



LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

ALGORYN PROSPERATE

V2.011 H

Asesores del Consejo Superior: David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

REGLAS ESPECÍFICAS DE ALGORYN

Las siguientes reglas, tecnología y equipo describen tanto las armas específicas de Algoryn ampliamente disponibles como el equipo experimental, reservado y poco frecuente de la División Especial (SD). Dichos equipos SD a menudo no están reforzados o probados por completo y todos ellos están equipados con destructores de nanofagos capaces de convertir instantáneamente el dispositivo y sus componentes de nanoesporas en meros átomos. Los agentes del SD preferirían morir antes que dejar que un arma secreta cayera en manos enemigas y, a lo largo de los años, muchos habían sido llamados a hacerlo.

La polarización de las fuerzas armadas de Algoryn debido a la inminente guerra civil ha dado lugar a dos tipos distintos de formaciones: las antiguas formaciones Vector de la facción Progresista y las formaciones avanzadas SD/Hazard de la facción Tradicionalista.

Las milicias fundadoras, las fuerzas de defensa mundial miembros y las unidades Tchath (o Tch'thax o Tchax!) no están incluidas en esta lista de ejército. Esperamos que dichas unidades se aborden en listas posteriores.

REGLAS ESPECIALES DE ALGORYN

Endurecido

Los vehículos Algoryn tienen deliberadamente menos inteligencia artificial y pueden operar en múltiples modos, desde totalmente controlados por IA hasta totalmente manuales. Cuando se combina con el enfoque robusto de Algoryn para maximizar la durabilidad operativa, esto reduce la susceptibilidad de los vehículos a municiones especiales como Inhibidoras.

Para reflejar esto, todos los vehículos endurecidos pierden solo 1 punto de Res cuando se ven afectados por las municiones Inhibidoras, pero aún se aplican otros efectos, como la desactivación de las sondas de drones.

Inspirador

Los verdaderos comandantes de élite de Algoryn inspiran un grado de enfoque y adaptabilidad táctica que otros comandantes solo pueden envidiar. Su mera presencia y despliegue inspira a quienes los rodean a reaccionar más rápido a la actividad enemiga y de acuerdo directo con la intención del comandante.

Cualquier unidad amiga en el campo de batalla sin pin puede usar la estadística Int del modelo Inspirador. Esto se suma a cualquier opción de Héroe. Esta habilidad todavía está sujeta a cualquier regla de alianza que pueda estar en juego.

ARMAS

Centrifugador de Distorsión

El Centrifugador de Distorsión o Centrifugador-D es un arma específica para las tropas de asalto y Hazard de Algoryn, diseñada específicamente para el combate cuerpo a cuerpo. Los Centrifugador-D montados en el antebrazo combinan un generador de distorsión defensivo con un lanzador de proyectiles de plasma ofensivo. El generador de distorsión crea un campo de distorsión que dificulta que el enemigo se acerque, lo que aumenta la eficacia de las defensas de la tropa. Los lanzadores de proyectiles de plasma tienen un alcance muy corto, pero donde golpean liberan su energía en una explosión intensa capaz de destruir a la mayoría de los enemigos, incluidos los escuadrones de batalla Ghar fuertemente blindados.

Cañón de Plasma Algoryn

Las capacidades técnicas de Prosperate y la nanoesfera no son tan efectivas como las de las grandes potencias. Como resultado, los cañones de plasma de Algoryn están sujetos a la regla especial Apagón.

Armas	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Centrifugador de Distorsión	Distorsión	Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV0	+2Res, estándar
	Lanzador de Plasma	Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV2	SV Combinado, Sin Cobertura
Cañón de plasma Algoryn		30	40	80	1×SV7	-	Apagón, Res 11, M5, Tripulación 2, Apoyo
+2 Res. Una unidad equipada con Centrifugador-D puede usar su generador de distorsión para aumentar su propia Res en +2 (modo Distorsión) o su lanzador de plasma para darle un valor de ataque de 2. El jugador debe declarar qué modo se está usando en el comienzo de cada ronda de lucha.							

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

MUNICIONES ESPECIALES

Los Algoryn tienen una tecnología mucho menos avanzada que las naciones IMTel, a pesar de ser una sociedad basada en nanoesferas. Sus fuerzas armadas tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usar.

- Indirecta y Minired para lanzadores Micro-X
- Red
- Inhibidora
- Aturdidora

ARMADURA Y EQUIPO

La División Especial de Algoryn ha adaptado los campos de réflex para hacer una armadura de energía más pesada.

Armadura de Hazard SD

Tipo: Usado, cuerpo completo, sellado

La armadura autosellante de tipo réflex estándar que usan las formaciones de vectores de Algoryn ofrece una protección adecuada para la mayoría de los entornos y situaciones. En situaciones peligrosas o entornos peligrosos, las naciones IMTel tienden a usar drones en lugar de arriesgar a los seres vivos; en contraste, los Algoryn reacios a los drones usan los trajes de Hazard de las divisiones especiales y confían en la valentía y el ingenio de los Algoryn individuales.

La armadura de Hazard consta de varias capas de material nanocon núcleo potenciado sobre las que se proyectan tres capas de réflex separados. La separación del escudo permite que el fuego ligero se elimine sin desarrollar un exceso de masa de absorción, lo que potencialmente paralizaría al usuario, y también ofrece protección contra fuego mucho más pesado. Los sustanciales sistemas de energía del traje se utilizan para alimentar una carabina de plasma y una flecha giratoria distorsionada, así como para aumentar la fuerza.

La combinación de actualizaciones hace que los trajes sean difíciles de mantener, lo que requiere una recalibración regular para seguir siendo efectivos y hace que los trajes Hazard no sean adecuados para despliegues prolongados. En cambio, las tropas SD forman una punta de lanza, despejando el camino para que las tropas Vector convencionales exploten. Aunque son pocas en comparación con la gran variedad de formaciones de vectores, las unidades de peligro de élite del SD son desproporcionadamente efectivas.

Las siguientes reglas se aplican a los soldados que usan armadura Algoryn Hazard:

- Los soldados obtienen una bonificación de resistencia de armadura réflex de +3 (a 9 para Algoryn). Esto se ve afectado de la misma manera que otras armaduras réflex cuando se trata de armas y municiones y la bonificación completa es anulada por un inhibidor.
- Las tropas de Hazard obtienen Str. 7. Esto también se anula con las municiones inhibidoras, lo que reduce su Str. a 5.
- Las siguientes reglas se aplican en todo momento, ya sea que el traje esté o no afectado por inhibidores o municiones similares: ¡el soldado aún lleva la armadura!
 - Las tropas sufren una reducción de Ag e Init de -1.
 - Las armaduras de Hazard son difíciles de compactar. Cada Soldado Hazard ocupa dos (2) espacios de transporte. Cualquier arma de apoyo adicional o drones ocupan espacio en el transporte como de costumbre.
- La capa absorbente puede llegar a ser excesiva cuando los proyectiles de réflex de la armadura Hazard están sobrecargados. Una unidad con modelos equipados con armaduras Hazard recibe +1 pin adicional cuando es impactada por un arma con un valor de ataque de 5 o más.

Los cambios de estadísticas se muestran en las entradas de Soldados Hazard .

OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Algoryn puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! - 1 punto
- Contra Impulso +2 - 2 de por 1pt.
- En Pie! - 2pts.
- Tirador - 2pts.
- Bien Preparado - 1 pt.

Algoryn también tiene acceso a las siguientes opciones de ejército que son exclusivas de ellos.

Estabilidad de Distorsión

Costo: Primera Gratis; subsecuente 1pt cada uno

Número máximo: Nivel de fuerza

Los Algoryn están acostumbrados a lidiar con los peligros de la tecnología Ghar y cuentan con protocolos para limitar la distorsión del espacio-tiempo asociada con esa tecnología. Si se saca su propio dado de orden para determinar quién hace down después de sacar el dado de distorsión de Ghar, la fuerza de Algoryn puede devolver inmediatamente sus propios dados a la bolsa y forzar sacar otro .

Esta es una opción de ejército estándar para Algoryn y no depende de la presencia de un modelo con opción de ejército ().

Usar una vez y desechar. ¡Esto no se puede jugar junto con o después de un bloqueo!

Coraje Bajo Fuego

Costo: 1 punto cada uno, dependiendo de la opción de ejército del comandante (Coraje bajo fuego)

Número máximo: Nivel de fuerza

Los Algoryn son obedientes a las instancias de sus comandantes y están bien entrenados para superar los efectos nocivos de la acción enemiga. Al realizar un test de recuperación para volver a poner un dado de orden Down en la bolsa de dados, agregue +2 al Co final modificado de una unidad antes de tirar y, en si pasa, la unidad elimina 2 pines, independientemente de la puntuación. Una tirada de 10 sigue siendo un fracaso sin que se eliminen los pines, como estándar.

Coraje Bajo Fuego solo se puede elegir si una miniatura en el ejército tiene 'Opción de Ejército (Coraje Bajo Fuego)' y la primera de esas opciones es gratuita con la miniatura.

Usar una vez y desechar.

Estoico

Costo: 1 punto cada uno, dependiendo de la opción de ejército del comandante (estoico)

Número máximo: Nivel de fuerza, una vez/turno

Los Algoryn tienen un gran respeto por sus superiores que fortalece la obediencia. Antes de actuar según la orden de una unidad de mando, incluso si es para down, esta opción se puede jugar para quitar inmediatamente un pin de una sola unidad Algoryn amiga dentro del radio de mando (típicamente 10 ") del modelo de comandante activado.

Esto solo se puede hacer si un modelo en el ejército tiene 'Opción de Ejército (Estoico)' y la primera de esas opciones es gratis con el modelo.

Usar una vez y desechar. Si los comandantes de una unidad de mando han sufrido bajas, no se puede utilizar.

Disparo Bien Colocado

Costo: 1 pt cada uno; depende de la opción de ejército de un comandante (disparo bien colocado)

Número máximo: Nivel de fuerza, una vez/turno

Los equipos de armas de Algoryn están excelentemente entrenados para aprovechar al máximo lo que tienen disponible, a veces juntando información de una multitud de fuentes para apuntar con éxito a un enemigo contra probabilidades desconcertantes. Un equipo de armas armado disparando su arma pesada o de apoyo de un solo disparo puede repetir una sola tirada de "para impactar" que no le guste, incluso si es un "10" o un impacto. Esta opción solo se puede elegir si una miniatura en el ejército tiene 'Opción de ejército (Disparo bien colocado)' y la primera de estas opciones es gratis con la miniatura.

Usar una vez y desechar. Esto no se puede usar para volver a lanzar una nueva tirada y no se puede volver a tirar.

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

SELECTOR DE NÚCLEO DE ALGORYN

Se debe elegir uno de los dos selectores de Algoryn: el de los progresistas sociales, las formaciones **Vector**, que confían en las estructuras y el armamento tradicionales de Algoryn; y el de los tradicionalistas sociales, o aislacionistas, quienes, quizás, irónicamente confían en la tecnología y el armamento más avanzados de las formaciones de la **División Especial (SD)** (llamadas **SD Hazard**, a continuación) pero incluyen algunas tropas Vector en SD.

Se deben tomar tres unidades básicas en FL1, cuatro en FL2 y así sucesivamente. Si bien se deben observar todos los límites de selección, las unidades principales de cada selector se pueden actualizar como se especifica en la descripción de la unidad.

Consulte el suplemento Como Jugar para obtener detalles sobre el uso de selectores principales.

UNIDADES PRINCIPALES DE FORMACIÓN HAZARD SD

Esto representa las unidades contundentes y muy temidas de la División Especial.

Las unidades principales son un número de escuadrones SD Hazard igual al FL, más dos unidades adicionales seleccionadas de las siguientes:

- Escuadrón SD Hazard;
- Mando Hazard SD; o
- Equipo de Apoyo SD.

Por ejemplo, en una fuerza FL1 de 75 puntos, debemos tomar un equipo SD Hazard (11 puntos) y otros dos. Tomaremos un Mando Hazard (14 puntos) y aunque podríamos tomar una segunda Escuadra Hazard, en este caso tomaremos un SD Support Team (7 puntos).

Podemos actualizar SD Hazard Command a Optimate Command con Brigade Commander (otros +2 puntos para hacer 16 en total), dándonos un Optimate Command con un Brigade Commander, un Hazard Squad y un SD Support Team como unidades centrales: un gran total de 34 puntos con 41 restantes para gastar.

UNIDADES PRINCIPALES DE FORMACIÓN DE VECTORES

Las formaciones de vectores representan el bloque de construcción fundamental, resistente y adaptable de las formaciones de infantería de Algoryn en todo Prosperate.

Las unidades principales son una cantidad de escuadrones de Vector AI igual al FL, más dos unidades adicionales seleccionadas de las siguientes:

- Escuadrón de IA Vector;
- Escuadrón de mando de IA Vector;
- Escuadrón de Asalto Reaver; o
- Equipo de Apoyo de Vector.

Ejemplo de Fuerza Vectorial

Se puede formar un ejército inicial flexible por 50 puntos (FL1) a partir de lo siguiente en seis dados de orden.

- 2 × escuadrones vector a 10 puntos cada uno = 20 puntos (ambos básicos)
- 1 × Equipo de apoyo de Vector con MLS a 6 puntos = 26 puntos (Básico)
- 1 × Equipo de apoyo de Vector con Lanzador-X a 7 puntos = 33 puntos
- 1 × Fragmento de sonda exploradora @ 5 puntos = 38 puntos
- 1 × escuadrón de infiltrados @ 12 puntos = 50 puntos
- 1 x opción de ejército de estabilidad de distorsión @ gratis

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

DEFINICIONES DE UNIDADES ALGORYN

Los Algoryn son conocidos por estar bien equipados. Cualquier figura de mando de Algoryn se puede dar y mostrar equipada con una pistola mag si está equipada con un arma mag estándar, o una pistola de plasma si está equipada con una carabina de plasma. Del mismo modo, se puede suponer que los soldados llevan armas de mano que combinan con su arma principal (pistola mag para armas mag; pistolas de plasma para carabinas de plasma). Esto no cuesta nada, a menos que se indique específicamente que cuesta más. Las redes de alto impacto pueden asumirse o mostrarse como una capa de alto impacto.

Escuadra de Comandante Optimate (Mando de Infantería, 13 pts)									
Los escuadrones de Mando Vector AI o Hazard SD se pueden actualizar a Comandante Optimate .									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Subcomandante Optimate con carabina de plasma, x-honda con granadas de implosión; armadura de réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	9	Opción de ejército (estoico), Mando, Seguir, Duro	
0 × Oficial táctico con carabina de plasma, x-honda con granadas de implosión; armadura de réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	8	Opciones de ejército (Disparo bien colocado), Seguir	
0 × Comandante de Brigada con carabina de plasma, armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Herir	
0 × SD Comandante Ess Ma Rahq con carabina de plasma, armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando, Seguir, Unico Héroe, Duro 2, Herida, Inspirador	
0 × Consejero General con carabina de plasma; armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando, Seguir, Héroe, Inspirador, Duro 3, Herida 2	
0 × Consejero General Tar Es Janar con carabina de plasma, armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	8	10	Opciones del ejército (estoico, coraje bajo fuego), Mando 15", Seguir, Unico Héroe, Duro 3, Herida 2, Inspirador, Genio Táctico	
2 x guardaespaldas veteranos con carabina de plasma; armadura réflex, red de alto impacto	5	5	6	5	6(7)	7	8	-	
1 × Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-2 guardaespaldas veterano a 2 puntos cada uno</div><div>• 0-1 oficial táctico a 3 puntos</div><div>• Promover Subcomandante Optimate a Comandante Brigada @ 3pts (base 16 pts)</div><div>• Reemplazar al Subcomandante de Optimate con Ess Ma Rahq a 3 puntos (=16 puntos de costo unitario base; solo formación de Hazard SD)</div><div>• Actualizar Subcomandante Optimate a Consejero General @ 6pts</div><div>• Reemplace el Subcomandante de Optimate con Tar Es Janar a 6 puntos (= 19 puntos de costo unitario base; solo formación de Vector AI)</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Todos: 0-1 por Ejército					Único	

Guardaespaldas Optimate (Infantería, 12 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Optimate Cadete Officer con carabina de plasma, X-honda con granadas de implosión; Armadura réflex	5	5	6	5	6(7)	8	8	Duro	
4 x Optimate Cadetes con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	6	5	6(7)	7	8	-	
1x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Restricciones de unidades/fuerzas: – todas: 0-1 por escuadrón de mando de Optimate									

Comandante Hazard SD (Mando de infantería, 14 puntos)									
Un solo escuadrón SD Hazard Command se puede actualizar a Optimate Command con Brigade Commander (16 pts = +2). Todos los Hazard troopers son Transporte Espacio 2.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Comandante Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; armadura Hazard	5	4	6	7	6(9)	7	9	Opción del ejército (estoico), Mando, seguir,Duro 2	
0 x Oficial táctico Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	6	7	6(9)	7	8	Opción de ejército (tirador), Seguir, Duro	
2 x Soldado Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	6	7	6(9)	6	8	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-2 Soldados Hazard a 3 puntos cada uno</div><div>• 0-1 Dron observador a 1 punto</div><div>• 0-1 Medi-dron @ 2 puntos</div><div>• Ascienda a un soldado Hazard a oficial táctico Hazard en una unidad de Mando SD a +2 puntos</div></div>									
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: Ninguno				Hazard SD: 0-FL		Elección limitada	

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Escuadra SD Hazard (Infantería, 11 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	5	7	6(9)	6	8	Duro	
3 x Soldado Hazard con carabina de plasma, Centrifugador Distorsión; Armadura Hazard	5	4	5	7	6(9)	6	8	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Soldados Hazard a 3 puntos cada uno					• 0-1 Dron observador a 1 punto				
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: Ninguno					Hazard SD: FL+		

Comandante Vector AI (Mando de Infantería, 10 puntos)									
Un solo escuadrón de Comandante Vector AI se puede actualizar a Optimate Command (13 puntos = +3).									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Subcomandante Vector AI con Fusil Mag , x-honda con granadas de implosión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	8	9	Seguir, Duro	
0 x Comandante Vector AI con Fusil Mag , x-honda con granadas de implosión; Armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	8	9	Opción de ejército (estoico), Mando, Seguir,Duro 2, Única	
2 x Guardaespaldas Vector AI con Fusil Mag , granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Medi Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-2 guardaespaldas vector a 2 puntos cada uno</div><div>• Ascienda de Subcomandante a Comandante en una unidad en una fuerza Vector (unicamente) a 2 puntos</div><div>• Reemplace cualquiera o todos los Fusiles Mag con repetidores mag @ Gratis</div><div>• Dar a todos los miembros de una unidad de carabinas de plasma como aspirantes ascendidos @ 2 puntos en total</div></div>									
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: 0-FL				Hazard SD: 0-1		Elección limitada	

Escuadra Vector AI (Infantería, 10 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Vector con Fusil Mag, x-honda con granadas de implosión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	Duro	
2 x Soldado Vector con Fusil Mag, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
2 x Granaderos Vector con Micro-X con sobrecarga, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-3 Soldados Vector a la unidad a 2 puntos cada uno</div><div>• Dale al líder Pistola Mag o Repetidor Mag en lugar de Fusil Mag gratis</div><div>• Equipa uno o ambos Granaderos con Repetidor Mag o Fusil Mag en lugar de Micro-X con sobrecarga gratis</div></div>									
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: FL+					Hazard SD: 0-FL		

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Comandante de Asalto Reaver (Mando de Infantería, 12 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Comandante Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	8	9	Mando, Seguir, Duro 2	
2 x Soldado de Asalto Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Medi Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0-2 Soldados de Asalto Reaver a la unidad a 2 puntos cada unoDar a todos los miembros de una unidad de carabinas de plasma como aspirantes ascendidos a 2 puntos en total									
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: 0-½×FL				Hazard SD: Ninguno			Opción limitada

Escuadra de Asalto Reaver (Infantería, 13 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	Duro	
4 x Soldado de Asalto Reaver con Repetidor Mag, Centrifugador Distorsión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Dron observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-3 Soldados de Asalto Reaver a la unidad a 2 puntos cada uno									
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: 0-2×FL					Hazard SD: Ninguno		

Escuadra de Infiltración (Infantería, 12 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder de infiltrado con Repetidor Mag, x-honda con granadas de implosión; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	8	8	Duro, infiltrado	
4 x Soldados infiltrados con Repetidor Mag, granadas de implosión; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	8	8	infiltrador	
1 x Dron Camuflaje	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none">• 0-3 soldados infiltrados a la unidad a 2 puntos cada uno• Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales @ 1pt</div><div><ul style="list-style-type: none">• 0-1 dron observador a 1 punto• Reemplace el Repetidor Mag del líder infiltrado con una pistola magnética gratis</div></div>									
Restricciones de unidad/fuerza -		Vector AI: 0-2×FL					SD: 0-1		

Equipo de Apoyo Vector (Equipo de armas, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación AI con Pistola Mag; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 × Mag Apoyo Ligero	5	-	-	-	11	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• 0-1 Dron observador a 1 punto</div><div>• Reemplace el Mag Apoyo Ligero con:<ul style="list-style-type: none">• Cañón Mag @ Gratis• Lanzador-X y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 1pt• Cañón Fractal @ 1pts</div></div><div><div>• 0-1 tripulación IA a 2 puntos</div><div></div></div><div><div>• Dar a todos los tripulantes Repetidores Mag a 1 punto en total</div><div></div></div></div>									
Restricciones de unidades/fuerzas: -		Vector AI: 0-2×FL (máx. 1/escuadrón de infantería)					Hazard SD: ninguno		

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Equipo de Apoyo SD (Equipo de Armas, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación SD AI con Pistola Mag; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 × Cañón de plasma Algoryn	5	-	-	-	11	-	-	Apoyo, Apagón	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 tripulación de IA a 2 puntos</div><div>• 0-1 dron observador adicional a 1 punto</div><div>• 0-1 dron deflector a 2 puntos</div><div>• Dar a todos los tripulantes Repetidores Mag a 1 punto en total</div><div>• Reemplace el cañón de plasma Algoryn con:<div><div>◦ cañón fractal @ Gratis</div><div>◦ Lanzador-X y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 1pt</div><div>◦ Apoyo Ligero de plasma @ 1pt</div><div>◦ cañón de compresión @ 2pts</div></div></div></div>									
Restricciones de unidades/fuerzas: -			Vector AI: ninguna				Hazard SD: 0-2×FL (máx. 1/escuadrón de infantería)		

Equipo de Armas Pesadas AI (Equipo de Armas, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 × Tripulación AI con pistola mag; armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
0 x Comandante Artillero AI con pistolas mag; Armadura de réflex	5	5	5	5	6(7)	7	9	Opción de ejército (disparo bien colocado),Mando, Seguir, Duro, Único	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Cañón Mag Pesado	3	-	-	-	13	-	-	Pesado,Daño masivo, grande	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 dron observador adicional a 1 punto</div><div>• 0-2 tripulantes de IA a 2 puntos cada uno</div><div>• 0-1 comandante artillero IA @ 4 puntos</div><div>• Dar a todos los tripulantes repetidores mag a 1 punto en total</div><div>• Reemplace el cañón magnético pesado con:<div><div>◦ apoyo pesado mag,perforador pesado frag o Cañón fractal @ Gratis</div><div>◦ Mortero mag y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 1pt</div><div>◦ Obús-X y municiones especiales aturdidora, Inhibidora y red @ 2pts</div><div>◦ bombardeo de compresión a 3 puntos (solo Fuerza SD)</div></div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza -			Todos;0-FL				Mínimo FL2+		

Equipo Médico IA (Infantería, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 x Medico Vector AI con Repetidor Mag; Armadura réflex	5	5	5	5	6(7)	7	8	Médico	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 dron observador a 1 punto</div></div>									
Restricciones de unidad/fuerza -			Vector AI: 0-FL				Hazard SD: Ninguno		

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

VEHÍCULOS/SKIMERS

Una nota sobre los Intruder skimmers

Las entradas del Intruder skimmer se obstruyeron irremediablemente, por lo que para mejorar la legibilidad hacemos una nota aquí sobre el efecto de las reglas comunes a todos los Intruders:

- Espacio de Transporte 2, con un espacio adicional requerido para que el pasajero sume 3 espacios;
- un módulo Potenciador HL;
- Repetidores mag gemelos;
- las Reglas Especiales Rápido, Atacar y Retirarse y Suspensor.

Escuadrón de Mando de Intruder Skimmer (Mando montado, 15 puntos)

Se desmonta como Comandante Vector o Equipo de Apoyo AI con Comandante Sub-type y estadísticas Co como se muestra.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Subcomandante de Intruder con repetidor mag; Armadura de réflex en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	9	Mando, seguir, duro 2
2 x Soldado Intruder con repetidor mag; Armadura de réflex en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	8	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Compactador.	-	-	-	-	-	-	-	-
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> • Dar a la unidad Apoyo Ligero Mag compactado O Cañón Mag compactado @ 1 punto • Cambiar los Repetidores Mag por Carabinas de Plasma como aspirantes ascendidos @ 1 punto 								
Restricciones de Unidad/Fuerza -					Todos: 0- 1			Elección limitada

Escuadra Intruder Skimmer (Montado, 13 puntos)

Se desmonta como escuadra Vector AI o equipo de apoyo AI con estadísticas Co como se muestra.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Líder Intruders con Repetidor Mag; Armadura de réflex en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	8	Duro
2 x Soldado Intruder con Repetidor Mag; armadura réflex, en Intruder Skimmer	8	5	5	5	7(9)	7	8	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Compactador.	-	-	-	-	-	-	-	-
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> • Dar a la unidad Apoyo Ligero Mag compactado O Cañón Mag compacto @ 1 punto 								
Restricciones de unidad/fuerza -					Vector AI: 0-FL+1			Hazard SD: 0-½×FL

Avenger Attack Skimmer (Vehículo, 15 pts)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Avenger con Apoyo Ligero Mag	7	5	5	-	11	7	8	MOD2, grande, endurecido, suspensor
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 dron observador a 1 punto • 0-1 dron deflector a 2 puntos • Cambie el Apoyo Ligero Mag por: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Cañón mag @ Gratis ◦ Apoyo Pesado Mag a 2 puntos (solo FL2+) 								
Restricciones de unidades/fuerzas: -					todas: 0-FL			Apoyo Pesado Mag mínimo FL 2+

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Skimmer de Transporte Defiant (Vehículo, 17 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x transporte ligero Defiant con Apoyo Ligero Mag	5	5	5	-	11	7	8	MOD2, grande, endurecido, suspensor,Transporte 10	
0 x Vehículo de apoyo de IA Defiant (ASV) con Armadura HL de emisión fija,Cañón Mag	5	5	5	-	12	7	8	MOD2, grande, endurecida, suspensor,Transporte 10	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 dron deflector a 2 puntos</div><div>• 0-1 dron observador adicional a 1 punto</div><div>• Mejorar el transporte de Defiant a Vehículo de Apoyo de IA (ASV de Defiant) a 1 punto (solo FL2+)</div><div>• Intercambia el cañón mag del ASV desafiante por:<div><div>◦ Apoyo Ligero Mag @ Gratis</div><div>◦ Apoyo Pesado Mag @ 2pts</div></div></div></div>									
Restricciones de unidades/fuerzas: - todas: 0-1 por unidad de infantería Defiant ASV Mínimo FL2+									

Skimmer de Combate Liberator (Vehículo, 21 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Skimmer de Combate Liberator X01 con Apoyo Ligero Mag, Cañón Mag	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, grande, endurecido, suspensor	
0 x Liberator X06-SD Skimmer de Combate de Plasma con Apoyo Ligero de Plasma, Cañón de Plasma Algoryn	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, grande, endurecido, suspensor	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</div><div>• 0-1 Dron observador adicional a 1 punto</div><div>• Cambia el Cañón Mag por:<div><div>◦ Apoyo Ligero Mag @ Gratis</div><div>◦ Apoyo Pesado Mag en la variante X03 Hi-Mag @ 2pts</div><div>◦ Cañón Fractal en la variante Ingeniería X10E @ Gratis</div><div>◦ Cañón de Compresión en la variante X10C-SD a 2 puntos (solo SD)</div></div></div><div>• Actualice Liberator X01 a Liberator X06-SD a 2 puntos (solo SD)</div><div>• Intercambiar el Cañón de Plasma Algoryn de X06-SD por Apoyo Ligero de Plasma a 1 punto (solo SD)</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza - Todos: 0-FL Mínimo FL2+									

Skimmer de Combate Pesado Bastión (vehículo, 26 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Skimmer de Combate Pesado Bastión con Apoyo Ligero Mag ,Cañón Pesado Mag	4	5	5	-	15	7	8	MOD 2, extra grande, endurecido, suspensor	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• Cambie el Apoyo Ligero Mag por:<div><div>◦ Apoyo Pesado Mag @ 2pts</div><div>◦ Apoyo Ligero de Plasma a 1 punto (solo SD)</div></div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza - Todas: 0-½×FL Mínimo FL3+									

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

SONDAS

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Exploradoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Exploradoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

Fragmento de Sonda Detectora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Detectoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Detectoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

Fragmento de Sonda Cazadora (Sonda, 5 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FL Sondas Cazadoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas	

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

REFERENCIA DE ALGORYN AI Y SD

Se puede construir una fuerza aliada parcialmente cooperativa que contenga elementos de IA y SD usando el 'Amigos y enemigos' o 'Tiempo'. Las reglas de Alliance en el suplemento *Como Jugar*.

RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES DE ALGORYN

- En una **Formación Vector AI**, debe haber al menos una **Escuadra Vector AI** por Nivel de Fuerza más dos más de: **Vector AI**, **Mando Vector**, **Asalto Reaver** o **Apoyo Vector** (indicado por *VAI*).
- En una **Formación de Hazard SD**, debe haber al menos una **Escuadra de Hazard SD** por Nivel de Fuerza más dos más de: **Hazard SD**, **Mando de Hazard SD** o **Apoyo SD** (indicado por *SDH*).

Unidad/Escuadrón	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Vector AI Formación	SD Hazard Formación
Comandante Optimate	13	N	1	– 0–1 por ejército –	
Guardaespaldas Optimate	12	N	1	– 0–1 por Optimate Command –	
Mando Hazard SD	14	S	1	Ninguno	0–FL <i>SDH</i>
Escuadra SD Hazard	11	S	1	Ninguno	FL+ <i>SDH</i>
Mando Vector	10	N	1	0–FL <i>VAI</i>	0–1
Escuadra IA Vector	10	N	1	FL+ <i>VAI</i>	0–FL
Mando Asalto Reaver	12	S	1	0–½×FL	Ninguno
Escuadra Asalto Reaver	13	N	1	0–2×FL <i>VAI</i>	Ninguno
Escuadra Infiltradores	12	N	1	0–2×FL	0–1
Mando Intruder Skimmer	15	S	1	0–1	0–1
Escuadra Intruder Skimmer	13	N	1	0–FL+1	0–½×FL
Equipo de Apoyo Vector	6	N	1	0–2×FL; Máx. 1/ Escuadra de infantería <i>VAI</i>	Ninguno
Equipo de Apoyo SD	7	N	1	Ninguno	0–2×FL; Máx. 1/ Escuadra de infantería <i>SDH</i>
Equipo de Armas Pesadas de IA	8	N	2	0–FL	0–FL
Avenger Attack Skimmer	Base	N	1	0–FL*	0–FL*
	Con MHS	N	2		
Transporte Defiant	Transporte Ligero ASV	N	1	0–1/Escuadra de infantería*	0–1/Escuadra de infantería*
		N	2		
Liberator		N	2	0–FL <i>SD</i>	0–FL <i>SD</i>
Skimmer de Combate Pesado Bastión		N	3	0–½×FL	0–½×FL
Equipo Médico AI		N	1	0–FL	Ninguno
Fragmento Sonda Cazadora		N, único	1	0–1	0–1
Fragmento Sonda Exploradora		N, único	1	0–1	0–1
Fragmento Sonda Detectora		N, único	1	0–1	0–1
Notas:					
* Los máximos en las entradas fusionadas muestran el total máximo de todas esas entradas fusionadas (por ejemplo, 0–FL de cualquier tipo de Avenger Attack Skimmer)					
<i>SD</i> Las variantes Liberator X10C-SD y X06-SD solo se pueden llevar en una Fuerza SD. Consulte otras entradas para conocer restricciones similares sobre plasma y armas de compresión.					

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

OPCIONES DEL EJÉRCITO DE ALGORYN			
Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
Bloqueo!!!	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
Contra Impulso +2	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
Coraje Bajo Fuego	1 <i>ao</i>	FL	Agregue +2 al Co final modificado de una unidad en un test de recuperación: si tiene éxito, retire 2 pines como si fuera un '1'.
Estabilidad de Distorsión	1 (Primera Gratis)	FL	Devuelve los dados de orden propios a la bolsa si se sacan inmediatamente después de los dados de Distorsión. No se puede usar junto con o después de Bloqueo!!.
¡En Piel!	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
Tirador	2	1	Vuelve a tirar todos los dados de un turno de disparo.
Estoico	1 <i>ao</i>	FL (1/turno)	La unidad de mando activada puede eliminar 1 pin de una unidad amiga dentro del radio de Mando. Solo uno por turno.
Disparo Bien Colocado	1 <i>ao</i>	FL (1/turno)	Vuelve a tirar un solo disparo de un Arma Pesada o de Apoyo, incluso si es un impacto o un '10'.
Bien Preparado	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.
<i>ao</i> Solo se puede escoger si se escoge un modelo con la Opción de Ejército () correspondiente. El primero, y único, es gratis con ese modelo.			

ARMAS DE ALGORYN EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Centrifugador de Distorsión	Distorsión	Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV0	+2 Res, estándar
	Lanzador de Plasma	Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV2	SV Combinado, Sin Cobertura
Fusil Mag		20	30	60	1×SV1	-	-
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	-
Repetidor Mag		20	30	-	2×SV0	-	RF
Lanzador Micro-X	Directo	20	30	-	1×SV1	-	Como disparos o Honda
	Indirecto	(10)20	30	50	1×SV0	-	OH, Explosión D4, Sin cobertura o Honda
	Sobrecarga	20	30	-	1×SV3	-	Inexacta
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	-	2×SV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	-	-
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	-
Honda-X	Directo	10	20	-	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	-	Espe	-	OH; Espe: como granada

Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, Res 11, M5 a menos que se indique)
Cañón de Plasma Algoryn		30	40	80	1×SV7	-	Apagón
Cañón de Compresión		20	40	80	1×SV8/5/3	-	Apagón, Sin Cobertura
Cañón Fractal		20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4, Espacio de Transporte 2
Cañón Mag		30	50	100	1×SV5	-	Daño masivo
Apoyo Ligero Mag (MLS)		30	50	100	3×SV2	-	RF, PBS
Apoyo Ligero de Plasma		30	40	80	3×SV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía
Repetidores Gemelos Mag	RF Simple	20	30	-	4×SV0	-	RF, PBS
		20	30	-	2×SV0	-	PBS, no RF
Lanzador-X		(10)30	60	120	1×SV1	-	Explosión D5, Sin Cobertura, OH, municiones especiales

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Bombardero de Compresión	30	80	150	1×SV10/7/5	–	Apagón,Grande,Mueve 4,Sin Cobertura
Desintegrador Fractal Pesado	50	100	200	1×SV5+3	–	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande
Cañón Pesado Mag (HMC)	50	100	250	1×SV7	–	Grande,Daño masivo,
Apoyo Pesado Mag (MHS)	30	50	100	5×SV3	–	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Mortero Mag	(10)30	40	60	1×SV2	–	Explosión D10, Mueve 3, Grande, OH, Munición especial,Brecha, Incomodo
Obús-X	(20)50	100	250	1×SV2	–	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura,OH, Munición especial, Incomodo

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

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
Inhibidora	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
Aturdidora	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibicion que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
Red	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas), divididos equitativamente entre las unidades impactadas: divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
Sobrecarga	SV3; Inexacta(-1 de penalizacion en Acc)
Minired	Instantaneo;El objetivo recibe +1 pin por ser impactado.Sin Efectosi el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.

Lista de ejército de Antares 2 - Algoryn Prosperate

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE ALGORYN	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene Bloqueo Fractal (ver más abajo).
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Apagón Crítico	Igual que para el Apagón , pero el modelo también recibe un pin por cada fallo de 10 en el test Acc.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Apagón	Con tirada de test Acc de 10, el arma falla: cambia la orden actual de la unidad a Down; de lo contrario, gire/saque MOD hacia Down.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos dados; haga un test de Co si alguna de las unidades tiene pines y usa el peor número de pines; en caso de éxito ambas unidades actúan, primero la unidad que ordena, luego el Seguidor; en caso de fallo, ambas unidades down. Pines retirados como para los test de Orden normales.
Bloqueo Fractal	En un impacto, el arma impacta automáticamente la siguiente orden de disparo si el objetivo no se mueve y SV aumenta con la bonificación establecida en el daño del arma (por ejemplo, SV5+4 da SV9 en el siguiente disparo)
Endurecido	Pierde solo 1 punto de Res cuando es atacado por Inhibidora.
Armadura Hazard	+3 Res (a 9), Str 7, -1 Init, -1 Ag; +1 pin en la unidad si es impactada por un arma de SV5+.
Peligroso en CaC	CaC La tirada de ataque de 10 golpea automáticamente a otro miembro de la misma unidad.
Arma Pesada.	Requiere 3 tripulantes; dispara solo con orden de disparo sin bonificación; a menos que se indique que no es PBS, Res 13, M4, grande.
Héroe [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades aliadas dentro de n" pueden usar la estadística Init del modelo para los test basados en Init.
Atacar y Retirarse	La unidad puede interrumpir un Asalto y moverse 1M después de PBS y antes del combate cuerpo a cuerpo.
Capa/Red de Alto Impacto	+1 Res en cuerpo a cuerpo.
Arma Imprecisa	Sufre -1 en los tests de Acc cuando se dispara en el modo especificado.
Infiltradores	Si se despliega en la mesa, puede: hacer una carrera gratuita antes del juego; colocar un campo de minas en la mitad de la mesa.
Inspirador	Cualquier unidad amiga al mando que no tenga un pin puede usar la estadística de Int de este modelo.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta uno de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Medico/Medi-	Gana una repetición de Res por cada fuente separada de Medico o medi- repite en 5".
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a Apagón Crítico (arriba).
Armadura Réflex	+1 res
A Prueba de Inhibición	No afectado por municiones Inhibidoras.
Auto-Reparación	Si la orden de reagrupar es exitosa, la unidad declara un sistema fallido y realiza un test Co: si tiene éxito, el sistema se repara.
Pequeño	-1 al Acc del oponente (tenga en cuenta que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Apoyo	Regla de armas. Requiere 2 tripulantes; a menos que se indique también No tiene PBS; Res. 11; M5; Medio.
Suspensor	Sin penalización al cruzar terrenos relativamente despejados pero por lo demás difíciles, como: terreno pantanoso, marismas, fisuras, aguas profundas, obstáculos de arroyos y similares.
Genio táctico	Si Tar Es Janar ya está sobre la mesa, las tropas que lleguen a la mesa a 15" o menos de su posición pueden usar su estadística Co en lugar de la suya propia.
Duro [n]	n por defecto es 1. El modelo puede volver a lanzar n salvaciones Res fallidas.
Transporte n	Puede transportar n modelos medianos.
Espacio de Transporte n	Ocupa n espacios en un transporte.
Único	Solo uno de los modelos o unidades especificados puede aparecer en un ejército.
Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.