidas.



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

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

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

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

RANGO Y MODO

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

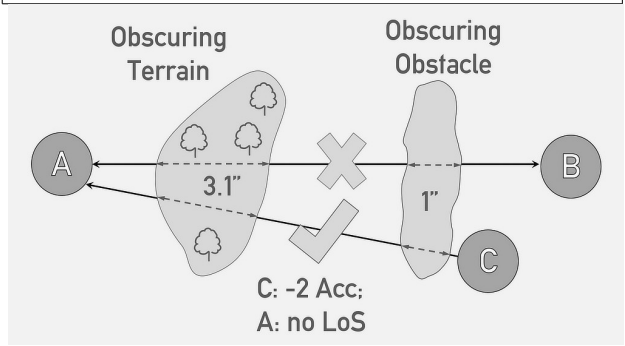
Este es el rango para **toda** la unidad y **todos** los disparos en este turno de tiro se calculan en este rango. Ocasionalmente, algunos modelos dispararán a una distancia mayor que el rango indicado: esto es completamente intencional.

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

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

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

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



DECLARAR ARMAS, MODOS Y CARGAS

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

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

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

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

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

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

Número de Disparos

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

Algunas armas se describen como sistemas de **armas gemelas**, generalmente montadas en vehículos, que combinan dos armas idénticas que disparan juntas.

Las armas gemelas disparan con el doble de disparos que un arma de su tipo y son una clasificación más grande, y esto se muestra en sus estadísticas.

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

TIRADA PARA IMPACTAR (TEST DE PRECISIÓN)

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

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

Modificadores de Tirada para Disparar

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Repeticiones Forzadas de Aciertos

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

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

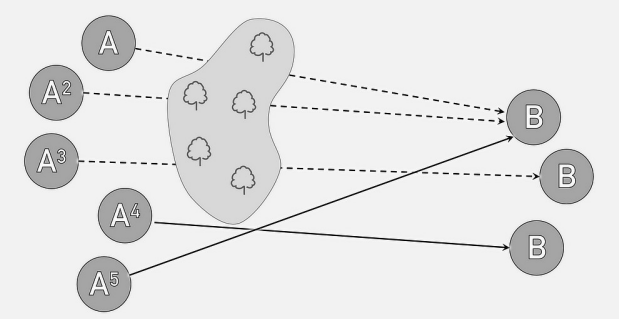
Si los tiradores tienen derecho a repetir los disparos fallidos por cualquier razón, por ejemplo, si tienen un dron de observación, entonces cualquier repetición de disparos fallidos debe realizarse primero para establecer el número de aciertos iniciales. Luego, los impactos deben repetirse cuando el jugador esté obligado a hacerlo.

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

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

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

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



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

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

ASIGNAR IMPACTOS

Cada impacto anotado debe asignarse a un modelo individual dentro de la unidad objetivo. Si has anotado un disparo afortunado, déjalo a un lado por ahora, se tratará más adelante como se describe a continuación. El jugador cuya unidad ha sido alcanzada coge todos los dados restantes que han obtenido impactos y los coloca junto a miniaturas individuales para mostrar cuáles han sido alcanzados. Los impactos siempre deben repartirse de la forma más uniforme posible entre todas las miniaturas de la unidad, incluidas las miniaturas de armas de un equipo de armas, excepto en los casos que se indican a continuación.

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

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

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

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

A medida que los jugadores adquieren experiencia, aprenden rápidamente a reconocer situaciones en las que es posible prescindir de la asignación de aciertos con dados. Esto podría deberse a que todas las tiradas de resistencia posteriores son las mismas, o porque la obligación de distribuir los impactos de manera uniforme dicta cómo se colocan los impactos de todos modos. Cuando los tiradores disparan una combinación de tipos de armas, puede marcar a diferencia qué armas impactan a qué modelos. Por eso es una buena idea usar dados de diferentes colores al tirar para impactar con diferentes tipos de armas.Los dados del mismo color se pueden usar para asignar impactos y luego para realizar las tiradas de resistencia necesarias.

Disparo Afortunado

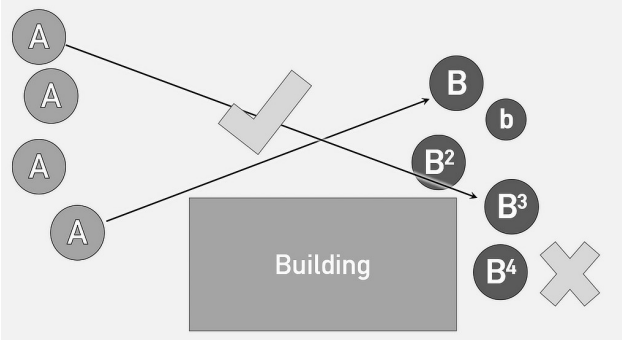
Si los tiradores obtienen uno o más 1 para dar en el blanco, habrán obtenido un Disparo Afortunado. No importa cuántos 1 se lancen, solo se puede anotar un Disparo Afortunado contra un solo objetivo (una unidad) en un solo turno de tiro. Si una unidad está disparando con diferentes armas que han obtenido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

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

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

12: ASIGNACIÓN DE IMPACTOS DE FUEGO DIRECTO

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



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

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

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

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

Disparos Desastrozos

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

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

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

TIRADA DE RESISTENCIA (TEST DE RESISTENCIA)

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

Resultados Test Resistencia

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

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

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

Baja

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

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

Tirada Modificada de Resistencia

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

Tabla de Modificadores a la Resistencia

Tipo de modificador	*Modificacion*	*DM*
Valor de Ataque	*SV del arma del tirador*	*- SV*
Armadura	*Bonificación de resistencia de la armadura del objetivo*	*+Bonificación*
Cobertura	*Resistencia a la bonificación de c obertura ocupada por el objetivo*	*+1-3*

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

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

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

Tiradas Repetidas de Resistencia

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

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

Bajas del Equipo de Armas

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

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

Modelos Fuertemente Blindados

Si una miniatura tiene un valor de Res superior a 10 una vez que se han tenido en cuenta todos los modificadores, entonces está **fuertemente blindada**. Al realizar una prueba de Res para un modelo fuertemente blindado, solo las tiradas de 10 fallarán porque los 10 siempre fallan independientemente de la puntuación necesaria. Ver también Pines en Disparo, a continuación.

Impactos en el Equipo

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

Bonificacion de Resistencia a la Cobertura

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

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

Modelos más Grandes y Cobertura

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

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

Cobertura desde el Terreno

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

Cobertura desde una Posición Defendida

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

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

Regla Sin Cobertura

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

PINES POR DISPARO

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

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

Modelos Fuertemente Blindados

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

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

Modelos de Equipos y Pines

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

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

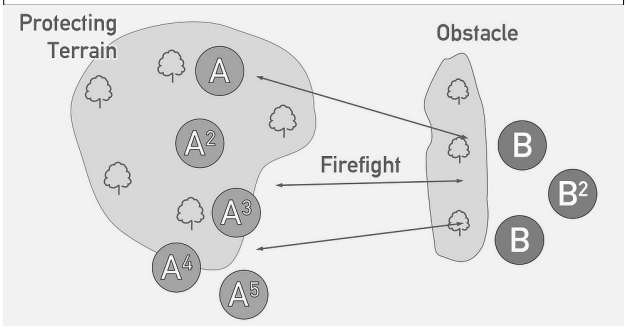
EXPLOSIONES

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

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

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

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



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

Repeticion de Tirada por Impactos

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

Explosión y Sin Cobertura

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

DISPARO INDIRECTO (OH)

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

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

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

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

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

OH Rango Mínimo/Espacio

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

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

Tirada para Impactar OH (Test Acc)

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

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

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

Asignación de Impactos de OH

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

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

Test Res de OH

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

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

Fuera de Rango

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

Orden de Fuego Fuera de Rango

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

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

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

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

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

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

Municiones Especiales

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

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

Disparos a Ciegas

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

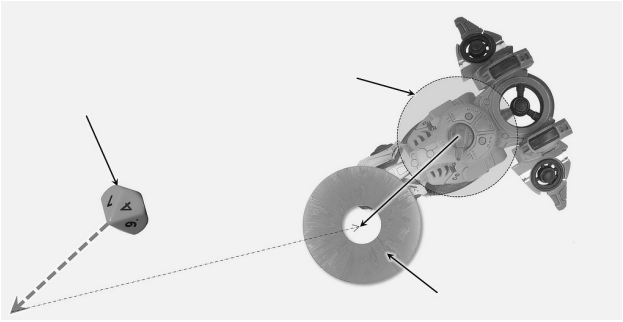
Las unidades que intenten disparar a ciegas deben recibir una orden de Disparo. Tome la plantilla y colóquela en cualquier lugar dentro del alcance. Tira un D10. En cualquier tirada que no sea un 1, el tiro ha fallado por completo y es ignorado: no esta fuera de rango.

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

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

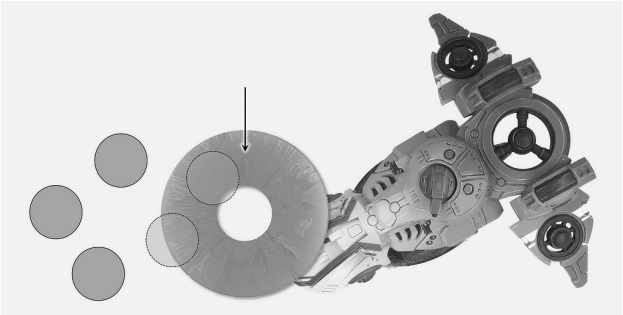
14: DISPARANDO OH - PLANTILLA EXPLOSION SIENDO MOVIDA EN UNA ORDEN DE FUEGO

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



15: OH EXPLOSIVO DIVERGENTE PUEDE GOLPEAR VARIAS UNIDADES

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



ASALTO

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

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

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

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

¿QUIÉN PUEDE ASALTAR?

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

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

REALIZAR UN ASALTO

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

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

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

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

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

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

Pasar al Contacto

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

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

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

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

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

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

Asaltar a Traves del Terreno

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

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

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

EL ASALTO

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

Reaccionar a los Asaltos

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

DISPARO A QUEMARROPA

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

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

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

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

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

¿Quién puede Disparar en PBS?

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

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

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

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

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

Los motoristas y sus monturas de máquinas son una opción de sistemas de armas bajo el control del motorista, por lo que los motoristas disparan sus armas estándar o usan las armas en la montura de la máquina.
Por el contrario, las monturas de bestias actúan independientemente de su jinete, por lo que pueden usar sus propios ataques a distancia en PBS. ¡También usan su propio ataque cuerpo a cuerpo, así como los jinetes también!

Bonificación de Cobertura y Repeticion de Tiradas de Res

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

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

UNIDADES EN CUERPO A TIERRA (DOWN)

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

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

LUCHA CUERPO A CUERPO

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

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

Múltiples Ataques

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

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

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

Cero Ataques

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

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

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

Test Cuerpo a Cuerpo (Str)

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

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

Modificadores de Fuerza en Cuerpo a Cuerpo

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

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

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

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

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

Golpes Afortunados y Golpes Desastrosos

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

Repeticiones de Aciertos y Fallos

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

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

Golpes Explosivos

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

ASIGNAR IMPACTOS

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

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

Tirada de Resistencia (Test de Res)

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

Valores de Ataque

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

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

Armadura

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

Sin Bonificación de Cobertura

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

BAJAS Y PINES

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

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

RESULTADOS DE LA LUCHA CUERPO A CUERPO

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

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

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

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

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

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

Empates

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

Tests de Ruptura Incidental

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

Consolidar

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

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

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

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

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

Combate Continuado

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

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

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

TEST DE RUPTURA

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

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

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

CUANDO HACER EL TEST

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

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

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

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

Número de modelos

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

Unidades Exentas

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

HACIENDO UN TEST DE RUPTURA

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

Resultados a Test de Ruptura (Co)	
Tirada	***Efecto***
Pasado	*Sin efecto*
Fallado	*Rota o forzada a Down: ver abajo*

Rota

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

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

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

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

Forzada a Down

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

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

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

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

Rupturas Automáticas

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

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

Test de Ruptura y Unidades con Tabla de Daños

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

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

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

REACCIONES

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

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

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

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

HACER UNA REACCIÓN

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

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

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

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

Test de Reacción

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

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

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

Resultados Test de Reacción (Init)	
Tirada	***Resultado***
Pasado	*La unidad hace la reacción deseada.*
Fallado	*La unidad no reacciona y sufre una penalización de 1 pin.*

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

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

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

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

Reacciones Gratuitas

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

REACCIONES

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

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

CUERPO A TIERRA

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

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

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

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

AGUANTAR Y DISPARAR

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

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

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

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

¡ESCAPAR!

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

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

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

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

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

CONTRACARGA

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

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

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

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

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

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

TIROTEO

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

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

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

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

CORRER A CUBRIRSE

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

El jugador debe declarar que la unidad está reaccionando cuando se la designa como objetivo y antes de que el jugador contrario tire "para impactar". Si el test tiene éxito, dé a la unidad una orden de Correr.
Antes de que el enemigo dispare, la unidad puede hacer un movimiento de carrera de 2M o un sprint de 3M si se le permite hacerlo. Este movimiento puede ser en cualquier dirección siempre que (a) coloque al menos algunas miniaturas a cubierto, detrás del terreno intermedio o fuera de LoS, o (b) si aleja a la unidad del enemigo que les está disparando.

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

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

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

Corriendo a Cubrirse de Municiones Especiales

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

FUEGO DE EMBOSCADA

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

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

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

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

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

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

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

Emboscadas y Asaltos

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

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

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

REACCIONES GRATIS EN EMBOSCADA

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

Retención de Ordenes de Emboscada

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

VEHÍCULOS, DRONES Y BESTIAS ENORMES

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

REGLAS GENERALES

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

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

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

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

Módulos de Equipo (Opción)

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

DADOS DE ORDEN MÚLTIPLE

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

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

MOD n

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

Dando una Orden

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

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

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

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

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

Unidades MOD y Pines

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

Test de Recuperación de MOD

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

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

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

MOD y Reacciones

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

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

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

Múltiples Ordenes de Emboscada

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

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

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

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

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

DAÑO

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

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

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

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

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

Resultados de la Tabla de Daños

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

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

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

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

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

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

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

Resultados del Test de Ruptura de la Tabla de Daños

Tirada	*Resultado*
Pasado	*Cuerpo a Tierra- ver mas abajo*
Fallado	*Eliminado como si hubiera sido destruido*

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

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

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

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

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

TABLA DE DAÑOS A UNIDADES Y ASALTOS

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

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

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

TABLA DE DAÑOS TEST DE RUPTURA DE LA UNIDAD

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

TRANSPORTES

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

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

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

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

Embarque

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

Un transportador solo puede embarcar unidades durante un turno en el que **permanece parado**. Un transportador que embarca una unidad **no puede mover** posteriormente durante el mismo turno, incluso cuando una regla lo obligue a hacerlo.

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

Desembarco

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

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

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

Unidades Transportadas

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

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

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

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

Unidades Embarcadas y Test de Órdenes Fallidos

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

Ocultar Unidades Embarcadas

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

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

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

Destrucción de Transportes

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

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

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

REGLAS ESPECIALES

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

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

As n

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

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

Aunque es casi seguro que el jugador querrá sumar el valor indicado para reducir el efecto del daño, en algunos casos, deducir el número indicado puede ser una opción preferible, por lo que permitimos la elección.

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

A Prueba de Inbicion (Antares)

Las municiones Inhibidoras están diseñadas para interrumpir y, en última instancia, destruir la tecnología enemiga en Antares mediante la liberación de nanofagos agresivos y de corta duración. Es posible proteger un dispositivo contra Inhibidores utilizando cables con nanonúcleo e isolíneas selladas, como se hace comúnmente en entornos saturados de radiación y otros entornos hostiles. La maquinaria primitiva también está a prueba de inhibidores simplemente porque no se basa en la nanotecnología común de Antarean.
Si un modelo tiene la regla de A prueba de Inhibicion, no se ve afectado por las municiones Ihibidoras (consulte la Guía de armas y equipo para obtener detalles sobre las municiones Inhibidoras).

Ágil

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

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

Asalto

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

Ataques/VS

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

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

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

Los ataques no se muestran en la línea de estadísticas donde un modelo tiene el número estándar de ataques para su tipo, generalmente uno en SV0 para modelos que atacan cuerpo a cuerpo y cero para otros.

Atacar y Retirarse

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

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

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

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

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

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

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

Ataque Salvaje

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

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

Brecha

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

Colocar Campos de Minas

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

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

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

Dados de Orden Múltiple (MOD n)

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

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

Dominar

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

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

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

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

Duro

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

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

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

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

Por ejemplo, un Duro 3 que sufre un golpe y falla el test de Res solo puede intentar una repetición.
Vale la pena hacer una nota especial de que los tests de Res se pueden repetir incluso cuando haya obtenido un 10: solo los resultados afortunados y fdesastrozos(1s y 10s 'para acertar') en los tests de Acc y Str no se pueden repetir. Se sabe que los jugadores novatos confunden los dos: ¡no te dejes atrapar!

Espacio de Transporte n

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

Tabla de Capacidad de Transporte

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

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

Francotirador

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

Se puede desplegar una unidad de francotiradores en cualquier lugar dentro de los 20 "del borde de la mesa de un jugador. El francotirador puede incluso desplegarse sobre la mesa en escenarios en los que el propio ejército no comienza el juego desplegado sobre la mesa: el francotirador se coló en posición algún tiempo antes. Quizás el francotirador ha estado esperando semanas por este momento.

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

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

Frenesí

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

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

Guardaespaldas Leal

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

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

Grande/Extra Grande

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

Héroe

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

Herida n

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

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

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

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

Infiltradores

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

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

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

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

Incómodo

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

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

Mando

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

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

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

Médico

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

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

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

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

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

Médicos y Bestias Enormes

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

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

Núcleo (solo NuHu, Antares)

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

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

Opción de Ejército() o AO( )

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

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

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

Pequeño

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

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

Rápido

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

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

Al comienzo de la Fase de Órdenes (paso 1.2) antes de sacar cualquier dado de la bolsa de dados, las unidades con órdenes de Correr retenidas pueden realizar su acción de Correr. Si ambos bandos han retenido, Correr ordena que el bando con más mueva su primera unidad Rápida y luego los jugadores se alternan, designando una unidad y realizando una acción, hasta que todas las unidades hayan realizado su acción. Si ambos bandos tienen el mismo número de órdenes de Correr retenidas, decide al azar qué jugador comienza.
No se requiere test de orden cuando se retiene una orden de Correr, la orden se emite automáticamente y la unidad realiza una acción de Correr. Debido a que no se realiza ningún test de orden, no se quitan los pines de la unidad.

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

Rápido y Evasivo

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

Seguir

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

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

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

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

Sacrificio de Dron (Antares)

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

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

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

Suspenso/Anti-gravedad

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

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

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

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

Simbionte

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

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

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

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

Transporte n

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

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

Único

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

EDIFICIOS Y ESTRUCTURAS

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

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

LOS MODELOS DE EDIFICIOS

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

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

ACCESIBILIDAD

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

Moverse Dentro de un Edificio

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

Paredes, Entradas Y Ventanas

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

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

Múltiples Pisos

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

DISPARAR DESDE/HACIA EDIFICIOS

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

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

DISPARO A UNIDADES EN EDIFICIOS

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

Cuando se dispara a unidades dentro de un edificio, se aplican las mismas bonificaciones y penalizaciones que cuando se dispara a través del terreno intermedio a las tropas en cobertura (p. 21).

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

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

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

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

DISPARAR A EDIFICIOS

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

Daño de Puntuación: Umbrales

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

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

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

El daño anotado en la ubicación se acumula contra el punto objetivo. Si el punto objetivo es estructuralmente significativo, como la mayoría de las paredes exteriores, el daño también se acumula contra el edificio como un todo. Los daños contra puertas y escotillas deben acumularse por separado y no afectar al edificio o estructura en su conjunto.

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

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

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

Valores de daño

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

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

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

Ejemplo de tabla de valor de daño/umbral

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

Daños Colaterales

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

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

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

Disparos Indirectos

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

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

Abrir Brecha

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

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

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

Municiones Especiales

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

ASALTOS EN EDIFICIOS

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

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

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

Asaltar un Edificio

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

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

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

GRANADAS Y CARGAS DE DEMOLICIÓN

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

RESUMEN DEL TERRENO

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

TERRENO ESTÁNDAR

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

Designación de Terreno

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

La Regla del Oscurecimiento

Hemos establecido la cantidad máxima de terreno oscuro que se puede ver a través de hasta 4" de forma predeterminada, lo que otorga una penalización Acc de -2. Esto permite a las unidades maniobrar fuera de la vista de sus enemigos detrás de la mayoría de los terrenos sustanciales mientras obtienen LoS desde los bordes del terreno del área o desde una cobertura.

Esta distancia se puede ampliar de mutuo acuerdo si los jugadores consideran que esto no se adapta a la configuración del terreno o al estilo de juego, por ejemplo, a 6" o incluso a 8". En la Tabla de muestra de terreno, a continuación, hemos indicado dónde se pueden aplicar las reglas de oscurecimiento extendidas. Recomendamos que no se usen distancias más cortas, ya que hace que el terreno sea demasiado efectivo en el sentido de que cada elemento grande del terreno se convierte en terreno bloqueado.

Mientras que los 4" simulan que el terreno oculto es progresivamente más difícil de ver a través, los jugadores pueden desear modificar esto para que la penalización de Acc sea de -1 por 2" hasta, digamos, un total de 8" de terreno oculto intermedio. Si los jugadores desean hacerlo o no, depende totalmente de ellos.

Seleccionar el Terreno

Recomendamos que los jugadores novatos elijan el terreno de los ejemplos dados aquí y se limiten a uno o dos tipos de terreno para empezar. Estos ejemplos son completamente suficientes para la mayoría de los escenarios. Estas son características de terreno estándar "listas para usar" que usan solo las reglas básicas ya descritas.

Representación del Área de Terreno

Puede usar cualquier método que prefiera para delinear un área de terreno, como una base de área texturizada hecha de mdf. En esto se pueden organizar modelos de árboles individuales, grupos de vegetación, cantos rodados o lo que sea necesario. Este método permite que las características del terreno se muevan para dar paso a los modelos cuando sea necesario: la vegetación indica el tipo de terreno dentro del área definida por el tablero base.

Representando Obstáculos

Los obstáculos representan características lineales, como paredes que no son demasiado altas para atravesarlas; constituyen posiciones defendidas útiles. Lo mejor es dividir los modelos en secciones cortas que se pueden organizar juntas o dividir según sea necesario, a lo largo de las líneas que se muestran aquí. Este método también permite que las mismas piezas se utilicen para el área de terreno disponiéndolas en un tablero base que delimita la extensión de la característica representada. En general, funciona mejor si los obstáculos tienen entre 1 y 2 pulgadas de ancho.

RESUMEN DE CLASIFICACIÓN DEL TERRENO

El terreno se clasifica en: Obstáculos, Área de Terreno y Edificios. El terreno puede afectar: la línea de visión, el movimiento y la cobertura.

- **La línea de visión** (LoS) tiene tres clasificaciones: **Clara, Oscurecedora y Bloqueadora.**
- Los efectos de **movimiento** son **Abiertos, Difíciles o Intransitables.**
- **La cobertura** (protección adicional que ofrece una bonificación a Res) se clasifica como **Ninguna, Blanda o Dura.**

El Área **de Terreno** puede ser del tamaño que deseen los jugadores, aunque la mayor parte de la mesa debe estar abierta, despejada y sin cobertura.

Los **obstáculos** son lineales, de hasta 2" de ancho y brindan a los que están detrás de ellos una **posición defendida.**

Resumen de Movimiento/Obstáculo

- El terreno **abierto** no penaliza el movimiento.
- El terreno **infranqueable** no se puede cruzar, aunque las unidades de suspensión pueden cruzar algunos tipos de terreno, como aguas abiertas, sin obstáculos.
- El terreno **difícil** requiere un test de Agilidad para entrar o moverse.
- Los **obstáculos** requieren un test de Agilidad para cruzar si una unidad está cruzando usando una Correr o Sprint y no comenzó en una posición defendida.

Un test de Agilidad del terreno fallido significa que las unidades se detienen en un obstáculo o se mueven a medio paso a través del área de terreno. Las unidades **Pesadas** que fallan en un test de agilidad del terreno también sufren un pin.

Sondas
Las sondas y unidades fragmentadas similares pueden moverse a través de cualquier terreno difícil y sobre obstáculos sin hacer un test Ag y sin penalización a su movimiento. Obtienen bonificaciones de Cobertura (o no) como cualquier otro modelo.

Resumen de Visibilidad y LoS

- El terreno **despejado** no penaliza la línea de visión o la visibilidad.
- El terreno **oscurecido**, incluidos los obstáculos, permite trazar LoS a través de un total de hasta 4" de dicho terreno antes de que se bloquee LoS. Cualquier LoS trazado a través de terreno oscuro incurre en una penalización de -2 Acc cuando más de la mitad de los modelos que disparan están ocultos de más de la mitad de los modelos objetivo.
- Si está en una **posición defendida,** un modelo puede pasar la cobertura de LoS sobre el obstáculo defendido sin penalización y se beneficia del obstáculo que oscurece la LoS a sus enemigos (siempre que no estén "dentro" del obstáculo; consulte el siguiente punto).
- Las miniaturas dentro del área de terreno o un obstáculo y **dentro de 1" del borde** de la pieza de terreno pueden trazar LoS, o tener LoS trazado, sin penalización.
- El terreno **bloqueante** evita que la línea de visión atraviese completamente el terreno; esto suele ser un terreno elevado, como colinas o edificios.

LoS desde terreno elevado designado sobre características de terreno más bajo es según lo acordado por los jugadores. Reproducimos los diagramas de terreno oscuro y posición defendida para facilitar la referencia. De lo contrario, consulte Línea de visión en la página 19.

Resumen de Cobertura/Protección

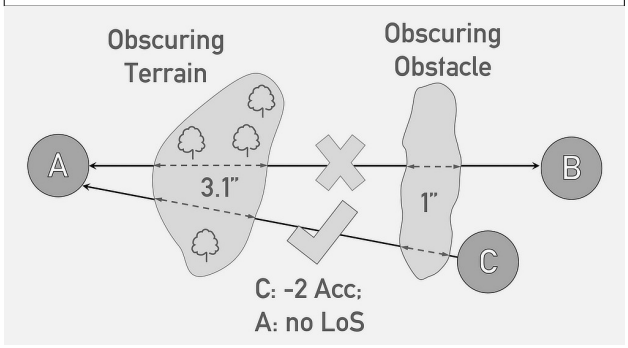
- El terreno **despejado** no ofrece bonificación a Res.
- La **cobertura suave** otorga una bonificación de cobertura de +1 a Res.
- La **cobertura dura** otorga una bonificación de cobertura de +2 a Res.

Las miniaturas dentro del área de terreno, o en una Posición defendida y dentro de 1" del obstáculo, obtienen la bonificación de cobertura del terreno que ocupan o defienden.

Los impactos con S**In Cobertura** anulan cualquier bonificación de Cobertura.

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

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



RESUMEN DE REFERENCIA DE TERRENO

Las sugerencias de distancia de LoS son solo si los jugadores desean modificar las distancias: para un juego más rápido, déjelas todas en 4". Del mismo modo, para un juego más rápido, el terreno difícil debería ser Difícil+0 sin penalizaciones especiales. Para ambos, los jugadores deben acordar entre ellos cómo desean tratar cada elemento del terreno.

Terreno	***Movimiento***	***LoS***	***Cobertura***
Terreno Rocoso	*Difícil -1* **nl**	*Oscurece 6"*	*+2*
Terreno Quebradizo	*Difícil*	*Despejado*	*-----*
Terreno con Cráteres	*Difícil*	*Despejado*	*+2*
Aguas Profundas	*Impasable* **os**	*Despejado*	*------*
Bosque Denso	*Difícil -1*	*Oscurece 4"*	*+2*
Jardín Cerrado	*Difícil*	*Oscurece 8"*	*+1*
Fisuras/Baches	*Difícil* **pin**	*Despejado*	*-------*
Bosque	*Difícil -2* **nl**	*Oscurece 4"*	*+2*
Géiseres de Agua Caliente	*Difícil -2* **pin**	*Despejado*	*------*
Área Industrial	*Dificulta -1*	*Oscurece 4"*	*+2*
Jungla	*Difícil -3* **nlall**	*Oscurece 4"*	*+2*
Depósito de Chatarra	*Difícil -1*	*Oscurece 6"*	*+2*
Rio de Lava	*Difícil -1* **pin**	*Despejado*	*-------*
Bosque Claro	*Difícil*	*Oscurece 8"*	*+2*
Cultivos Bajos	*Abierto*	*Despejado*	*+1nl*
Matorrales Bajos	*Abierto*	*Oscurece 8"*	*+1*
Pantano	*Difícil -1* **os**	*Despejado*	*----------*
Fango	*Difícil -2* **os pin**	*Despejado*	*----------*
Barro/Arena	*Difícil* **os**	*Despejado*	*----------*
Arena Movediza	*Difícil -3* **os pin**	*Despejado*	*---------*
Suelo Rocoso	*Difícil*	*Oscurece 8"*	*+1*
Puntas Rocosas	*Abierto* **nl**	*Oscurece 4"*	*+2*
Escombros	*Difícil*	*Oscurece 8"*	*+1*
Ruinas	*Difícil -1* **nl**	*Oscurece 4"*	*+2*
Arbusto	*Difícil*	*Oscurece 6"*	*+1*
Cultivos Altos	*Abierto*	*Oscurece 8"*	*+1*
Obstáculos	***Movimiento*** **ndp**	***LoS*** **ndp**	***Cobertura***
Borde del Cráter	*Difícil*	*Oscurece 4"*	*+2*
Fortificación	*Difícil*	*Oscurece 4"*	*+3*
Cerca/Ceto	*Difícil*	*Oscurece 6"*	*+1*
Barricada Improvisada	*Difícil*	*Oscurece 4"*	*+2*
Tuberías	*Difícil*	*Oscurece 4"*	*+2*
Rocas/Paredes	*Difícil*	*Oscurece 4"*	*+2*

Notas	
nl	*Intransitables a grandes. Si se hace referencia en 'Cobertura', no da cobertura a los grandes.*
nlall	*Opcionalmente intransitable para todos los Grandes, incluida la infantería.*
Pin	*El fallo del Test Ag también da como resultado un pin adicional (una sugerencia para reemplazar la regla especial existente)*
os	*Abierto para graviticos, de lo contrario en marismas, lodo y arenas movedizas, el éxito del test Ag permite moverse a la mitad de la velocidad y el fracaso del test Ag significa que no hay movimiento.*
ndp	*Las penalizaciones de LoS o de movimiento no se aplican a las unidades en una Posición Defendida que se mueven o disparan a través de obstáculos, u otras unidades que se mueven a través de obstáculos en un Avance.*

ÍNDICE

Modificadores de Precisión..... 20
As n..... 36
Acciones ..... 11. Ver también Órdenes
Avanzar 11
Ágil 36
Fuego Directo: 19
Emboscada, Reacción 31
y Asaltos 32
Orden de emboscada..... 11
y unidades MOD 33
Retenido 11, 32
Segmento de emboscada 10
Área de Terreno 14
Armadura 21
Opción Ejército 10
Opción de ejército () 38
Asalto 25
y Sprint 25
Consolidar..... 28
Unidades elegibles 25
Combate Continuado..... 28, 35
vehículos y drones 35
Atacar y Retirarse..... 36
PBS 26
y Cuerpo a Tierra 26
Secuencia 25
Asalto, Regla Especial 36
Asaltos en Edificios 41
Ataques/SV 36
Rupturas Automáticas..... 29
Unidades de Bestias..... 8
Explosiones 22, 27
Fuego Indirecto..... 22
Abrir Brecha..... 41
Test de Ruptura 29, 34
y Unidades con Tabla de Daños 29
Resultados del Test de Ruptura (Co) 29
Rota 29
Condiciones..... 29
Tabla de daños 34
Forzada a Down 29
Cuándo Realizar el Test..... 29
con Tablas de Daños 29
Edificios 40
Accesibilidad 40
y Moverse 40
y Disparar 40
Abrir Brecha 41
Valor de Daño 41
Tabla de Valor de Daño/Umbral..... 41
Múltiples Pisos 40
Disparando a 40
Umbrales..... 40
Unidades de Mando 8
Mando, Regla Especial 38
Compactadores..... 37
Movimiento de Consolidación 28
Contracarga, Reacción 31
Cobertura 21
Bonificación de Resistencia a la Cobertura 21, 26
Resumen de Cobertura/Protección 44
Incomodo 38
Fuertemente Blindado 34
Resultados del Test Ruptura 34
Modificadores 34
Fallos de Res Múltiples 34
Resultados..... 34
Destruido 34
Pines adicionales. 34
Down forzado 34
Pérdida de MOD 34
Mover Reducido..... 34
Brecha de Escudo/Armadura 34
Arma Deshabilitada 34
Tabla de daños Resultados del Test de Ruptura..... 34
Umbral de daño 41
Correr a Cubrirse, Reacción 31
de Municiones Especiales 31
Eliminación de Tripulaciones 14
Derrotado en el Cuerpo a Cuerpo.
Ver Test Ruptura
Posiciones Defendidas..... 14, 17, 21
Resumen 44
Destrucción de Transportes 35
Dados 6
Evento 6
Orden 6
Regla de 1s y 10s..... 7
Regla de Repetición de Tiradas 7
Dado en Mano..... 33
Terreno Difícil 15
Test de Terreno Difícil (Ag) 15
Test de Fuego Directo (Acc) 19
Desembarque 35
Orden de Avanzar 35
Orden de Correr..... 35
Desmontaje 14
Orden Down 11
Recuperación 12
Recuperación Down..... 12
Objetivos Down
Repetición de Aciertos 20
Unidades de drones 7
Drones
y Asalto 35
y Combate Continuado..... 35
Daño 34
Golpes Fallidos..... 26
Impactos Fallidos 21
Embarque..... 35
Oculto 35
Orden de Correr..... 35
Equipo..... 21
y Pines..... 22
¡Escapar! Reacción..... 31
Dados de evento..... 6, 10
Extra-grande 37
Rápido..... 39
Orden de Fuego..... 11
Tiroteo, Reacción..... 31
Seguir..... 39
Formaciones 8
Comprometidos 8
La regla de la brecha 9
Reacciones Gratuitas..... 30
de Emboscada 32
Frenesí 37
Regla de la brecha 9, 13
Cuerpo a Tierra, Reacción 30
Cuerpo a Cuerpo 26
(Fuerza) Test
Modificadores 27
Resultados del Test..... 26
Golpes Explosivos 27
Golpes Fallidos 27
Golpes Afortunados 27
Múltiples Ataques..... 26
Repetición de Tiradas 26
Cero Ataques..... 26
Fuertemente Blindado 21, 34
Terreno elevado 18
Atacar y Retirarse..... 36
Bestias Gigantescas 8
y Asaltos 35
y Médico 38
Test de Ruptura 29
Daño 34
infiltradores 38
Interpenetración..... 13
Grande..... 37
Línea de visión (LoS) 17
LoS bloqueado 17
LoS a través de modelos 18
sobre Posiciones Defendidas 18
modelos más pequeños 18
Guardaespaldas leal 37
Disparo Afortunado 20
Golpes Afortunados..... 27
Unidades Mixtas de Infantería+Equipos de Armas ... 8
Pérdida de MOD 34
MOD n..... 33, 37
y Órdenes de Emboscada 34
Test de recuperación de MOD 33
Reacciones y MOD 33
Unidades MOD 8
Unidades montadas..... 7
Movimiento
Área de Terreno 14
Terreno difícil..... 15
Test de Terreno Difícil (Ag) 15
Equipo 14
en Edificios 40
Mantener la formación 13
la regla de la brecha 13
Hacer un movimiento 13
Avanzar..... 13
Correr 13
Superando Obstáculos 14
Sprint 13
Prueba Sprint (Ag) 14
Terreno y movimiento 14
Resumen de movimiento/obstáculo 44
Ataques Múltiples 26
Dados de Orden Múltiple (MOD n) 37
múltiples sistemas de armas 16
PBS 26
Núcleo 38
Regla de oscurecimiento 43
Oscureciendo el Terreno 19
Regla de oscurecimiento..... 43
en el borde..... 18
Indicar 17
Resumen 43
Obstáculos 14
Posiciones Defendidas 14
Superando Obstáculos 14
Test de obstáculos (Ag) 14
Fuera del Rango 23
en el borde 18
Dados de orden..... 6, 10
Unidades Destruidas 10
Dados de evento 6
Test de Ordenes..... 11
Falló mientras estaba embarcado 35
resultados Test de Ordenes 11
Ordenes 11
Avance..... 11
Emboscada 11
y unidades MOD 34
Reacciones Gratuitas 32
orden actual 33
dado en mano 33
MÓD n..... 33
Test de recuperación de MOD 33
Replegarse..... 11
Correr 11
Fase de Órdenes..... 10
1.1 Sorteo de dados de orden 10
1.2 Asignar dados de orden 10
1.3 Realizar Test de Ordenes 10
1.4 La acción de la unidad 10
1.5 Repetir la acción 10
Disparo Indirecto (OH) 22
Disparo a Ciegas..... 23
Fuera de Rango 23
Resultados del Test de Acc. OH 23
Regla PBS..... 26
Pins
y Tests de Estadísticas 6
Rupturas Automáticas..... 29
Marcadores de pin 6
Herida n 38
Disparos a quemarropa (PBS) 26
y Unidades cuerpo a tierra..... 26
Bonificación de Cobertura..... 26
Rápido..... 26
Orden de Replegarse 11, 35
Rango y Modo 19
Fuego Rápido (RF) 19
Repeticiones de Aciertos 20, 26

Objetivos Down..... 20
Rápido..... 20
Objetivos esprintando 20, 26
Reacciones 10
Fuego de emboscada 31
Contracarga..... 31
Correr a la cubierto 31
¡Escapar!..... 31
Tiroteo..... 31
Reacciones Gratis 32
Cuerpo a Tierra..... 30
Test Reaccion..... 30
Resultados Test Reacción..... 30
Aguantar y Mantener..... 30
con unidades MOD 33,34
Recuperación de órdenes Down 11
Test de recuperación 12
Tests de recuperación de MOD 33
Recuperación de órdenes Down 11
Resultados del Test de recuperación 12
Modificadores de resistencia 21
Tiradas repetidas de resistencia..... 21
Duro..... 37
Test de resistencia..... 21, 27
Retener/Recuperar otras órdenes 10
Órdenes de emboscada retenidas..... 12
Órdenes de Down Retenidas 11
Órdenes Retenidas 10
Emboscada 12
Down 11
Órdenes de Correr retenidas 12
Regla de 1s y 10s 7
Regla de repetición de tiradas 7
Orden de Correr 11
Asalto..... 25
Embarque 35
Rápido..... 39
Mantener 12
Sacrificio de Dron 39
Ataque Salvaje..... 36
A prueba de Inhibicion 36
Brecha de escudo/armadura 34
Disparos..... 16
Modificadores de precisión 19
Orden de Avanzar 16
Fuego Apuntado: 19
Asignar impactos..... 20
y Edificios 40
Edificios..... 40
Explosiones..... 22
Cobertura desde el terreno..... 22
posición defendida 22
Test de fuego directo (Acc) 19
Disparos desastrosos..... 21
Equipo 22
Modelos de equipos y pines 22
Orden de Disparar: 16
Repeticiones Forzadas de Aciertos 20
Fuertemente blindado 21–22
Armas Pesadas 16
Disparo Afortunado..... 20
múltiples sistemas de armas 16
Oscureciendo el Terreno: 19
Disparo Indirecto (OH) 22
Pines..... 22
Rango y Modo 19
Modificadores de resistencia..... 21
Armadura 21
Cobertura 21
Tiradas repetidas de Resistencia..... 21
Test de resistencia 21
Valor de Ataque 21
Secuencia de disparo 16
Objetivo..... 16
Bajas del equipo de armas 21
Tamaño 8
Pequeño 39
Francotirador..... 37
Segmento de efectos especiales 10
Regla de Sprint..... 13
y Asalto 25
Test Sprint (Ag) 14
Aguantar y disparar, Reacción 30
Test estadísticas 7
y pines 7
número objetivo 7
Indicar el terreno que oscurece 18
Estadísticas..... .. 7
Valor de Ataque (SV)..... 21, 27
Dominar..... 37
Suspendida..... 39
Simbionte 39
Objetivo 16
número de objetivos..... 7
Terreno
Resumen de clasificación 43
Resumen de cobertura/protección 43
Resumen de movimiento/obstáculo 43
Resumen de visibilidad y LoS 43
Resumen de referencia del terreno 44
Umbrales 40
Duro 37
Transporte..... 39
Tabla de capacidad de transporte 37
Espacio de transporte..... 35, 37
Unidades Transportadas..... 35
Sondas 35
Reagrupar..... 35
Transportes 35, 39
Destrucción 35
Desembarque..... 35
movimiento..... 35
Embarque 35
permanece estacionario 35
Tabla de capacidad de transporte 37
Unidades Transportadas 35
Fase final de turno 10
2.1 Segmento de recuperación Down 10
2.2 Segmento de emboscada 10
2.3 Retener/Recuperar Otras Órdenes..... 10
2.4 Segmento de efectos especiales 10
Secuencia de Turno..... 10
Único..... 39
Unidades..... 6.8
Bestia 7
Mando(Subtipo) 8
Dron..... 7
Bestia gigantesca 7
Infantería..... 7
Equipo Mixto Infantería+Armas 8
Montado..... 7
Sonda 8
Transporte de sondas 35
Vehículo 7
Unidades de equipos de armas 7
Vehículos..... 7
y agresiones 35
y combate de Continuado 35
Test de Ruptura 35
Daño 34
Resumen de visibilidad y LoS 44
Arma deshabilitada 34
Bajas del equipo de armas 21
Sitios web 47
Herida..... 38
Cero Ataques 26

Páginas web útiles

Si bien se pueden usar casi todas las miniaturas en el juego, a continuación proporcionamos el sitio web principal para obtener las miniaturas, las plantillas y el terreno de Antares que las acompaña. Alentamos a los jugadores a crear sus propios regimientos Freeborn Houses, Boromite Clans, Concord Shards y Algoryn a partir de las sugerencias proporcionadas en las listas de ejército y en Antares 2: The Universe.

Las miniaturas oficiales, los dados de orden, los marcadores y las plantillas utilizadas en el juego están disponibles en:

www.skytrex.com (desde junio de 2022) y

www.warlordgames.com

Los edificios y terrenos de ciencia ficción de MDF cortados con láser se pueden obtener de muchos distribuidores, pero Sarissa Precision diseñó elementos específicos para Algoryn, Boromites y Freeborn y hace una muy buena gama de transmats; Blotz proporcionó los corredores de naves estelares utilizados en el suplemento Dronescourge de la versión 1. Sus sitios web son:

https://sarissa-precision.com/collections/antares

https://blotz.co.uk/ (es posible que deba navegar a la sección de terreno de 28 mm usando su cuadro de "Categorías")

También usamos terreno de otros proveedores, como las líneas Gothic y Utopia SF de TTCombat, ¡y creamos muchos propios!