



## LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

### CASAS FREEBORN

#### 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 PARA FREEBORN

Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas de los comerciantes por excelencia de Antares: las Casas de los Freeborn. Esta lista también se puede usar para representar una compañía de mercenarios o asaltantes privados con los Vardanari representando a las unidades de élite y los Domari (o salvajes) representando a los soldados menos entrenados o menos dispuestos.

También se incluyen algunas de las unidades de élite de mercenarios a sueldo.

Una Fuerza Salvación podría estar representada por las sugerencias aquí con una escuadra de Mando Domari actualizado a Boromites y una sola Pandilla de Trabajo Boromita reemplazando una Escuadra Domari. Una fuerza Salvación más grande y más intensiva en boromita podría representarse con Domari y una fuerza aliada de Trabajadores de Superficie Boromita más pequeña. Las reglas para alianzas y mercenarios se encuentran en la guía Como Jugar.

Dado que los personajes de Freeborn hacen que las listas sean aún más complejas, las reglas y estadísticas de los personajes de Freeborn se pueden encontrar en el Suplemento de personajes de Freeborn.

#### Terminología

Una Casa Freeborn se conoce como Vardos, su gente los Vardosi (a veces Vardari). Un Vardos está dirigido por un Vard, el término es aproximadamente una combinación de Rey o Reina, director ejecutivo y presidente corporativo. Dentro de un Vardos hay un número variable de familias llamadas Domas, cada una de las cuales normalmente opera una o más naves mercantes, como las Fragatas Freeborn, o se especializa en un aspecto de las operaciones de la Casa, como la fabricación.

En general, los Vardanari son la élite, la guardia personal de cualquier Casa de los Freeborn y forman el núcleo de su ejército permanente. Por el contrario, los Domari son Freeborn entrenados por la tripulación de una nave o la población de Freeborn. Los salvajes son esos pueblos primitivos contratados por los Freeborn de mundos que han caído debido a la tecnología avanzada, generalmente porque sus sistemas han estado aislados del Antares Nexus durante demasiado tiempo.

#### REGLAS ESPECIALES PARA FREEBORN

##### IMTel Aislado

Los vehículos de Freeborn tienen deliberadamente sofisticadas capacidades de filtrado de fragmentos y anti-IMTel diseñadas para garantizar que permanezcan aislados de IMTel y de la infestación de nanosporas hostiles. Cuando se combina con las capacidades logísticas y de fabricación de Freeborn, esto reduce la susceptibilidad de los vehículos a las municiones especiales como el inhibidor.

Para reflejar esto, se aplican las siguientes reglas. Todos los vehículos y máquinas de IMTel Aislado:

- Pierde solo 1 punto de Res cuando está dentro del área de efecto de un Inhibidor;
- Tener una bonificación de +1 Co en cualquier test contra ataques de estilo IMTel, como los de una matriz subversiva enemiga.

#### ARMAS

Los Freeborn usan una amplia gama de armas de muchas fuentes. Si bien algunas de las armas están disponibles como equipos de armas Freeborn, la gran variedad significa que los jugadores pueden obtener armas de otras fuentes, incluso si no hay un arma Freeborn "Oficial Antares" disponible.

#### MUNICIONES ESPECIALES

Los Freeborn tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usar.

- Arco
- Red
- Inhibidora
- Aturdiradora
- Minired (para Honda-X de Freeborn y Mercenarios a Sueldo y Lanzadores-X suspendidos)

#### ARMADURA Y EQUIPO

Los Freeborn usan el equipo más avanzado que pueden construir, sin tener que interactuar con un IMTel. Los drones que fabrican pueden parecerse a los de Concord o Senatex, pero carecen de las capacidades de razonamiento completas de sus homónimos y, a menudo, se rechazan como una debilidad potencial en un fragmento de Freeborn.

Los vehículos Freeborn se ensamblan a partir de patrones Algoryn, Concord y Senatex. Los vehículos de patrón Senatex son poco comunes, excepto entre las casas aliadas de Senatex, ya que dependen de cierto grado de bioingeniería de un IMTel isoriano.

#### Injertos de Soma

**Tipo:** Implante

Esta espantosa tecnología está prohibida en gran parte del espacio antareano, especialmente en las facciones de IMTel y entre los boromita y los Algoryn. Los injertos de soma son nanofibras que crecen en el cerebro y anulan las salidas en áreas específicas, eliminando efectivamente el libre albedrío. La mayoría de las veces, las Casas (poco éticas) les dan a los Salvajes para convertirlos en una infantería barata y producida en masa, o en forraje.

Injertos Soma comienza el juego desactivados. Siempre que una unidad equipada con Injertos Soma deba realizar un test basado en Co, el jugador que la controla puede indicar que los Injertos Soma se están activando **antes** de tirar los dados. Una vez activados, los injertos no se pueden desactivar durante la duración del juego y tienen los siguientes efectos:

- La unidad pasa todos los test basados en Co (Orden, Recuperación, etc.) excepto con un resultado de 10.
- La unidad todavía se rompe automáticamente en su estado de Co más alto.
- Si se obtiene un 10 en cualquier test de Co y la unidad no se rompe (como en un test de ruptura), los injertos de soma funcionan mal.
- Los injertos de soma que funcionan mal tienen los siguientes efectos adicionales:
- La unidad falla automáticamente en los test basados en Iniciativa.
- Cuando a la unidad se le da un dado de orden, se tira el dado para generar una orden aleatoria. Esta orden aleatoria debe seguirse normalmente, pero la forma en que se implementa depende del jugador propietario.

*Por ejemplo, una unidad que obtiene una orden de Fuego no necesita disparar, pero no puede moverse y se trata en todos los demás aspectos como si*

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

hubiera recibido una orden de Fuego.

### Habilidad Misgénica

**Tipo:** Innato (Manipulación Genética)

Uno de los avances tecnológicos menos sanos son los realizados por un Pirata NuHu y sus experimentos con humanos. Tales experimentos producen Engendros de Laboratorio, los mejores de los cuales se usan en la batalla. Debido a la experimentación (ilegal), pocas Casas Freeborn trabajan con Pirata NuHu, dejándolos en gran medida separados de los verdaderos Vardosi.

- Una unidad Engendros de Laboratorio siempre tiene una habilidad Misgénica gratis, elegida de la tabla de habilidades misgénicas por el jugador antes del juego (no tiene que ser la misma para todos los juegos).
- Se pueden comprar hasta tres tiradas de habilidad adicionales en la tabla, pero no seleccionárselas. Realiza la/s tirada/s al comienzo del juego cuando la unidad se despliega o cuando recibe su primera orden si no se despliega al comienzo del juego. Si el resultado es una habilidad que la unidad ya tiene, tira de nuevo a menos que la habilidad indique lo contrario. De lo contrario, cada habilidad se acumula con las bonificaciones de otras habilidades.

Consulte la Tabla de habilidades misgénicas para obtener detalles de cada habilidad.

*Por ejemplo, una unidad con Eructo ácido encima de Sobrecarga muscular tiene 1× SV1 de disparo en PBS más Str 7 y 1× SV2 de ataque en combate cuerpo a cuerpo. Si se compra una tercera habilidad y se tira Excesivamente violento, cada uno de los misgénicos tendría ataques cuerpo a cuerpo 2×SV2.*

Tabla de Habilidades Misgénicas	
D10	Habilidad misgénica de la unidad ganada
1	<b>Excesivamente Violento:</b> 2 ataques en CaC
2	<b>Pellejo Retorcido/Piel Endurecida:</b> +1 Resistencia básica (a 6); +2 resistencia (a 7) si se selecciona por segunda vez.
3	<b>Sobrecarga Muscular:</b> Str 7 y +1 SV en CaC; +2 SV si se selecciona por segunda vez.
4	<b>Reflejos de Relámpago:</b> Init 9
5	<b>Grito Penetrante:</b> alcance efectivo de 10" SV 0
6	<b>Eructo Ácido:</b> Gana 1 disparo en SV1 en PBS y +1 SV en CaC.
7	<b>Nube de Vapor:</b> los Engendros exudan una nube de vapor nociva que dificulta atacar a los Engendros y actúa como un emético. Los oponentes CaC repiten los golpes
8	<b>Interferencia de Fragmentos:</b> cualquier unidad enemiga a 5" que reciba un dado de órdenes debe realizar un test de órdenes con una penalización de -1, incluso si no tiene pines.
9	<b>Líder Astuto:</b> El líder gana Duro 2 y Co 8
10	<b>Elige Cualquier Habilidad,</b> incluso si ya ha sido lanzada

### Freeborn Skimmers

Los Freeborn usan un skimmer personal, rápido y ampliamente disponible, el Incursores Celestes, que está diseñado para transportar a una persona y su equipaje. En lugar de la capacidad de carga de equipaje, el Freeborn incorpora una variedad de sistemas de armas y un Amplificador HL.

El Skimmer Deslizador de Ataque también es un transporte mayoritariamente civil reacondicionado con campos de blindaje adicionales y, por supuesto, un arma.

### OPCIONES DEL EJÉRCITO

Los Freeborn puede utilizar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costes indicados.

- ¡Bloqueo! - 1 punto
- Contra Impulso +3 - 2 de por 1pt.
- En Pie! - 2pts..
- Tirador - 2pts.
- Recomponeos! - 2pts.
- Fragmento Superior - 2pts.
- Bien Preparado - 1 pt.

### SELECTOR DE NÚCLEO FREEBORN

Consulte el suplemento Como Jugar para obtener detalles sobre las selecciones principales. Se debe tomar uno de los dos selectores, **Vardosi** o **Pirata**, y se deben seguir las restricciones de unidad para ese selector.

Para ayudar con la selección, Salvajes, Domari y Vardanari están agrupados bajo su propio subtítulo en las descripciones de las unidades. En la especificación de la unidad central, la palabra "infantería" también incluye "Mando de infantería" (así, por ejemplo, el Mando Domari cuenta como una Escuadra de Infantería Domari).

### Notas de la Lista de Freeborn

Los Freeborn usan lo que esté disponible, comprando o fabricando lo que no pueden encontrar, por lo que una fuerza de Freeborn puede contener muchos elementos diferentes. Esto hace que sea divertido construir y coleccionar, pero también da lugar a una proliferación de opciones de unidades, restricciones e interconexiones. Reconocemos esto aquí con la esperanza de que los jugadores perdonen nuestros intentos de hacer que esta lista sea un fiel reflejo de las Casas de los Freeborns como sea posible.

### UNIDADES PRINCIPALES VARDOSI

Este es el selector central para las fuerzas desplegadas desde las naves Freeborn o que se pueden encontrar en una flota doméstica.

Debe haber al menos una escuadra de infantería **Domari** o **Vardanari** más el Nivel de Fuerza (1+FL), más una unidad adicional de **infantería** o **equipo de armas Domari** o **Vardanari**. Esto se suma a cualquier otra limitación de selección.

### Ejemplo de Fuerza Vardosi

Se puede formar un potente ejército inicial por 50 puntos (FL1) con los siguientes dados de seis órdenes.

- 1 × Escuadra Domari con dron Observador a 10 puntos (básico)
- 1 × Escuadra Vardanari a 10 puntos (básico) = 20 puntos
- 1 × Equipo de Armas Vardanari con Lanzador-X a 10 puntos (básico) = 30 puntos
- 1 × Skimmer Deslizador de Ataque con Apoyo Ligero de Plasma o Cañón de Plasma @ 17pts = 47pts
- 1 × Fragmento de Sonda Cazadora a 3 puntos = 50 puntos

### UNIDADES PRINCIPALES DE PIRATA NUHU

Este es el selector central para aquellos NuHu que se han convertido más allá de ser Renegados en el manipuladores Piratas NuHu con sus Engendros de Laboratorios y Salvajes.

Un **Pirata NuHu** es obligatorio.

También debe haber al menos una más de las Escuadras por Nivel de Fuerza(1+FL+) **Guerreros Salvajes** o **Engendros de Laboratorio** en total, además de cualquier otra limitación de selección (por lo tanto, 2 en FL1, 3 en FL 2 y así sucesivamente).

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### DEFINICIONES DE UNIDADES DE FREEBORN

#### Unidades de Mando Freeborn

Mando de Flota (Mando de Infantería, 13pts)									
Un Capitán Superior representa al Comandante de un Crucero Comercial con sus Vardanari, excelentes recursos militares y fabricantes. Esta unidad podría construirse a partir de una variedad de modelos y fuentes. Los modelos Hansa Nairobi, Baray Tsulmari, Taras Kalemon y Amano Harran podrían usarse para representar a un Capitán Superior.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Capitán Superior con pistola de plasma o carabina de plasma, x-honda con Minired, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	8	9	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2	
2 x Guardaespaldas Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura de réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Guardaespaldas Leal	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Amplificador HL	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none"><li>0-2 Dron Deflector a 1 punto cada uno</li><li>0-2 Vardanari a 2 puntos cada uno</li><li>Reemplace las carabinas de plasma con carabinas de compresión @ Gratis</li><li>Da a todos los miembros de la unidad armadura reforjada en lugar de réflex a 1 punto en total</li></ul></div><div><ul style="list-style-type: none"><li>0-2 Dron Centinela con Acc 6 a 1 punto cada uno</li></ul></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi: 0-1			Pirata: Ninguno			Único,Opción Limitada	

Renegado NuHu (Mando de infantería, 16 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Renegado NuHu con simbiote Nano-Dron (armadura Recuperada), pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Ágil, Mando 15", Seguid, Núcleo,Suspensor, Duro 2, Herida	
2 x Guardaespaldas Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura de réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Guardaespaldas Leal	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 punto</li><li>• 0-1 Medi-Dron adicional a 1 punto</li><li>• 0-3 Guardaespaldas Vardanari a 2 puntos cada uno</li><li>• Dar carabinas de compresión Vardanari en lugar de carabinas de plasma @ Gratis</li></ul></div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li><li>• Mejora NuHu a Herida 2 @ 2pts</li><li>• Dale a Guardaespaldas Vardanari una armadura reforjada en lugar de una réflex por 1 punto en total</li></ul></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Vardosi 0-FL			Pirata: Ninguno				Opción Limitada	

Pirata NuHu (Mando de Infantería, 17 puntos)									
Fuera del IMTel, NuHu no puede acceder a la inteligencia sofisticada detrás del atributo Sacrificio de Dron, Su guardaespaldas son típicamente salvajes leales o panhumanos entrenados según el estándar Vardanari y arraigados con injertos de lealtad o instintos protectores.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Pirata NuHu con simbiote Nano-Dron (armadura reforjada), pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	10	9	Ágil, Comando 15", Seguir, Héroe, Núcleo,Suspensor, Duro 2, Herida	
2 x Guardaespaldas Salvajes de Élite con pistola mag o repetidor mag, granadas de plasma;Armadura réflex, red de alto impacto/capa	5	5	6	6	5(6)	7	7	Guardaespaldas leal*	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"><li>0-3 Guardaespaldas Salvajes de Élite a 2 puntos cada uno</li><li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li><li>Mejora NuHu a Herida 2 @ 2pts</li></ul>					<ul style="list-style-type: none"><li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li><li>0-1 Medi-Dron adicional a 1 punto</li></ul>				

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>	<b>Vardosi ; Ninguno</b>	<b>Pirata: 1–FL</b>	<b>Opción Limitada</b>
---	--------------------------	---------------------	------------------------

### Vardanari

Vardanari son la guardia de élite de los Freeborn, entrenados con un alto nivel y a menudo reciben implantes que las naciones de IMTel y Algoryn nunca considerarían dar a sus soldados. El énfasis está en una infantería ligera móvil capaz de desplegarse a bordo de naves en lugar de como tropas de ataque. Si no hay modelos de Drones Amplificadores de HL disponibles, recomendamos usar modelos de BtGoA como escudo o dron sincronizador, o modelos de nano-sonda.

Mando Vardanari (Mando de Infantería, 14 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Comandante con carabina de plasma o pistola, x-honda con Minired, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	8	9	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2	
2 x Guardaespaldas Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura de réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Guardaespaldas Leal	
1 x Dron Amplificador HL	–	–	–	–	–	–	–	–	
1 x Medi-Dron	–	–	–	–	–	–	–	–	
1 x Dron Deflector	–	–	–	–	–	–	–	–	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0–3 Guardaespaldas Vardanari a 2 puntos cada uno</div><div>• 0–1 Dron Observador adicional a 1 punto</div><div>• 0–1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</div><div>• Dale a Guardaespaldas Vardanari una armadura reforjada en lugar de una réflex por 1 punto en total</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Vardosi	0–½×FL				Pirata: Ninguno			

Vardanari (Infantería, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x sargento de armas Vardanari con carabina de plasma, x-honda con Minired, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	8	8	Duro	
4 x Vardanari con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	-	
1 × Dron Amplificador HL	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-3 Vardanari a 2 puntos cada uno</div><div>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</div><div>• Dar carabinas de compresión Vardanari en lugar de carabinas de plasma @ Gratis</div><div>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</div><div>• Dale a Vardanari una armadura reforjada en lugar de una réflex por 1 punto en total</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Vardosi	0-2 × FL: debe haber al menos tantas infanterías Vardanari y Domari como 1 + FL						Pirata: 0-½×FL	

Equipo de Apoyo Vardanari (Equipo de Apoyo, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder de Tripulación Vardanari con pistola de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	Duro	
1 × Tripulación Vardanari con pistola de plasma; armadura réflex, capa de alto impacto	5	5	6	5	5(6)	7	8	-	
1 × Cañón de Plasma	5	-	-	-	11	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• 0-2 tripulantes a 2 puntos cada uno</div><div>• 0-1 Dron Amplificador HL a 1 punto</div><div>• Reemplace el cañón de plasma con:<div><div>◦ Apoyo Ligero de plasma o cañón de compresión @ Gratis</div><div>◦ Lanzador-x y municiones especiales Arco, Atrapadora, Inhibidora, Red @ 1pt</div><div>◦ Un tripulante devanagari adicional y un bombardero de compresión o un Cañón fractal o un bombardero de plasma que convierte a la unidad en un equipo de Apoyo pesado a 2 puntos (solo FL2+)</div><div>◦ Un tripulante adicional de Vardanari y un Obús-X o un mortero mago, además de municiones especiales Arco, Atrapadora, Inhibidora, Red , lo que convierte a la unidad en un equipo de apoyo pesado a 3 puntos (solo FL2+)</div></div></div></div><div><div>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</div><div>• Da carabinas de plasma a la tripulación y al líder por 1 punto en total</div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi 0-FL Pirata: 0-1/Vardanari Apoyo Pesado FL 2+									

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### Domari

Los Comandantes de Domari, como se muestra en la Escuadra de Mando de Domari, a menudo son oficiales tácticos o comerciales de una nave y, posiblemente, podrían ser seleccionados de la tripulación de un Pirata NuHu. Otros Domari son normalmente tripulantes de naves, aunque bien entrenados, que sirven como milicia.

Cuando se actualiza una unidad de Mando Domari, un Capitán Boromita representa al comandante de una Nave de Salvación(o, tal vez, un criminal y una empresa empresarial que incorpora agentes de envío Freeborn). Si todos los miembros de una Escuadra de Mando de Domari se actualizan a boromitas, una unidad de Domari se puede actualizar a un costo de +2 puntos a:

- Pandilleros de seguridad de boromita, o
- Cuadrilla de Trabajo Boromita.

Por lo demás, ambas unidades están enumeradas en la Lista de ejército boromita.

Mando Domari (Mando de Infantería, 9 pts)									
Esta escuadra puede estar formado por el modelo de plástico Domari y los drones adicionales o drones auxiliares, de casi cualquier diseño, o por pandilleros de seguridad de Boromite o un escuadrón de supervisores de Boromite. El modelo Dirag es un buen Capitán Boromita.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Oficial Domari con pistola mag, Honda-X con Minired; Armadura de réflex	5	5	5	5	5(6)	7	9	Mando, Seguir, Duro	
3 x Guardias Domari con Fusil mag, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
0 x Capitán Boromita con pistola mag, mazo compactador, granadas de implosión; Armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	10	Mando, Seguir, Duro 2	
0 x Guardias Boromitas con Fusil mag, granadas de implosión; armadura réflex	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"><li>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</li><li>• 0-2 Domari a 2 puntos cada uno</li><li>• Ascienda de oficial Domari a Capitán Boromite @ 1pt</li><li>• Reemplace la pistola magnética Domari Oficial o Capitán Boromite por pistola de plasma, carabina de plasma o repetidor magnético @ Gratis</li><li>• Actualiza cualquiera/todas las Domari a Guardias Boromite por 1 punto en total</li></ul>					<ul style="list-style-type: none"><li>• 0-1 Dron Amplificador HL a 1 punto</li><li>• Da a todos los guardias carabinas de plasma a 1 punto en total</li><li>• Dar a todos los miembros del escuadrón capa de impacto @ 1 punto en total</li></ul>				
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi		0-FL		Pirata: 0-1			

Domari (Infantería, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Suboficial Domari con pistola mag, granadas de plasma; Armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	7	8	Duro	
4 x Marinero Domari con Fusil mag, granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
1x Granadero Domari con x-honda con Minired granadas de plasma; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• 0-2 Marineros Domari a 1 punto cada una</div><div>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</div><div>• Reemplace pistola de plasma del Domari Suboficial por carabina de plasma o repetidor mag a @ Gratis</div></div><div><div>• Da a todos los miembros de la unidad una capa/telaraña de alto impacto a 1 punto en total</div><div>• Reemplace Granadero Domari con Marinero Domari @ Gratis</div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
Vardosi : Cualquiera: debe haber al menos tantos escuadrones de Vardanari y Domari como 1+FL									
Pirata: 0-FL									

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Equipo de Defensa de Nave Domari (Equipo de Apoyo, 6 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación Domari con pistola mag; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
0 × Líder del equipo Domari con pistola mag; armadura réflex	5	5	5	5	5(6)	7	7	Duro	
1 × Apoyo Ligero Mag	5	-	-	-	11	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• 0-1 Tripulación Domari a 1 punto</li><li>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li><li>• Reemplace el soporte de luz magnética con un:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Cañón Mag por Cañón Fractal @ Gratis</li><li>◦ Cañón Mag Pesado y agregue un tercer dotación de armas, lo que convierte a la unidad en un equipo de Apoyo Pesado a 2 puntos (solo FL2+)</li><li>◦ Apoyo Pesado Mag y adición de un tercer dotación de armas, lo que convierte a la unidad en un equipo de Apoyo Pesado a 3 puntos (solo FL2+)</li></ul></li></ul></div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• 0-1 Líder del equipo Domari a 2 puntos</li><li>• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li></ul></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Todos: 0-2×FL; max 0-1 por Domari o Mando Domari					Apoyo Pesado FL 2+		

## Unidades Salvajes/Piratas

Estas unidades Salvajes se contratan en mundos donde la sociedad tecnológica de épocas anteriores se ha derrumbado, generalmente debido a limitaciones de recursos o una dependencia previa del comercio. Se espera que en el futuro se desarrolle una Lista de ejército Salvaje separada. El modelo Bovan Tuk sería un gran señor de la guerra Salvaje.

Mando Salvaje (Mando de Infantería, 10 puntos)									
¡Recomendamos a los jugadores que usen una selección de Salvajes ordinarios para Mando Salvaje o que personalicen los suyos propios!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Cacique Salvaje con carabina de plasma o repetidor mag, maglash, granadas de plasma; armadura de réflex, red de alto impacto/capa	5	5	5	5	5(6)	8	8	Mando, Seguir, Héroe, Golpe salvaje, Duro 2	
0 × Señor de La Guerra Salvaje con carabina de plasma o repetidor mag, granadas de plasma; armadura réflex, red de alto impacto/capa	5	5	6	6	5(6)	9	9	Mando, Seguir, Héroe, Golpe salvaje, Duro 2, Herida	
2 × Salvajes Huscarsl con Fusil mag o repetidor mag, granadas de plasma; armadura réflex, red de alto impacto/capa	5	5	5	6	5(6)	7	7	Guardaespaldas leal, Golpe salvaje	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-2 Huscarsl salvajes a 2 puntos cada uno</div><div>• Dar injertos de soma a todos los miembros de la unidad a 2 puntos en total</div><div>• Actualiza a Cacique en una escuadra a Señor de la Guerra @ +1pt</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –	Vardosi		0-1		Pirata: 0-FL				

Guerreros Salvajes (Infantería, 10pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder de Guerra Salvaje con Carabina de Plasma, granadas de plasma	5	5	5	6	5	7	7	Golpe salvaje, duro	
5 x Guerreros Salvajes con Fusil Mag, granadas de plasma	5	5	5	6	5	7	7	Golpe salvaje	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• 0–4 Guerreros Salvajes a 2 puntos cada uno</li><li>• Dar injertos de soma a todos los miembros de la unidad a 2 puntos en total</li><li>• Reemplace la carabina de plasma del Líder de Guerra Salvaje con repetidor mag, pistola mag o Fusil mag @ Gratis</li></ul></div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• Da armadura de réflex a todos los miembros de la unidad a 1 punto en total</li><li>• Dale a un Guerrero Salvaje un lanzador micro-x @ Gratis</li></ul></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi 0–2xFL Pirata: Cualquiera: debe haber al menos tantos Guerreros Salvajes + Engendros Rechazados en total como FL+1									

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Maestro de Bestias Salvajes (Bestia, 10 puntos)									
¡Se puede construir una Escuadra de Maestro de las Bestias a partir de un modelo Salvaje o Domari más angrkiz o Bestias de casi cualquier lugar!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Maestro de Bestias Salvajes con repetidor mag, maglash; Armadura réflex	5	5	5	6	5(6)	7	7	Golpe salvaje, duro	
5 x Salvaje Angrkiz o similar	5	6	–	6	7	6	6	Golpe salvaje, 2 ataques SV2	
Opciones de Actualización:									
• 0–3 Angrkiz @ 2pts cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi		Ninguno		Pirata: 0-FL			

Jinetes de Tiburones (Montura, 12pts)									
Los Tiburones son Mhagrids, pero se rumorea que están siendo criados por otras Casas de Freeborns para sus propias tropas salvajes. Los jinetes de Tiburones desmonta como Infantería Salvaje. Los modelos aéreos cuentan como suspendidas y no verdaderas criaturas voladoras . Los Tiburones no se pueden transportar.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Líder de Guerra Salvaje Tiburón con Fusil Mag, maglash; armadura réflex, capa de alto impacto	8	7	5	6	6(7)	7	8	Duro 2, Aéreo, Golpe salvaje, 1 Ataque SV3,Atacar y Retirarse	
2 x Jinetes de Tiburones Salvajes con Fusil Mag, maglash; armadura réflex, capa de alto impacto	8	7	5	6	6(7)	7	7	Aéreo, Golpe salvaje, 1 Ataque SV3,Atacar y Retirarse	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• 0-2 jinetes de tiburones a 3 puntos cada uno</div><div>• Dar injertos de soma a todos los miembros de la unidad a 2 puntos en total</div></div><div><div>• Reemplace el Fusil Mag de líder de guerra con repetidor mag, pistola mag o carabina de plasma @ Gratis</div><div>• Reemplace el Fusil Mag de cualquier jinete de Tiburones con un repetidor mag @ Gratis</div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi		0-1		Pirata: 0-1 por escuadra de guerreros salvajes			

Caballería de Bestias no Mhagrids									
Los Tiburones podrían reemplazarse con otras monturas para representar Salvajes de mundos distintos como Mhagrids. Una montura más (total 4) debería estar en la escuadra base y un solo jinete adicional sería +2 puntos. Las estadísticas de Co y otras actualizaciones son como jinetes de Tiburones.									
Reemplazar Montura	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
Kryghal o Similar	6	6	5	6	7(8)	Como arriba	1	Ataque SV2, Golpe salvaje	

Escuadra de Engendros de Laboratorio (Infantería, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 × Engendros con injerto de soma	5	5	5	5	5	7	7	Habilidades misgénicas, injertos de soma	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"><li>• 0–6 engendros a 1 punto cada uno</li><li>• La unidad comienza con una habilidad misgénica elegida. Agregue hasta tres habilidades misgénicas aleatorias más a 2 puntos por tirada aleatoria.</li></ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi	Ninguno	Pirata: Cualquiera: debe haber al menos tantos Guerreros Salvajes + Engendros Rechazados en total como FL+1					



## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### Vehículos / Skimmers

#### Una nota sobre Skimmers Incursores Celestes

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

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

#### Escuadra Incursores Celestes (Montura/Mando Montado, 14 puntos)

Desmonta como Domari (o Mando Domari ) con el número de soldados indicado, con las armas y las estadísticas de Co como se muestra.

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Líder Incursores Celestes con Fusil Mag ; armadura de reflex, capa de alto impacto en Skimmer personal Incursores Celestes	9	7	5	5	5(7)	7	8	Duro
0 x Comandante Incursores Celestes con Fusil Mag ; armadura de réflex, capa de alto impacto en personal Incursores Celestes skimmer	9	7	5	5	5(7)	7	9	Mando, seguir, duro 2
2 x Soldados Incursores Celestes con Fusil Mag ; armadura de réflex, capa de alto impacto en personal Incursores Celestes skimmer	9	7	5	5	5(7)	7	8	-
1 x Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	Compactador
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dale a cualquier Líder Incursores Celestes , Comandante o Soldado un repetidor mag en lugar de una Fusil Mag @ Gratis</li> <li>• Dale a cualquier Líder Incursores Celestes o Comandante una carabina de plasma en lugar de una Fusil Mag de forma gratuita</li> <li>• 0-2 Soldados Incursores Celestes a 3 puntos cada uno                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Observador a 1 punto</li> </ul> </li> <li>• Reemplazo de líder en una escuadra a comandante @ 2 puntos, lo que convierte a la escuadra en una unidad de mando montada (solo Vardosi)</li> <li>• Añadir cañón de plasma compactado o cañón mag compactado a 1 punto o Apoyo Pesado Mag compacto a 2 puntos</li> <li>• Reemplace el repetidor de doble mag de un Incursores Celestes con:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanza de plasma @ Gratis</li> <li>• Apoyo Ligero Mag @ 1pt</li> </ul> </li> </ul>								
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b> <span style="margin-left: 100px;"><b>Vardosi : 0-2xFL</b></span> <span style="margin-left: 100px;"><b>Pirata: 0-1</b></span>								

#### Dron de Combate/Skimmer (Vehículo, 21 puntos)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1x Skimmer de Combate con Modelo Liberator con Cañón Mag, Apoyo Ligero Mag	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido
0 x Dron de Combate ImTel C3M4 o MV5 Recuperado con Cañón de Plasma, Apoyo Ligero Plasma	5	5	5	-	13	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>• Reemplace el Cañón Magdel skimmer con un:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo Ligero Mag @ Gratis</li> <li>• Apoyo Pesado Mag @ 2pts</li> </ul> </li> <li>• Reemplace el Cañón de Plasma del Dron de Combate con un Cañón de Compresión @ Gratis</li> <li>• Actualice el skimmer a un Dron de Combate C3M4/MV5 Recuperado a 2 puntos</li> </ul>								
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b> <span style="margin-left: 100px;"><b>Vardosi : 0-FL</b></span> <span style="margin-left: 100px;"><b>Pirata: 0-1</b></span> <span style="margin-left: 100px;"><b>Mínimo FL 2+</b></span>								

#### Skimmer de Ataque (Vehículo, 17 pts)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Striker con Cañón de Plasma	7	6	5	-	11(12)	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido
1 x Dron Amplificador HL	-	-	-	-	-	-	-	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li> <li>• Cambie el Cañón de Plasma por Apoyo Ligero de plasma @ Gratis</li> </ul>								
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b> <span style="margin-left: 100px;"><b>Vardosi : 0-1+FL</b></span> <span style="margin-left: 100px;"><b>Pirata: Ninguno</b></span>								

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Dron de Transporte/Skimmer (Vehículo, 17 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Transporte con Apoyo Ligero Mag	5	5	5	–	11	7	7	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido,Transporte 10	
0xTransporte Blindado con Apoyo Ligero Mag	5	5	5	–	13	7	8	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido,Transporte 10	
0 x Mando Skimmer Obsoleto con Apoyo Ligero Plasma, Lanzador-X más municiones especiales: Arco, Aturdidora,Inhibidora, Red *	5	5	5	–	12	8	9	MOD 2, Grande, IMTel aislado, Suspendido,Transporte 4 , Comando 15", Héroe 15"	
1 x Dron Observador	–	–	–	–	–	–	–	–	
* El Mando Skimmer tiene un conjunto de comunicación que extiende sus rangos Mando (Estadística Co ) y Heroe (Estadística Init ) a 15".									
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• 0–1 Dron Observador adicional a 1 punto</li><li>• Reemplace el Apoyo Ligero Mag de Transporte con un:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Cañón Mag @ 1pt</li><li>◦ Apoyo Pesado Mag @ 2pts</li><li>◦ Apoyo Ligero Plasma @ 1pt (C3T7 o estilo Tograh)</li></ul></li><li>• Mejorar Transporte a Transporte Blindado a blindaje adicional, armadura cinética y tripulación o inteligencia artificial mejorada a 2 puntos (solo FL2+)</li><li>• Actualice un transporte en un ejército a Skimmer a Mando Obsoleto a 7 puntos (solo FL2+)</li></ul></div><div><ul style="list-style-type: none"><li>• 0–2 Drones Deflectores a 2 puntos cada uno</li></ul></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Vardosi : 0-1 por unidad de infantería Pirata: 0–1 por escuadrón NuHu o Vardanari Skimmer de transporte blindado y mando mín. FL 2+									

Skimmer de Combate Pesado (Vehículo, 27 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 skimmer de Combate Pesado Modelo Bastión con Apoyo Ligero Mag,Cañón Pesado Mag	4	5	5	-	15	7	8	MOD 2, Extra Grande, IMTel aislado, Suspendido	
0 x Dron de Combate Pesado C3M250 Recuperado con Apoyo Ligero Plasma,Bombardero de Plasma	4	5	5	-	15	7	8	MOD 2, Extra Grande, IMTel aislado, Suspendido	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 x Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cambiar Apoyo Ligero Mag por Apoyo Pesado Mag a 2 puntos</li><li>• Actualice el Skimmer Modelo Bastión por el Dron de Combate Pesado Modelo C3M250 a 1 punto</li><li>• Cambia el Bombardero de Plasma del Dron de Combate por:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Bombardero Fractal @ Gratis</li><li>◦ Bombardeo de Compresión @ 1pt</li></ul></li><li>◦ Obús-X y municiones especiales Arco, Aturdidora,Inhibidora, Red @ 3pts</li></ul>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi : 0-½×FL			Pirata: Ninguno			Mínimo FL3+	

## Drones/Sondas Freeborn

Dron Subversor (Dron, 8 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1x Dron C3D1/GP con Matriz Subverter	6	7	–	–	8	7	7	IMTel aislado, autor reparable, suspendido	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos • 0-1 Dron Observador a 1 punto									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi : 0-1				Pirata: Ninguno			

Drones de Apoyo Re acondicionados (Dron, 7 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Apoyo Ligero Recuperado con Apoyo Ligero de Plasma	6	7	5	–	8	7	7	IMTel aislado, suspendido	
0 × Dron de Apoyo Medio Recuperado con Cañón de Plasma	6	6	5	–	10	7	7	IMTel aislado, suspendido	
1 × Dron Observador	–	–	–	–	–	–	–	–	
Opciones de Actualización:									
• 0–1 Dron Deflector adicional a 2 puntos • Actualice el Dron a Dron de Apoyo Medio a 2 puntos									
Restricciones de Unidad/Fuerza –		Vardosi : 0–FL				Pirata: Ninguno			

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

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, 3 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	

## Mercenarios a Suelo

Estos se pueden usar directamente en cualquier otra fuerza, siempre que se puedan contratar; consulte las reglas para mercenarios y las restricciones de contratación en la guía Como Jugar.

Mando Protector-Guerrero de Askar (Mando de Infantería, 14 puntos)									
A pesar de lo fantásticos que son los luchadores, a los Askar a veces les cuesta imaginar y responder a situaciones que no pueden prever. Si bien sus guerreros más experimentados han superado esta reticencia hasta cierto punto, aún son mejores en la acción de posición en lugar de reaccionar a los eventos en el campo de batalla.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Protector Askar con Carabina de Compresión, Honda-X con Minired, Pistola Mag, Granadas de Plasma, Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	7	9	Mando, Seguir, Duro 3	
2 × Guerrero Protector Askar con Carabina de Compresión, Pistola Mag, Granadas de Plasma, Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	5	7	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico (solo especie Askar)	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Guerreros Protectores a 3 puntos cada uno      • Reemplace todas las Pistolas Mag con Pistolas de Plasma a 1 punto									
Restricciones de Unidad/Fuerza ; Se debe tomar una unidad de Mando Askar Protector-Guerrero si se toman 3 o más Escuadras de Infantería Askar.									
Cualquier Permitido: 0-1					Único				

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Escuadra Protector-Guerrero Askar (Infantería, 15 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Líder Protector Askar con Carabina de Compresión, Honda-X con Minired, Pistola Mag, Granadas de Plasma, Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	5	8	Duro	
4 x Protector-Guerreros Askar con Carabina de Compresión, Pistola Mag, Granadas de Plasma,Maglash; Armadura Réflex	6	7	5	6	6(7)	5	7	-	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-3 Guerreros Protectores a 3 puntos cada uno • Reemplace todas las Pistolas Mag con Pistolas de Plasma a 1 punto									
Restricciones de Unidad/Fuerza ; Se debe tomar una unidad de Mando Protector-Guerrero Askar si se toman 3 o más Escuadras de infantería Askar.									
Cualquier Permitido: 0-2 x FL en cualquier ejército permitido									

Cazar recompensas Hück (Bestia, 13 puntos)									
Los Hück son los mejores cazarrecompensas de Antares que a veces aceptan tareas de mercenarios.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Hück con Fusil Mag <i>personalizado</i> CMG,Pistola Mag , Látigo Lectro; Armadura de Réflex	5	6	6	7	7(8)	8	9	Someter, Duro 2, Único, Herir 2	
3 x Angkri Mejorado	5	6	-	7	8	6	6	2 Ataques SV2, Someter	
0 x Lavamitas	5	5	5	6	7	6	5	3 Ataques SV2, Escupitajo de Lava SV2, Golpe Salvaje	
1 x Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	Medico (solo especies de Hück, Angkri y Lavan)	
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>CMG – Fusil Magnética Personalizado:</b> el fusil mag de Hück está altamente personalizado con miras adicionales que otorgan +1 Acc al Hück's cuando se usa el fusil mag (hasta Acc 7) pero sin otra arma. Además, el enfoque y la habilidad de Hück con su arma es tal que tiene una habilidad sobrenatural para acabar con su objetivo: si el fusil mag personalizado no logra un Disparo Afortunado pero acierta, Hück puede tratar un impacto como disparo afortunado pero que no puede ser afectado por ninguna Opción del Ejército. Cada fusil mag está personalizado para su usuario, por lo que los beneficios no se aplican a nadie más que las use, aunque en algunas culturas criminales son trofeos muy deseados!									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<ul style="list-style-type: none"><li>0-2 Angkri mejorado a 1 punto cada uno</li><li>0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li><li>Reemplace todos los Angkri mejorados con Lavamitas @ 1pt cada uno</li><li>Agregue un Lanzador-X Suspendido por un Fusil Mag personalizado con munición especial: Minired, Indirecta, atrapadora, Desdibujadora y Arco @ 2pts</li></ul>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza ;</b>		<b>Cualquier Permitido:</b> 0-1					<b>Único</b>		

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES DE FREEBORN

- En una fuerza **Vardosi**, debe haber al menos **1 Escuadra de Infantería Domari y Vardanari + FL** en total, **más una** Escuadra/Equipo más de **Escuadras de Infantería o Equipos de Apoyo Domari o Vardanari**, además de cualquier otra limitación de selección (indicada por Vardosi) .
- En una fuerza **Pirata**, debe haber un **Pirata NuHu** más al menos **1 Guerrero salvaje o Engendro de Laboratorio +FL** en total, además de cualquier otra limitación de selección (indicada por *Salvaje*).

Unidad/Escuadrón	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Fuerza Vardosi	Fuerza Pirata
Mando de Flota	13	Único,Si	1	0-1	Ninguno
Renegado NuHu	16	S	1	0-FL	Ninguno
Pirata NuHu	17	S	1	Ninguno	1-FL <i>Salvaje</i>
Mando Vardanari	14	N	1	0-½×FL Vardosi	Ninguno
Vardanari	10	N	1	0-2xFL <i>Vardosi</i>	0-½×FL
Equipo de Apoyo Vardanari	9	N	1	0-FL Vardosi	0-1/Vardanari
Mando Domari	9	N	1	0-FL Vardosi	0-1
Domari	9	N	1	Cualquiera Vardosi	0-FL
Equipo de Defensa de Nave Domari	6	N	1	0-2×FL; 0-1/Domari o Mando Domari <i>Vardosi</i>	
Mando Salvaje	10	N	1	0-1	0-FL <i>Salvaje</i>
Guerreros Salvajes	10	N	1	0-2×FL	Cualquiera <i>Salvaje</i>
Maestro de Bestias Salvajes	10	N	1	Ninguno	0-FL
Jinetes de Tiburones	12	N	1	0-1	0-1/Guerreros Salvajes <i>Salvaje</i>
Engendros de Laboratorio	9	N	1	Ninguno	<i>Cualquiera Salvaje</i>
Escuadra Incursoras Celestes	14	N	1	0-2×FL	0-1
Skimmer de Ataque	17	N	1	0-1+FL	Ninguno
Dron de Transporte/Skimmer	17	N	1	0-1/Escuadra de Infantería	0-1/NuHu o Vardanari
Dron de Combate/Skimmer	21	N	2	0-FL	0-1
Skimmer de Combate Pesado	27/28	N	3	0-½×FL	Ninguno
Dron Subversor	8	N	1	0-1	Ninguno
Drones de Apoyo Reacondicionados	7	N	1	0-FL	Ninguno
Fragmento de Sonda Cazadora ( de 4)	3	N,Único	1	0-1	Ninguno
Fragmento Sonda Exploradora (de 4)	5	N, único	1	0-1	Ninguno
Fragmento Sonda Detectora (de 4)	5	N, único	1	0-1	0-1
Mercenarios a Sueldo	Pts	Ltd	Min FL	Restricciones	
Cazar recompensas Hukk	13	Único,N	1	0-1 Cualquier Ejército permitido	
Mando Protector-Guerrero de Askar	14	Único,N	1	0-1 Cualquier Ejército permitido <i>APWC</i>	
Protectors-Guerrero Askar	15	N	1	0-2×FL Cualquier Ejército permitido <i>APWC</i>	
<i>APWC</i> Se debe tomar una Escuadra de Mando Askar si se toman 3 o más Escuadras Protectors-Guerreros Askar .					

### OPCIONES DEL EJÉRCITO DE FREEBORN

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
<b>Bloqueo!!!</b>	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
<b>Contra Impulso +3</b>	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
<b>¡En Piel</b>	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
<b>Tirador</b>	2	1	Vuelve a tirar todos los dados de un turno de disparo.
<b>¡Recomponeos!</b>	2	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
<b>Fragmento Superior</b>	2	1(1/Turno)	Elimina un dado de orden enemigo por turno
<b>Bien Preparado</b>	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Tabla de Habilidades Misgénicas	
<b>D10</b>	<b>Habilidad misgénica de la unidad ganada</b>
<b>1</b>	<b>Excesivamente Violento:</b> 2 ataques en CaC
<b>2</b>	<b>Pellejo Retorcido/Piel Endurecida:</b> +1 Resistencia básica (a 6); +2 resistencia (a 7) si se selecciona por segunda vez.
<b>3</b>	<b>Sobrecarga Muscular:</b> Str 7 y +1 SV en CaC; +2 SV si se selecciona por segunda vez.
<b>4</b>	<b>Reflejos de Relámpago:</b> Init 9
<b>5</b>	<b>Grito Penetrante:</b> alcance efectivo de 10" SV 0
<b>6</b>	<b>Eructo Ácido:</b> Gana 1 disparo en SV1 en PBS y +1 SV en CaC.
<b>7</b>	<b>Nube de Vapor:</b> los Engendros exudan una nube de vapor nociva que dificulta atacar a los Engendros y actúa como un emético. Los oponentes CaC repiten los golpes
<b>8</b>	<b>Interferencia de Fragmentos:</b> cualquier unidad enemiga a 5" que reciba un dado de órdenes debe realizar un test de órdenes con una penalización de -1, incluso si no tiene pines.
<b>9</b>	<b>Líder Astuto:</b> El líder gana Duro 2 y Co 8
<b>10</b>	<b>Elige Cualquier Habilidad,</b> incluso si ya ha sido lanzada

### ARMAS DE FREEBORN EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Carabina de Compresión		10	30	50	1×SV3/2/1	–	Sin Cobertura
Maglash		10	–	–	1×SV1	2×SV1	–
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
Bastón NuHu		10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	20	30	50	1×SV4	–	Inexacta, Brecha, Elegir Objetivo
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		30	40	80	1×SV7	–	–
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
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	RF	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS
	Simple	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 – Casas Freeborn

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	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
Bombardero de Plasma	50	100	200	1×SV9	–	Grande,Mueve 4
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 (Tripulación 2, Res. 11)
Granada de Plasma	5	–	–	1×SV1	1×SV1	SV Combinado
Granada de Implosión	5	–	–	1×SV2	1×SV2	SV Combinado,Brecha

Monturas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Angkri Mejorado	–	–	–	–	2×SV2	Dominar
Angkri Salvaje	–	–	–	–	2×SV2	Dominar
Perro Roca Lavamita	– Solo PBS –			1×SV2	3×SV2	Escupitajo de Lava SV2
Tiburón	–	–	–	–	1×SV3	–

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
Inhibidora	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
Aturdir	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibición 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 penalización en Acc)
Minired	Instantáneo;El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efectos el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.
Arco	Turno a turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6–10; anula otras municiones

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE FREEBORN	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [ (<arma>) ]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
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 <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
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 <b>Apagón</b> , pero el modelo también recibe un pin <b>por cada</b> 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 <b>actual</b> 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 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)

## Lista de ejército de Antares 2 – Casas Freeborn

Capa/Red de Alto Impacto	+1 Res en el mano a mano
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.
Escupitajo de Lava Svn	La criatura lavan escupe lava como un ataque a distancia en PBS a un SV de n
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Guardaespalda Leal	El modelo con Mando o seguimiento en la misma unidad puede reasignar aciertos o salvaciones Ag antes de que se asignen los aciertos afortunados.
Simbionte	El modelo separado se considera parte del padre y debe permanecer dentro de 1" en todo momento; no se puede orientar por separado.
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 <b>uno</b> 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 <b>Apagón Crítico</b> (arriba).
Armadura Réflex Armadura Recuperada	+1 Res +1 Res contra ataques de <10"; +2 Res vs ataques de 10"+
Dominar	Si el oponente del arma o modelo muere, puede declararse incapacitado; Las unidades de infantería o bestias en contacto con el objetivo de Dominado al final de su movimiento pueden llevar al objetivo (no se permite Sprint).
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.
ImTEL Aislado subverora.	Pierde solo 1 punto de Res cuando se ve afectado por Inhibidor; Bonificación de +1 CO en pruebas vs. Ataques estilo ImTEL, como