



LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

GREMIOS Y CLANES BOROMITAS

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 LA BOROMITA

Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas de los clanes y gremios boromitas, aunque sus rivales mineros, el Virai Plaga Dron, utilizan equipos similares.

Algunas unidades Boromite se pueden encontrar en las fuerzas de Freeborn Salvajes; consulte las listas de ejército de Casas Boromite para obtener más detalles.

Estructura Social

Casi todos los boromitas pertenecen a un clan, un grupo familiar muy unido dirigido por una Matriarca. Cada clan también pertenece a un gremio, un grupo de clanes que operan juntos para pujar por contratos más grandes de los que puede asumir un clan. Hay innumerables clanes y muchos gremios, aunque hay 23 senior, o 'Gremios Fundadores' que forman una especie de consejo gobernante para la nación Boromita. Uno de los gremios fundadores es el gremio perdido, llamado así porque sus miembros se perdieron en un colapso anterior y nunca se redescubrieron; como resultado, el consejo de los gremios fundadores solo consta de 22 votos de gremio y una abstención permanente.

Uno de los más famosos de los gremios fundadores es el místico gremio de Los Caídos, cuyos boromitas tienen la piel recoloreada genéticamente a negro, azul medianoche o gris muy oscuro y luego colocan cristales brillantes en su piel para representar una constelación significativa. Únicos entre los gremios, los Caídos no tienen clanes y los miembros renuncian a sus alianzas de clanes cuando se unen.

Alentamos a los jugadores a crear sus propios gremios y clanes.

REGLAS ESPECIALES BOROMITA

Adaptación Ambiental

Los boromitas están diseñados con bioingeniería para hacer frente a entornos hostiles. La bonificación exacta es específica para entornos y escenarios particulares. Sin embargo, en general, cuando se exponen a la radiación o a atmósferas adversas, los boromitas obtienen una bonificación de +1 en cualquier test de Res que se vean obligados a realizar para sobrevivir y en cualquier test de Co que se vean obligados a realizar directamente debido al entorno.

Los boromitas también pueden sobrevivir en el vacío durante cortos períodos de tiempo sin penalización. Los beneficios exactos de esto varían según el escenario.

Mover 4

Los boromitas se ven obstaculizados por su piel acorazada y, aunque tienen un buen control motor fino, carecen de movilidad general. Por lo tanto, su velocidad de movimiento es de 4" (M4), por lo que los boromitas se mueven 4" en una orden de avance, hasta 8" en una carrera (2M) y pueden correr hasta 12" (3M).

A pesar de su movimiento de 4", el sprint es muy efectivo entre los boromitas debido a su alta estadística de Co - ¡incluso aquellos en plataformas de suspensión pueden desmontar y correr 12" si desean recibir una repetición de Res al hacerlo!

Prole de Cría

Los miembros más grandes de las criaturas lavan llevan enjambres de crías en su cuerpo. Esto está representado por la regla Prole de cría, el número de enjambres de crías que se pueden transportar se indica después de la regla, como en 'Prole de cría 3'.

Estos enjambres no pueden dañarse disparando contra la unidad de Matronite, excepto en PBS, y se destruyen cuando se retira de la mesa. Las Proles solo aparecen como modelos separados en un Asalto, momento en el que los modelos se colocan en la mesa junto a Matronite y participan en PBS y cuerpo a cuerpo. Los golpes o las bajas entre las crías no infligen un pin a la unidad Matronite. Después del Asalto, las crías sobrevivientes regresan a la Madre de Cría y se retiran de la mesa, los sobrevivientes se volverán a utilizar.

ARMAS DE BOROMITA

Mortero Mag Boromita

Los boromitas utilizan morteros mag para demoliciones a distancia y han optimizado las municiones para que sean más eficaces contra edificios. Un efecto secundario es que es más probable que las municiones causen un impacto grave en objetivos no estructurales.

El Mortero Mag Boromita inflige D8+2 impactos explosivos en SV2, Brecha SV3. Por lo demás, es idéntico a otros morteros mag.

Mazo Compactador

Los boromitas tienen una variedad de herramientas de minería para comprimir minerales y detritos o rocas más blandas mientras las separan de las paredes rocosas con los campos suspensores que las acompañan. Estos se utilizan para excavar túneles, limpiar edificios demolidos, mover minerales, así como para destrozar los torsos de los oponentes. El equipo viene en una gran variedad de diseños, pero todos funcionan con los mismos principios, por lo que los expresamos en una sola herramienta: el Mazo Compactador.

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Todos estos elementos de equipo tienen en común que son grandes y pesados, aunque precisamente el tipo de herramienta brutal, difícil y, en ocasiones, mortal para la que los boromitas fueron diseñados mediante bioingeniería. Son herramientas, sin embargo, y rara vez las usan las personas con mentalidad más militar, pero pueden ser muy efectivas (aunque un poco difíciles de manejar) cuando se usan en lugares cerrados.

La tecnología de tracción y compresión utilizada en la mayoría de estos equipos se desvanece mucho con el alcance, aunque de cerca (especialmente PBS) la combinación del haz del compresor y el campo del tractor suspensor es mortal.

Lanza Lectro

Las Lanzas Lectro son adaptaciones de las diversas pestañas de energía para que las utilicen los entrenadores y Motoristas de Boromitas Jinetes de Roca. La punta de la lanza desata un intenso choque de energía que pueden sentir los lavans y, como resultado, puede paralizar o incluso matar a un humano.

MUNICIONES ESPECIALES

Los Boromitas tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usarlas.

- Arco
- Red
- Atrapadora

ARMADURA Y EQUIPO

Los boromitas usan placas reflectantes incrustadas en su piel, siquiera otras pocas armaduras. Tienden a fabricar sus propias armas o usan las herramientas de minería que tienen a mano, pero a veces compran armas de alta especificación a los Freeborn.

Dron Taladrador

Tipo: Dron de Apoyo

Un dron taladrador es una herramienta de minería de boromita omnipresente que lleva potentes conjuntos de suspensores con los que puede mover tierra, escombros y otros materiales. Los boromitas los usan para perforar pasajes, apuntalar túneles sueltos, tomar muestras de núcleos de la roca circundante, cavar trincheras y ayudar a levantar objetos.

Una unidad con **uno o más** drones taladradores obtiene los siguientes beneficios:

- Cada miniatura en una unidad de equipo de infantería o arma obtiene una bonificación a la Fuerza de +1 que se aplica a todas las pruebas contra la Fuerza, incluida la lucha cuerpo a cuerpo.
- Los drones pueden cubrirse temporalmente cuando la unidad realiza alguna acción o reacción, siempre y cuando no se mueva cuando lo haga; Esta acción puede resultar de un orden o de una reacción, y también puede incluir una acción de cuerpo a tierra después de un chequeo de orden fallido. Se coloca un marcador (usamos tierra y detritos removidos) para mostrar que se ha levantado la cobertura. Siempre que la unidad no se mueva, obtiene el siguiente beneficio:
 - Todos los modelos de la unidad protegida hasta el tamaño Largo se benefician de tener una cobertura de +2 Res a partir de ese momento. Esta bonificación de cobertura no es

acumulable con otras bonificaciones de cobertura y no se clasifica como un obstáculo: el dron taladrador simplemente aumenta la bonificación de cobertura a +2 donde de otro modo sería menor o nula.

- Tan pronto como la unidad se mueve, la bonificación deja de tener efecto: retira el marcador de cobertura.

Camiones

Tipo: Vehículo

Los camiones boromitas son vehículos de suspensión voluminosos con varios tipos de propulsores contruidos para soportar la minería en el vacío tanto como en un planeta y vienen en una gran variedad de estilos y tamaños. A menudo actúan como alojamiento temporal para un equipo de mineros boromitas.

El camión utilizado en estas listas es una variante común, con un perforador de fragmentos incorporado, orientado hacia adelante, que tiene un arco de disparo limitado de solo 45° a cada lado de la línea recta.

Es posible que desee personalizar o crear sus propios camiones y no dude en hacerlo: hay muchas variantes de camiones. También sería apropiado que un jugador ajustara voluntariamente la capacidad de Transporte de sus camiones a algo que coincida con su tamaño, como Transporte 6 o Transporte 8. Recomendamos que no se exceda el límite de Transporte 10.

Micromitas

Tipo: Dron Observación/Sonda exploradora

Un Dron o sonda micromite es un organismo cibernético, una criatura viviente fusionada con cantidades sustanciales de tecnología. Los boromitas utilizan crías de lavamita parcialmente cultivadas para crear microácaros vivos como mascotas y pequeños asistentes, útiles para llevar a cabo tareas simples como ir a buscar y transportar y ayudar a los boromitas en su trabajo diario.

Para hacer que las crías sean aptas para el entrenamiento y restringir su crecimiento, partes del cerebro y el sistema endocrino de las crías (o lo que pasa por uno, en cualquier caso) se reemplazan con receptores de movimiento sensibles y una nano-red de reconocimiento de patrones. Esto hace que el micromita sea leal, obediente y muy bueno para encontrar venas, debilidades en las estructuras y para ubicar a los oponentes en un campo de batalla. Instintivamente, los micromitas se mantienen cerca de sus manipuladores Boromite, sin duda considerando a los panhumanos de dos piernas como parte de su nuevo enjambre, pero tales instintos pueden pasarse por alto para permitir que un micromita deambule más lejos.

En el campo de batalla, los micromites son funcionalmente idénticos a los Drones Observación o las sondas exploradoras y pueden usarse en lugar de cualquiera.

En una fuerza de gremio, probablemente sea mejor dejar las sondas exploradoras como un dispositivo mecánico; en una fuerza de Clan o Criador, se podrían usar micromitas en lugar de modelos de sonda exploradora. Si un jugador tiene micromites de repuesto, se pueden poner varios en una sola base y usarse en lugar de un Dron Taladrador, los micromites tal vez modificados para mostrarlos cargando rocas, piedras o flora.

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Mazo Compactador		10	20	30	1×3/2/1	2×SV3	Inexacto, Brecha, Sin cobertura, Compuesto SV
Lanza Lectro		-	-	-	-	1×SV2	-

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Mortero Mag Boromita	(10)30	40	60	1×SV2	-	Engorroso, Grande, OH; YA SEA Explosión 1D8+2, Brecha de SV3, Sin Cobertura O Municiones Especiales: Arco, Atrapadora, Red

Plataforma de Suspensión

Tipo: Equipo

Las plataformas de suspensión son plataformas en forma de disco que se utilizan para cargar, levantar y transportar cargas bastante sustanciales. Sus suspensores internos pueden manipular grandes pesos, lo que les permite transportar objetos en una plataforma de suspensor que son más grandes que el diámetro del disco.

Las plataformas de suspensión también se utilizan como transporte de personal. Proporcionan un medio conveniente para que la Matriarca del Gremio se mueva con elegancia, una necesidad práctica dado que la mayoría de las Matriarcas se ajustan a la tradición boromita de enormidad por la que se las considera afirmar su derecho a gobernar. Las plataformas también son utilizadas por Entrenadores Lavamitas para mantenerse al día con su cría de roca.

Un modelo de infantería montado en una plataforma de suspensión:

- Gana movimiento de 6" (M6) y la regla Suspensor;
- No se puede esprintar(¡es una plataforma de transporte!);
- Añade +1 a su agilidad (Ag);

Además del conductor/piloto, las plataformas suspensoras tienen una capacidad de transporte de tres (Transporte 3). Coloque los modelos adicionales de modo que sus bases toquen la plataforma de suspensión para mostrar que están 'colgando'.

Vale la pena señalar que los modelos en una plataforma Suspensor no necesitan usarla todo el tiempo. Si no usan la plataforma y los modelos hacen sprint de su unidad a más de su propia estadística de 3M, todavía están limitados a 3M y tienen que probar en su propio Ag por agotamiento, ¡no en el de la plataforma!

Carga Vorpal

Tipo: Equipo

Una carga vorpal es una cámara de contención de campo de antimateria que los boromitas utilizan mucho como parte de sus operaciones mineras y, a veces, ¡la despliegan contra sus desafortunados enemigos! Está representado por una miniatura sobre peana de tamaño estándar (25 mm) y se incluye con una unidad de infantería como parte de su equipamiento. Hasta que se lance, se puede seleccionar como cualquier otro elemento de equipo a través de Impactos Afortunados.

Para evitar repetirnos, nos referimos a la carga vorpal como "la carga". Sus efectos son los siguientes:

- Una unidad puede activar una carga cuando recibe una orden y realiza cualquier acción (no reacción), incluso si hace Down después de una prueba de orden fallida o se ve obligada a realizar una acción como resultado de cualquier dado de evento.
- Una vez activado, el jugador propietario declara el modelo de

infantería que está lanzando la carga, luego nombra una dirección y tira 2D6. La carga se mueve la distancia obtenida en la dirección indicada, medida desde el modelo de lanzamiento: ninguna parte de la base de la carga puede moverse más que la distancia obtenida desde ese modelo de lanzamiento.

- Una carga activa es una bola de antimateria en movimiento, pero por conveniencia usamos el propio modelo para representar esto.
- Si la base de 25 mm de la carga toca a cualquier otra miniatura durante su movimiento, la miniatura tocada debe realizar un chequeo de Agilidad: si tiene éxito, la miniatura ha esquivado; en caso de fallo, el modelo es impactado.
 - El equipo, las sondas y los drones fallan automáticamente en la prueba de Ag (por lo que no es necesario realizar la prueba de Ag).
 - Un modelo impactado falla automáticamente su prueba de Res y es eliminado como baja, recibe una Herida o tira en su tabla de daño si tiene una. Al tirar en la tabla de daños, tira un D10 para determinar el resultado independientemente del valor Res del propio objetivo.
 - Una unidad que sufre una o más bajas por la carga o tira en la tabla de daños también recibe un pin como si hubiera sido impactada y dañada por disparos.
 - Los muros y las estructuras no realizan pruebas Ag y fallan automáticamente. La carga es Brecha 10SV contra cualquier estructura que impacte y no se detiene por el contacto con una estructura, sino que continúa como lo haría normalmente, impactando potencialmente a los modelos que se encuentran dentro. Consulte la sección Edificios en las *Reglas Básicas* para obtener más detalles.
- Una vez liberada, una carga se trata como parte del campo de batalla y el área de la base que ocupa es intransitable.
- Una unidad no puede reaccionar a una carga vorpal.
- La carga no puede recibir disparos ni ataques y no se ve afectada por municiones especiales.
- La carga activada bloquea LoS y cualquier disparo a través de su área de base.
- Las miniaturas que entren en contacto con la carga deben actuar como si estuvieran en contacto con ella (ver arriba).

Una vez que se haya liberado una carga vorpal, coloca un dado de evento en la bolsa de dados al comienzo de cada turno en el que la carga permanezca en juego. Cuando se extrae el dado de evento, la carga se mueve 2D6" en una dirección aleatoria y el daño se resuelve como se indicó anteriormente. Si el total de 2D6 es 11" o 12", mueve la carga la distancia indicada, resuelve el daño como se indicó anteriormente y luego se desintegra: retira la miniatura y sus dados de orden.

- Si una carga sale del borde de la mesa, no vuelve a aparecer y se trata como si se hubiera desintegrado.
- Si todavía hay dos o más cargas en juego al comienzo de un turno, coloca un dado de evento de diferente color en la bolsa para cada una.

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Si no tiene muchos dados de orden de diferentes colores, simplemente use el mismo tercer color para el dado de evento de todas las cargas y determine al azar cuál se activa cuando se extraen los dados; sin embargo, asegúrese de que solo haya una activación para cada carga. !

OPCIONES DEL EJÉRCITO

Los Boromitas puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! – 2 puntos.
- Contra Impulso +0 – 2 de por 1pt.
- En Pie!! - 1pt.
- Recomponeos1 – 2pts.
- Bien Preparado – 1 pt.

SELECTOR DE NÚCLEO DE BOROMITA

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre las selecciones básicas. Se debe elegir uno de los tres selectores de boromitas: una fuerza de **Clan Obreros**, que generalmente se encuentra al minar o hacer un reclamo;; una fuerza de **Seguridad del Gremio**, que se parece más a un ejército que a un equipo de mineros boromitas; o una fuerza de **Criadores de Lavan** que representa las unidades de un clan centrado en criar y desarrollar criaturas de Lavan.

Para todos, si bien se deben tomar las unidades centrales para cada selector, también se deben cumplir otras limitaciones del selector.

Unidades Básicas del Clan Obreros (Clan)

Esto representa al clan boromita por excelencia perturbado en el trabajo y obligado a defenderse.

Básicamente, debe haber al menos una cantidad de **Cuadrillas de Obreros** igual al Nivel de Fuerza (es decir, 1 en FL1, 2 en FL2 y así sucesivamente), más dos unidades adicionales elegidas entre: **Cuadrillas de Obreros**, **Equipos de Ingenieros** o **Equipos de Obras**.

Unidades Básicas del Gremio de Seguridad (Gremio)

Esta es una respuesta típica de un gremio obligado a defenderse o emprender acciones militares para defender un reclamo.

En esencia, una fuerza de seguridad del gremio debe tener al menos una cantidad de unidades de **Pandillas de Seguridad** igual al nivel de la fuerza, más dos más tomadas de: Escuadras de **Pandillas de Seguridad**, **Equipos de Armas del Gremio** y **Mando Boromita** o **Mando Matriarca/Señora de Gremio**.

Unidades Básicas de Criador de Lavan (Criador)

Este selector representa las fuerzas desplegadas por los puristas boromitas y las escuelas de formación de lavan, como el muy respetado Clan Estable Jhemlin.

En esencia, debe haber al menos un **Adiestrador Lavamita** en una fuerza Criador, además de un número de unidades igual al Nivel de fuerza tomado de: **Adiestrador Lavamita**, **Jinetes de Roca**, **Jinete de Roca Supervisor** o **Unidades Matronite**.

DEFINICIONES DE UNIDADES BOROMITAS

MANDO DE INFANTERÍA BOROMITA

Mando Boromita (Mando de Infantería, 10 puntos)									
Se puede elegir a un Padre Roca o a una Matriarca/Señora de Gremio, nunca a ambos.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Supervisor con carabina de plasma, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura de réflex	4	5	6	6	6(7)	6	10	Mando, seguir, duro 2	
0 × Padre de Roca con carabina de plasma, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura réflex	4	5	6	6	6(7)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 3, Único, Herida	
2 × Pandilleros Veteranos con carabina de plasma, granadas de implosión; armadura réflex	4	5	6	6	6(7)	6	9	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none">• 0-1 Dron Observador a 1 punto• 0-2 Pandilleros Veteranos a 2 puntos cada uno• Reemplace el mazo compactador del Supervisor o Padre de Roca con Lectro Látigo @ Gratis• Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales a 1 punto en total• Reemplace la unidad con Padre de Roca Tas Geren'do @ 5pts (ver más abajo)</div><div><ul style="list-style-type: none">• 0-1 Dron deflector @ 2 puntos• Reemplazar al Supervisor con Padre de Roca en una sola unidad a +2 puntos</div><div><ul style="list-style-type: none">• 0-2 Perros Roca a 2 puntos cada uno</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Todos: 0-FL			Elección limitada	

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Unidad Personaje: Padre de Roca Tas Geren'do (Mando de infantería, 15 puntos)									
Tas Geren'do reemplaza una unidad de Mando Boromita de Padre de la Roca y cuenta como un Padre de la Roca para propósitos de selección									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Padre de Roca Tas Geren'do con mazo compactador, látigo lectro, granadas de implosión; en plataforma de suspensión con módulo de Amplificador HL integral, Módulo perforador integral, armadura réflex	6	6	6	6	8(10)	8	10	Mando, Seguimiento, Héroe, Sin Sprint,Duro 2, Único, Herida	
2 × Obreros Veteranos con mazo compactador, granadas de implosión; armadura réflex	4	5	6	6	6(7)	6	9	-	
Módulo de Amplificador HL integral y módulo perforador: no se requiere ningún modelo para estos (pero se puede usar uno), pero cada módulo se puede apuntar como si fueran drones de apoyo (consulte la <i>Guía de armas y equipo</i>).									
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Dron Observador a 1 punto • 0-2 Perro Roca a 2 puntos cada uno • 0-2 Obreros veteranos a 2 puntos cada uno • Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales a 1 punto en total									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Como Mando Boromita (Padre Roca)				

Matriarca/Señora de Gremio (Mando de Infantería, 5 puntos)									
Se puede elegir a un Padre de Roca o a una Matriarca/Señora de Gremio, nunca a ambos. El Dron Amplificador HL puede ser un módulo en la plataforma de suspensión, capaz de ser apuntado como si fuera un dron de apoyo.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Matriarca en plataforma de suspensión; Armadura de réflex	6	6	(5)	6	6(8)	6	9	Mando, Seguir, Duro 2, Herida, No esprintar	
0 × Señora de Gremio con pistola de plasma; armadura de réflex	4	5	5	6	6(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro	
0 × Señora de Gremio Arran Gestalin con pistola de plasma personalizada; Armadura réflex	4	5	5	6	6(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Herida, Único	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(5)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Amplificador HL/Modulo	-	-	-	-	-	-	-	(Aumenta Res para Matriarca y Señora de Gremio solamente)	
Pistola de plasma personalizada: Arran Gestalin tiene un arma personalizada, enojada y personalizada que coincide con su propio ADN. Solo funciona con ella pero le otorga una bonificación de +1 tanto en disparo (Acc) como en cuerpo a cuerpo (Str).									
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none">• 0-4 Enjambres de crías a 1 punto cada uno• 0-2 Drones Centinelas a 1 punto cada uno• 0-1 Dron Deflector @ 1pt (esta es una variación deliberada de los costos normales de Dron Deflector para la Matriarca)• 0-1 Señora de Gremio a 4 puntos</div><div><ul style="list-style-type: none">• 0-1 Señora de Gremio Arran Gestalin @ 6 puntos</div></div>									
<div><div>Restricciones de Unidad/Fuerza -</div><div>Todos: 0-1</div><div>Elección limitada</div></div>									

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

UNIDADES DEL CLAN DE OBREROS

Cuadrillas de Obreros (Infantería, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Supervisor con mazo compactador, pistola mag, granadas de implosión	4	5	5	6	6	6	9	Kit de Demolición, Duro	
4 × Obreros con mazo compactador, granadas de implosión	4	5	5	6	6	6	9	Kit de Demolición	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• 0-3 Obreros a 2 puntos cada uno• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos cada uno<ul style="list-style-type: none">◦ 0-2 Perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno• 0-1 micromita @ 1pt				<ul style="list-style-type: none">• Da a todos los miembros de la unidad una armadura de réflex a 1 punto• O 0-2 Enjambres de crías a 1 punto cada uno O• 0-2 cargas vortal a 1 punto en total• Reemplace todas las granadas de implosión con cargas fractales a 1 punto en total					
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Clan: FL+		Gremio: 0-½×FL				Criador: 0-2×FL	

Equipo de Obras(Equipo de armas, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación con pistola mag	4	5	5	6	6	6	9	–	
1 × Cañón de Fractal	5	–	–	–	11	–	–	–	
1 × Micromita	–	–	–	–	–	–	–	–	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• 0-1 Tripulación a 2 puntos</div><div>• Otorga a todos los miembros de la Tripulación una armadura de réflex a 1 punto en total.</div></div><div><div>• 0-2 Drones Deflectores a 2 puntos cada uno</div><div>• O 0-2 Enjambres de crías a 1 punto cada uno O</div></div><div><div>◦ 0-2 Perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno</div></div><div><div>• Reemplace el Cañón de Fractal con un Cañón de Fractal pesado y una tripulación adicional, lo que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</div><div>• Reemplace el Cañón de Fractal en una unidad con mortero mag Boromita y una tripulación adicional haciendo de la unidad un equipo de Armas Pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Clan: 0-1+FL			Gremio: 0-½×FL			Criador: 0-FL	
Perforador de fragmentación Pesado y Mortero Mag Boromita Mínimo FL 2+									

Equipo de Ingenieros (Infantería, 7 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
0 × Mano de carga con pistola de plasma, mazo compactador, cargas fractales; Armadura de réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Kit de Demolición, Duro 2	
2 × Ingenieros con pistola de plasma, mazo compactador, cargas fractales; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Kit de Demolición	
1 × Auto-Taller	-	-	-	-	(5)	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 Mano de carga a 3 puntos</div><div>• 0-2 Ingenieros @ 2 puntos</div><div>• 0-4 cargas vorpal a 1 punto por 2 cargas (es decir, 1 punto por 2 cargas, 2 puntos por 4 cargas vorpal)</div><div>• 0-2 Drones Deflectores a 2 puntos cada uno</div><div>• 0-1 micromita a 1 punto</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0-FL			Gremio: 0-½×FL			Criador: Ninguno		

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Camión Boromita (Vehículo, 19 pts)									
El Cañón de Fractal integrado en el Camión Boromita dispara desde el frente solo en un arco de 90°, 45° a ambos lados de la línea recta.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Camión Boromita con Cañón de Fractal incorporado, Apoyo Ligero Mag	5	5	5	–	13	6	9	Extra grande, Autorreparación, MOD2,,Transporte 10 suspendido	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• 0-1 Dron Observador a 1 punto cada uno• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos• Reemplace el Apoyo Ligero Mag con un Cañón Mag @ Gratis• Reemplace el Cañón de Fractal interno con un segundo MLS externo o un Cañón Mag a 3 puntos (solo Fuerza Gremio)									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0-1/Obreros			Gremio: 0-FL			Criador: 0-1/Obreros		Mínimo FL 2+

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 5 pts)									
En un clan o fuerza de criadores, un fragmento de sonda exploradora posiblemente esté mejor representado por modelos de micromitas.									
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 –		Clan: 0–1			Gremio: 0–1		Criador: 0–1		Único

UNIDADES DEL GREMIO DE SEGURIDAD

Pandillas de Seguridad (Infantería, 11 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Líder de Pandilla con pistola mag o rifle mag, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Duro	
4 × Pandilleros de Seguridad con rifle mag, granadas de implosión;armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-3 pandilleros de seguridad a 2 puntos cada uno</div><div>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</div><div>• 0-1 Dron Taladrador @ 2 puntos</div><div>• Dar al Líder de Pandilla Látigo lectro en lugar de mazo compactador @ Gratis</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0– ½×FL				Gremio: FL+			Criador: Ninguno	

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Equipo de Armas del Gremio (Equipo de Armas, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × líder del equipo de seguridad con pistola mag; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Duro	
1 × tripulación del equipo de seguridad con pistola mag; armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
1 × Apoyo Ligero Mag(MLS)	5	-	-	-	11	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• 0-1 Personal del equipo de seguridad a 2 puntos</div><div>• 0-2 perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno</div><div>• Reemplazar MLS con:<div><div>◦ Cañón Mag @ Gratis</div><div>◦ Lanzador-X y arco de municiones especiales, Atrapadora y Red @ 2pts</div><div>◦ Con Cañón Mag Pesado y una tripulación adicional que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</div><div>◦ Con Apoyo Pesado Mag y una tripulación adicional que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)</div></div></div></div><div>• 0-1 Dron Taladrador @ 2 puntos</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Clan: 0-1			Gremio: 0-FL			Criador: Ninguno	
Cañón Mag Pesado, Apoyo Pesado Mag FL mínimo 2+									

Equipo de Especialistas del Gremio (Equipo de Armas, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × líder del equipo de seguridad con pistola mag; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	Duro	
1 × tripulación del equipo de seguridad con pistola mag;armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
1 × Cañón de plasma de boromita	5	-	-	-	11	-	-	Apagón	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0-1 tripulación de especialistas en seguridad en 2 puntos0-2 perros de roca de lavamita a 2 puntos cada unoReemplace el cañón de plasma con un Obús-X y municiones especiales de arco, Atrapadora y red y una tripulación adicional, lo que convierte a la unidad en un equipo de armas pesadas a 3 puntos (solo FL2+)					<ul style="list-style-type: none">0-1 Dron Taladrador @ 2 puntosReemplace el cañón de plasma con Apoyo Ligero de plasma @ 1pt				
Restricciones de Unidad/Fuerza -		Clan: Ningún		Gremio: 0-½×FL			Criador: Ninguno		Obús X Mínimo FL 2+

UNIDADES DEL CRIADOR LAVAN

Adiestrador de Lavamita (Bestia, 10pts)									
Una unidad Adiestrador Lavamita adquiere el atributo Ataque Salvaje de sus Perros Rocas o Cría Roca									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Adiestrador Lavamita con pistola de plasma, latigazo electro; armadura de réflex en plataforma de suspensión	6	6	6	6	6(7)	6	9	Duro 2, (Ataque salvaje), Sin Sprint	
0 × Maestro criador con pistola de plasma, latigazo electro; armadura de réflex en plataforma de suspensión	6	6	6	6	6(7)	7	10	Duro 3, Herida, (Ataque Salvaje), Sin Sprint	
3 × Perros de roca de lavamita	5	5	5	6	7	6	5	Ataque salvaje	
0 × Cría de rocas de lavamita	6	6	5	7	8	6	5	Ataque salvaje, frenesí	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 perros de roca de lavamita a 2 puntos cada uno					• 0-1 Dron Taladrador @ 2 puntos				
• Mejora todos los Perros Rocas a Crías de Roca a 1 punto cada uno					• Convierte a Adiestrador Lavamita en Maestro Criador @ 2pts				
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Clan: 0–FL			Gremio: 0–FL			Criador: 1+	

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Nota especial: Jinetes de Rocas en asaltos

Cuando los Jinetes de Roca realizan un asalto, tanto el jinete como la montura locomite participan en el Asalto como es normal para las monturas de bestias, la estadística Acc combinada que se muestra se usa para ambos en PBS y la Fuerza de la montura se usa para ambos en Cuerpo a Cuerpo.

Para las unidades Jinetes de Roca, esto significa que los jinetes disparan con su carabina de plasma a quemarropa (PBS) con 1 tiro SV2 o 2 tiros SV0. Los locomites también usan su escupitajo de lava: 1×SV2. Esto da un total de 2×SV2 disparos en Acc 5 en PBS (o 2×SV0 y 1×SV2) por modelo. Como tienen la regla especial Atacar y Huir, los Jinetes de Roca también podrían separarse después de PBS (pocos lo hacen).

En el combate cuerpo a cuerpo, el jinete y el locomite atacan usando la Fuerza del locomite, dando 3 ataques SV2 en Fuerza 8, también por miniatura. Por lo general, esto ocurriría en una carga o contracarga con una bonificación de +1 para dar un cuerpo a cuerpo en 1-9.

¡Pocas unidades están dispuestas a enfrentarse a Jinetes de Roca!

Escuadra de Supervisión de Jinetes de Roca (Mando Montado, 16 puntos)

Desmonta como Mando Boromita con Supervisor: ¡los locomites se escapan cuando no se controlan!

Los locomites no pueden ser transportados por transportes de campo de batalla.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Supervisor Jinete de Roca con carabina de plasma, lectro lanza; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	7	10	Mando, Seguir, Ataque salvaje, Atacar y Huir, duro 2
2 × Jinetes de Roca con carabina de plasma, lectro lanza; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Ataque salvaje, Atacar y Huir
0 × Señora de Gremio Arran Gestalin con carabina de plasma, pistola de plasma personalizada; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Atacar y Huir, Ataque salvaje, Duro 2, Herida, Único

Pistola de plasma personalizada: Arran Gestalin tiene un arma personalizada, enjoyada y personalizada que coincide con su propio ADN. Solo funciona con ella pero le otorga una bonificación de +1 tanto en disparo (Acc) como en cuerpo a cuerpo (Str).

Opciones de Actualización:

- 0-1 Jinete de roca a 4 puntos
- Reemplazar Supervisor jinete de Roca con **Señora de Gremio Arran Gestalin** @ 2pts (Clan o Gremio solamente)

Opciones de Actualización si se elige Arran Gestalin:

- 0-1 Dron Observador a 1 punto
- 0-1 Dron Amplificador HL a 1 punto
- 0-2 Dron Centinela a 1 punto cada uno

Restricciones de Unidad/Fuerza – Clan: 0-1 Gremio: 0-1 Criador: 0-FL Elección limitada

Escuadra Jinetes de Roca (Montura PanHumana, 14 puntos)

Desmonta como Pandilleros de Seguridad pero con las armas enumeradas: los locomites se escapan cuando no se controlan.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Líder Jinete de Roca con carabina de plasma, lectro lanza; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Ataque salvaje, Atacar y Huir, duro
2 × Jinetes de Roca con carabina de plasma, lanza lectro; Armadura réflex en locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Ataque salvaje, Atacar y Huir

Opciones de Actualización:

- 0-2 Jinetes de Roca @ 4pts cada uno

Restricciones de Unidad/Fuerza – Clan: 0-FL Gremio: 0-½×FL Criador: Cualquiera

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Madre de Progenie Matronita(Bestia Gigantesca, 31 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Madre de Progenie Matronita con tripulación Boromita, 3 × Apoyo Ligero Mag, Cañón Mag Pesado	4	4	5	10	15	6	9	MOD2, extra-grande, Prole de cría 3	
3 × Enjambres de crías transportadas	–	5	5	6	7	6	5	–	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• 0–2 Micromites Drones Observadores a 1 punto cada uno• Reemplace Cañón Mag Pesado con Apoyo Pesado Mag o Apoyo Ligero Mag gratis• 0–2 Drones Deflectores a 2 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Clan: 0–1			Gremio: Ninguno			Criador: 0–½×FL		Mínimo FL 2+

REFERENCIA DE GREMIOS Y CLANES BOROMITAS

RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES BOROMITAS

- En una fuerza de **Clan Obrero**, debe haber al menos **FL×Cuadrillas de Obreros** más dos unidades más tomadas de **Cuadrillas de Obreros**, **Equipos de Ingenieros** o **Equipos de Obras**.
- En una fuerza del **Gremio de Seguridad**, debe haber al menos **FL×Pandillas de Seguridad** más dos unidades más tomadas de **Pandillas de Seguridad**, **Equipos de Armas del Gremio** y **Mando Boromita** o **Mando Matriarca/Señora de Gremio**.
- En una fuerza de **Criadores Lavan**, debe haber al menos **1 × Adiestrador Lavamita** más un número de unidades igual al FL elegido entre las unidades **Adiestrador Lavamita**, **Jinetes de Roca**, **Jinete de Roca Supervisor** o **Unidades Matronite**.

Las seleccione Básicas anteriores se designan con la palabra *Básica*.

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Clan Obrero	Gremio Seguridad	Criadores Lavan
Mando Boromita	10	S	1	0–FL	0–FL <i>Básico</i>	0–FL
Mando Matriarca/Señora de Gremio	5	S	1	0–1	0–1 Básico	0–1
Cuadrilla de Obreros	10	N	1	FL+Básico	0–½×FL	0–2×FL
Pandilleros de Seguridad	11	N	1	0–½×FL	FL+ <i>Básico</i>	Ninguno
Equipo de Obras	6	N	1	0–FL <i>Básico</i>	0–½×FL	0–FL
Equipo de Armas del Gremio	7	N	1	0–1	0– <i>Básico</i>	Ninguno
Equipo de Especialistas del Gremio	8	N	1	Ninguno	0–½×FL	Ninguno
Camión	19	N	2	0–1/Obreros	0–FL	0–1/Obreros
Fragmento de Sonda Exploradora	5	N	1	0–1	0–1	0–1
Equipo de Ingenieros	7	N	1	0–FL <i>Básico</i>	0–½×FL	Ninguno
Adiestrador Lavamita	10	N	1	0–FL	0–FL	1+ <i>Básico</i>
Supervisión de Jinetes de Rocas	16	S	1	0–1	0–1	0– <i>Básico</i>
Jinetes de Roca	14	N	1	0–FL	0–½×FL	Cualquier <i>Básico</i>
Madre de Cría Matronite	31	N	2	0–1	Ninguno	0–½×FL <i>Básico</i>

OPCIONES DEL EJÉRCITO BOROMITA

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
Bloqueo!!!	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
Contra Impulso +0	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
¡En Piel!	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
¡Recomponeos!	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
Bien Preparado	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CRIATURA DE LAVAN								
Lavan	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
Enjambre de Crías	4	5	5	6	7	6	5	Escupitajo de Lava SV1; 3 Ataques SV1, Bestia
Lavamite Perro Roca	5	5	5	6	7	6	5	Escupitajo de Lava SV2; 3 Ataques SV2; Ataque Salvaje, Bestia
Cría de Roca de Lavamita	6	6	5	7	8	6	5	Escupitajo de Lava SV3; 3 Ataques SV3; Ataque salvaje, Frenesí, Bestia
Locomite con Jinete	7	6	5	8	7(8)	6	5(9)	Escupitajo de Lava SV2; 2 Ataques SV2+jinete, Ataque Salvaje, Montura
Madre de Cría Matronite con Tripulación de boromita	4	4	5	10	15	6	9	Escupitajo de Lava SV6, 2 Ataques SV6 Daño Masivo, MOD2, extra grande, Prole de crías × 3, Bestia gigantesca
Micromite como Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	Observador
como Sonda Exploradora	10	-	-	-	5	-	-	Sonda Exploradora
Notas Adicionales y Reglas Especiales (consulte las Reglas Básicas para las que no se enumeran aquí)								
Escupitajo Lava: La especie Lavan escupe lava como parte de un disparo a quemarropa durante un asalto como arma a distancia.								
La tripulación de la matronita no lucha en combate cuerpo a cuerpo ya que su atención se centra en el manejo de la matronita. Tenga en cuenta que los locomites y matronites no se pueden transportar en nada más pequeño que una lanzadera. Otras criaturas lavan son Espacio de transporte 1								

ARMAS BOROMITAS EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Mazo Compactador		10	20	30	1x3/2/1	2xSV3	Inexacto, Brecha sin cobertura, SV Combinado
Lanza Lectro		-	-	-	-	1xSV2	-
Látigo Lectro		Solo cuerpo a cuerpo			-	3xSV1	-
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	-	2xSV0	-	RF
	Enfocado	20	30	50	1xSV2	-	-
Pistola de Plasma		10	20	30	1xSV2	1xSV2	-
Fusil Mag		20	30	60	1xSV1	-	-
Pistola Mag		10	20	30	1xSV1	1xSV1	-

Armas de Apoyo Res 11,	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, M5 a menos que se indique)	
Cañón de Plasma Boromita	30	40	80	1xSV7	-	Apagón	
Cañón Fractal	20	30	50	1xSV4+3	-	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4	
Cañón Mag	30	50	100	1xSV5	-	Daño masivo	
Apoyo Ligero Mag (MLS)	30	50	100	3xSV2	-	RF, PBS	
Apoyo Ligero de Plasma	30	40	80	3xSV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía	
Lanzador-X	(10)30	60	120	1xSV1	-	OH; YA SEA Explosión D5, sin cobertura O Municiones Especiales: Arco, Atrapadora, Red	

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
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 Boromita	(10)30	40	60	1×SV2	–	Engorroso, Grande, OH; YA SEA Explosión D8+2, Brecha SV3, Sin Cobertura O Municiones Especiales: Arco, Atrapadora, Red
Obús-X	(20)50	100	250	1×SV2	–	Explosión D8, Grande, Mueve 3, Sin Cobertura, OH, Incomodo Munición especial, Arco, Atrapadora, Red

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

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
Atrapadora	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag y, si fallan, detenerse.
Arco	Turno a turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6–10; anula otras municiones
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

Lista de ejército de Antares 2 – Gremios y Clanes Boromitas

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE BOROMITAS	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
Mando [n°]	n° por defecto es 10°. Las unidades amigas dentro de n° pueden usar la estadística Co del modelo para los test basadas en Co.
n Ataque(s) [<arma>/SVx]	El modelo tiene n golpes en CaC con valor de golpe x o usando el arma indicada.
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).
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.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
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.
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 ambo 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)
Armadura Réflex	+1 Res
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.
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.
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Frenesí	La tirada de ataque CaC de un 10 golpea automáticamente a otra bestia en la misma unidad.
Prole de crías n	La miniatura lleva hasta n Enjambres de Crias en su cuerpo que aparecen solo en los Asaltos y desaparecen cuando se resuelve el Asalto. El número de enjambres realmente transportados se da en la entrada de la unidad
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.
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).
A Prueba de Inhibicion	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.
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.