



LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

SENADO ISORIANO

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 DEL SENATEX DE ISORIA

Las fuerzas militares del Senado Isoriano utilizan una combinación de panhumanos básicos y Tsan Ra (ver Antares 2: El Universo). El Senado es la civilización panhumana más avanzada de Antares, por lo que las rutinas de bienestar y optimización de IMTel gravitan de forma natural hacia la tecnología isoriana, y las siguientes reglas, tecnología y equipo son específicos para el Senado.

NOMBRES DEL EQUIPO DE ISORIANOS

Los isorianos se refieren a sus escuadras en su propio idioma, con influencia tsan. La comunicación tsan tiene muchos más matices y complejidad que el lenguaje panhumano a través de matices de feromonas contextuales y posicionamiento de las extremidades, lo que hace que las traducciones hacia o desde su idioma sean algo vagas e imprecisas. El núcleo de su idioma se ve en los nombres de las unidades, aunque los componentes del idioma son necesariamente limitados y se necesita la asistencia de IMTel para una mejor traducción.

Para simplificar, nos referimos a las unidades por sus nombres/descripciones tanto en isoriano como en Español.

REGLAS ESPECIALES SENATEX

Monitor (Monitor de Fragmentos)

En lugar de centrarse en los líderes veteranos para liderar una escuadra, la IMTel Isoriana considera que los veteranos son los afortunados supervivientes de conflictos anteriores en lugar de excepcionalmente hábiles. En cambio, el IMTel de Isoriano garantiza una mayor capacidad de supervivencia en el campo de batalla al incorporar un monitor de fragmentos dentro de cada escuadra o equipo.

El monitor de fragmentos tiene interfaces médicas e IMTel mejoradas y recibe información sensorial y de salud de cada miembro del fragmento. Los monitores pueden analizar y reaccionar rápidamente ante los peligros para el individuo, priorizando la intervención médica del fragmento y confirmando u optimizando la atención médica brindada por su armadura de fase altamente avanzada. Los monitores se vuelven tan efectivos que se sabe que la armadura de fase de un individuo reacciona antes de un ataque entrante, por lo que los efectos del daño se evitan por completo.

Una unidad que contenga una o más miniaturas con las reglas especiales Monitor puede repetir una única tirada de **Res** fallida en un miembro vivo cada vez que sea alcanzada por disparos o en cuerpo a cuerpo. Esto incluye al monitor y a los motoristas de las motos de pulso.

La repetición de tirada de un monitor se acumula con Duro pero no con las tiradas de medi-drones o medí-sondas. Por lo tanto, una persona con Duro y Monitor que falle dos tiradas de Res podría optar por volver a tirar una a través de su habilidad Duro y otra a través de su habilidad Monitor.

Isoriano-Tsan	Español aproximado
Nar / Nra / N'ra	Panhumano (una extensión de 'ra' que se refiere a la recreación de la especie humana de sí misma).
Vanra	Panhumano mejorado
Ra	Renacido (Tsan Ra = renacido / humanizado Tsan)
Vesh	Intenso calor/ llama rugiente
Var / Va	Mando / Superior
Mahr/Mahra/Mahran	Impacto / impacto (Mahran = impacto sorprendente o repentino: ver 'an, a continuación)
Dash	Apoyo / asistente
Hasa	Susurro , silencioso, uso de subterfugio
Han / 'an	Montado o sobre / repentino o sorprendente
Tak	Rápido
Takhanra	Panhumano de montura rápida

ARMAS

Las estadísticas de armas se dan al dorso.

Compresor Tsan Toro

El Compresor toro está diseñado en torno a la fuerza y la fisiología de Tsan Ra. Se basa en el mismo principio que la tecnología de materiales hipercomprimidos, pero oscila entre las fases de descompresión y compresión. El toro es sensible a la compresión atmosférica como otras armas de compresión, pero disfruta de las mismas ventajas cuando se trata de abrirse paso a través de la cobertura.

Rifle de Fase

Los rifles de fase son la fusión definitiva de las tecnologías cronofásicas isorianas y de cambio de fase de Tsan en forma de arma. El rifle de fase es un arma relativamente grande con un gran alcance y la capacidad de doblar el tiempo, lo que permite a su operador simbiótico francotirador disparar varias veces en el mismo momento. En manos de tales francotiradores creados e implantados, el arma es mortal.

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Proyector de Cambio de Fase

El proyector de cambio de fase es un arma de ingeniería de campo especializada basada en la tecnología de cambio de fase Tsan. Elimina temporalmente estructuras físicas que permiten el paso de soldados isorianos en fases similares. No se ha podido replicar fuera de una nanoesfera isoriana.

MUNICIONES ESPECIALES

El Senado tiene acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usarlos.

- Arco
- Desdibujadora
- Atrapadora
- Red
- Aturdidora
- Inhibidora
- Minired (solo para honda- X)

ARMADURA Y EQUIPO

El Senado utiliza el equipo más avanzado disponible, y usa variaciones de su tecnología de fase inspirada en Tsan.

Armadura de Cambio de Fase (Fase)

Tipo: Usado, cuerpo completo, sellado

La armadura de cambio de fase de Isoriana combina un campo de hiperluz con la tecnología de cambio de fase de los Isorianos. Esto desincroniza la posición del usuario en el espacio real, por lo que aísla al objetivo del daño, pero luego debe volver a sincronizarse para que el usuario interactúe con el entorno. En la práctica, el campo de fase está en flujo constante y, para ser más efectivo, el usuario debe expandir el tiempo de eliminación gradual, reduciendo la cantidad total de tiempo activo.

Esta tecnología es exclusiva de los isorianos. Las siguientes reglas se aplican a las tropas equipadas con armadura de cambio de fase:

- En rangos de 10" o menos, la armadura agrega +1 al valor de resistencia (Res) del objetivo. Esto incluye todos los disparos a quemarropa durante los asaltos y todos los combates cuerpo a cuerpo.
- A distancias superiores a 10", la armadura añade +2 a la Res del objetivo.
- Una unidad equipada con armadura de fase puede hacer una

reacción de Cuerpo a Tierra incluso si ya tiene un dado de orden, es decir, la unidad puede Cuerpo a Tierra cuando se le dispara, independientemente de si está realizando una acción en ese momento o no. Esta es la elección del jugador de la misma manera que cualquier otra reacción de Cuerpo a Tierra. Si la unidad ya tiene un dado de órdenes, voltéalo hacia Down. Si la unidad no tiene orden este turno (o si es una unidad MOD a la que le quedan dados), toma un dado de orden de la bolsa de dados y dale a la unidad una orden Down.

Algunas tropas montadas como Motos de Pulso Takhan y NuHu están equipadas con propulsores hiperluz que agregan un +1 adicional al valor de resistencia. Por ejemplo, en rangos de 10" o menos tienen una Res de +2. Por lo general, esto se agrega a la Res de armadura entre paréntesis predeterminada para cada modelo, como en 5 (8) en lugar de 5 (7) sin un refuerzo.

Escudos de Cambio de Fase

Tipo: Módulo de equipamiento del vehículo

Mientras que la infantería y las máquinas más pequeñas pueden equiparse con la armadura de cambio de fase, se implementa la tecnología de cambio de fase en máquinas más grandes, como los drones de combate. El blindaje permite que un vehículo desincronice su posición en el espacio real, aislándolo del daño pero dejando a la máquina temporalmente inactiva.

Un escudo de cambio de fase debe activarse antes de que el atacante tire en la Tabla de daños y tiene las siguientes reglas:

- La unidad debe tener un dado de orden en la mano o debe tener asignado un dado de orden que no esté Down.
- Coge un dado de orden de la bolsa, o si no hay ningún dado en la bolsa, el dado de orden más actual y vuélvalo a Down.
- El resultado final calculado en la tabla de daños mejora en +2 después de cualquier ajuste realizado por el atacante (p. ej., un resultado de 5 aumenta a 7). Esto no se "acumula" con otros modificadores, como As: solo se puede hacer un ajuste de +2 y el ajuste es fijo.
- El cambio de fase dura solo el turno actual de disparo.

Por ejemplo, si un transporte Tograh MOD2 ha usado sus dos dados de orden, uno para Correr y el más actual para Avanzar, aún puede responder a un impacto exitoso con su escudo de cambio de fase. El dado de orden más reciente (Avanzar) se gira hacia Down y puede sumar +2 al resultado final en la tabla de daños. Si luego se le dispara y se vuelve a impactar entonces debe cambiar su dado anterior (Correr) a Down, pero luego no puede usar su escudo de cambio de fase nuevamente ese turno ya que ha usado todos sus dados de orden

Armas	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Compresor Torus		10	20	30	2×SV3/1/0	2×SV3	RF (disparo), sin cobertura
Rifle de fase	Disparo único	20	30	100	1×SV2	–	Sin cobertura, simbiote
	En fase	20	30	50	D6×SV2	–	RF, solo orden de Disparo
Proyector de Cambio de Fase		20	30	50	2×SV3	–	RF, sincronización por fases, Brecha, Apoyo, Res 11, M5, tripulación 2
Orden de fuego solamente. El modo de disparo por fases solo se puede usar cuando se realiza una acción de Disparo y da como resultado D6 disparos, cada uno de los cuales debe resolverse de forma normal y todos se clasifican como disparos rápidos. Solo el modo de disparo único recibe Sin Cobertura.							
Sincronización por etapas: cuando el proyector golpea un edificio, objeto físico u obstáculo, no solo el objetivo da daño, sino que una sola unidad amiga dentro de 10 "del objetivo que tiene armadura de fase puede hacer una acción inmediata, Avanzar o de Correr para moverse recta a través de la ubicación, impacto como si fuera una puerta abierta (ayuda si está marcada de alguna manera): tome un dado de Orden de la bolsa, haga un Test de Orden si es necesario, luego mueva la unidad sincronizada. Si algún modelo en la unidad sincronizada finaliza su movimiento dentro del material sólido, la unidad toma un PIN para cada modelo y el modelo se destruye al final de su acción, ¡esto puede desencadenar un Test de ruptura!							

Antares 2 Lista de Ejército – Senado Isoriano

OPCIONES DEL EJÉRCITO

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

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

SELECTOR DE NÚCLEO SENATEX

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

Solo hay un selector, flexible, para las fuerzas del Senado Isoriano y este es el selector de Fase. La doctrina militar estructural

predominante del IMTel isoriano enfatiza la velocidad y la flexibilidad, de ahí su falta de armadura pesada y la amplia gama de opciones entre panhumanos, Tsan Ra y la disponibilidad inmediata de Motos de pulso Takhan Dash.

En total, debe haber al menos **dos escuadras de infantería más el nivel de Fuerza (2+FL)** de los siguientes tipos en una fuerza de fase:

- Nar Var (Mando Panhumano),
- Tsan Var (Mando Tsan),
- Nar Vesh (Fase Panhumana),
- Tsan Vesh (Fase Tsan), y
- Tsan Mahra (Asalto a Tsan).

La mezcla de escuadras puede ser cualquiera de estos tres. Aún se deben seguir otras restricciones de unidad, como la elección limitada para los escuadras de Mando.

Por ejemplo, en FL2 se requieren cuatro (2+FL2) de estas escuadras. Podrían ser dos Escuadras de Fase PanHumanas y dos Tsan, o dos Escuadras de Asalto Tsan Vesh y dos Tsan, o incluso una de cada Tsan y dos Escuadras de Fase PanHumanas.

DEFINICIONES DE UNIDADES DEL SENADO

NuHu Senatexis (Mando de infantería NuHu, 18 puntos)									
NuHu Isoriano tiene el equivalente a un Potenciador HL sobre la armadura de fase de su simbiote nano-dron.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1×NuHu Senatexis con simbiote nano-dron, pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	ágil, opción del ejército (Impulso IMTel), Mando 15", Seguir, Núcleo, Sacrificio de Dron, Suspensor,Monitor, Duro, Herida	
2×Nar Vesh (Fase PanHumana) Escolta con carabina de plasma,granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
0×Tsan Vesh (fase Tsan Ra) con plasma duocarb, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opción del ejército (Impulso Intel): el Nuhu automáticamente le da al Ejército un total máximo de una opción gratuita del ejército Impulso Intel. Si se toman más de un Nuhu, el máximo de un impulso Intel todavía se aplica.									
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos• 0-1 Nar Vesh adicional a 2 puntos cada uno• Convierte a un NuHu en un Senatorxis Veterano con Herida 2, Único y Co 10 @ 3pts					<ul style="list-style-type: none">• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto• Actualice cualquiera/todos los Nar Vesh a Tsan Vesh a 1 punto cada uno				
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0– ½×FL				

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Nar Var (Mando Panhumano) Escuadra (Mando de Infantería, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Senatex con carabina plasmática, Honda-X con munición Minired; Armadura de fase	5	5	6	5	5 (7)	8	9	Mando, Seguir, monitor	
0 × Comandante de Isor con carabina de plasma o pistola de plasma; Armadura de fase	5	5	6	5	5(7)	9	10	Mando,Seguir,Héroe, Monitor, Duro,Único,Herida	
2×Nar Vesh (Fase PanHumana) Escolta con carabina de plasma,granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Soldados Escolta a 2 puntos cada uno					• 0-1 Dron Deflector a 2 puntos				
• Actualice un Comandante de Senatex a Comandante de Isor @ +2pts									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0- ½×FL			Elección limitada	

Tsan Var (Mando Tsan) Escuadra (Mando de Infantería, 12 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Tsan Ra 64-Comandante con plasma duocarb, Honda-x y Minired, granadas de plasma; Armadura de fase	6	5	5	7	6(8)	6	9	Mando, Seguir, Monitor, Duro	
0 × Tsan Ra 256 Comandante con plasma duocarb, Honda-x con Minired, granadas de plasma; Armadura de fase	6	5	5	7	6 (8)	8	9	Mando, héroe, seguir, monitor, duro 2,único	
0×Tsan Vesh (fase Tsan Ra) con plasma duocarb, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Escolta a 3 puntos cada uno • Actualice un 64-Comandante a 256-Comandante @ +2pts									
Restricciones de Unidad/Fuerza -					Fase: 0- ½×FL			Elección limitada	

Comandante de Drones Isorianos (Mando de Drones, 15 pts)										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × Isorian Drone Commander con apéndices de herramientas, Honda-x con Minired y granadas de plasma; carabinas gemelas de plasma	6	7	6	5	11	8	9	As, Asalto, Mando, Seguir, Autorreparación,Suspensor, Escudos Cambio Fase,Espacio de transporte 3		
0 × Dron Comandante Xan Tu con Apéndices de herramienta, Honda-x con Minired y Granadas de Plasma; Carabinas de plasma gemelo	6	7	6	5	11	8	10	As 2, Asalto, Mando, Seguir, Autorreparación ,único Suspensor, Escudos Cambio Fase,Espacio de transporte 3,		
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-		
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-		
Opciones de Actualización:										
• 0-1 Dron Reflector adicional a 2 puntos										• Reemplazar Dron Comandante con Dron Comandante Xan Tu @ 2pts
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0- 1					

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Vanra Hasa (Francotirador de Fase) (Infantería, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Vanra Hasa (francotirador de fase) con simbionte de rifle de fase, pistola de plasma; armadura de fase	5	6	7	5	5(7)	8	8	Monitor, Francotirador	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron de Camuflaje	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Dron Observador adicionales @ +1pt					• 0-1 Dron Deflector @ 2pts				
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0– ½×FL				

Nar Vesh (Fase Panhumana) Escuadra (Infantería, 11 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Nar Vesh Fase Monitor con carabina de plasma, Honda-X con munición de honda, granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	Monitor	
3 × Nar Vesh Soldado Fase con carabina de plasma, granadas de plasma; blindaje de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Nar Veshmahr Soldado Lanza con lanza de plasma, granadas de plasma; armadura de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0-3 soldados de fase Nar Vesh a 2 puntos cada unoReemplace la lanza de plasma de Veshmahr Soldado Lanza con un rifle de plasma como un Veshva Francotirador @ Gratis									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 1+FL+ – conjuntamente entre Nar Vesh, Tsan Vesh y Tsan Mahra				

Un recordatorio sobre el rifle de plasma.

El rifle de plasma tiene las reglas especiales Elegir objetivo y explotar. Elegir objetivo permite que el francotirador dispare a un objetivo diferente al del resto del escuadrón, Explotar permite que cualquier impacto del rifle se asigne a un dron de apoyo enemigo, ya sea que se obtenga o no un Impacto afortunado. El impacto en sí no suele ser un impacto afortunado (ja menos que se lance un uno, por supuesto!), por lo que, de lo contrario, debe someterse a cualquier repetición de la tirada de forma normal. Si no se asigna a un dron de apoyo, se asigna un impacto del rifle de plasma de acuerdo con las reglas normales para la asignación de impactos.

Tsan Vesh (Fase Tsan RA) Escuadra (Infantería, 13 puntos)									
Nota sobre los tamaños de escuadra de Tsan: las escuadras de Tsan Ra operan en la preferencia Base8 de Tsan. Tácticamente, y sobre la mesa, se ha encontrado que cuatro Tsan Ra son significativamente más efectivos que tres, de ahí estos tamaños de escuadra a pesar de los tamaños de cuadro predeterminados. Los jugadores sin modelos adecuados pueden reducir el número de tsan vesh en uno y los puntos cuestan a 10 puntos.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Tsan Vesh Monitor con plasma duocarb, Honda-x con munición de honda, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	Monitor	
3 × Soldados Tsan Vesh con plasma duocarb, granadas de plasma; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	–	
1 × Dron Observador	–	–	–	–	–	–	–	–	
Opciones de Actualización:									
• 0–1 Soldado Tsan Vesh @ 3pts									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 1+FL+ – conjuntamente entre Nar Vesh, Tsan Vesh y Tsan Mahra				

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Escuadra Tsan Mahra (Tsan Ra Asalto) (Infantería, 13 puntos)								
Los jugadores sin modelos adecuados pueden reducir el número de Tsan Mahra en uno y los puntos cuestan 10 puntos.								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Monitor Tsan Mahra con Compresor Torus, Honda-x con munición de honda; blindaje de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	Monitor
3 x Soldados Tsan Mahra con Compresor Torus; Armadura de fase	6	5	5	7	6(8)	6	8	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
Opciones de Actualización:								
• 0-1 SoldadoTsan Mahra @ 3pts								
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 1+FL+ – conjuntamente entre Nar Vesh, Tsan Vesh y Tsan Mahra			

Una nota sobre Takhan Dash									
Las entradas de Takhan Dash se obstruyeron bastante, por lo que para mejorar la legibilidad, hacemos una nota aquí sobre el efecto de las reglas comunes a todas las Motos de pulso Takhan:									
<ul style="list-style-type: none"> Espacio de Transporte 2, con un espacio adicional requerido para que el conductor suma 3 espacios; Un módulo Potenciador HL; Carabinas Gemelas de plasma; Las Reglas Especiales <i>Rápido</i>, <i>Atacar y Huir</i> y <i>Suspensor</i>. 									

Escuadra Takhan Vardash (Mando Motos de Pulso) (Mando montado, 15 puntos)									
Se desmonta como Nar Var (Mando panhumano) o Nar Dash (equipo de apoyo) con subtipo de Mando y estadísticas Co como se muestra.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Takhan Dash Comandante con carabina de plasma; armadura de fase en moto de pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	9	Mando, Seguir, Monitor, Duro	
2 × Soldados Takhan Dash con carabina de plasma; armadura de fase en moto de pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 × Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• 0-1 SoldadosTakhan Dash @ 3pts cada uno• Dé a cualquiera o todos los miembros de la escuadra Pistola de plasma en lugar de plasma carabina @ gratis• Agregue Dron Observador y un cañón de plasma compactado o proyector de cambio de fase compactado@1pt• Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanza de plasma en cualquiera o todas las motos de pulso @ gratis									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0- ½×FL			Elección limitada	

Escuadra Takhan Dash (Moto de Pulso) (montado, 13 puntos)									
Se desmonta como escuadra Nar Vesh (fase panhumana) o Nar Dash (equipo de apoyo) y estadísticas Co como se muestra.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Takhan Dash Monitor con carabina de plasma; armadura En Moto de Pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	Monitor	
2 × Soldados Takhan Dash con carabina de plasma; armadura de fase en moto de pulso Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 × Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• 0-1 SoldadosTakhan Dash @ 3pts cada uno• Dé a cualquiera o todos los miembros de la escuadra Pistola de plasma en lugar de plasma carabina @ gratis• Agregue Dron Observador y un cañón de plasma compactado o proyector de cambio de fase compactado@1pt• Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanza de plasma en cualquiera o todas las motos de pulso @ gratis									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0-2×FL				

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Dron de Apoyo Nhamak (Dron, 8 puntos)								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Dron de Apoyo Nhamak con Apoyo Ligero de plasma	6	7	6	–	8	8	8	Auto-Reparación, Suspensor, Espacio de Transporte 2, Escudo cambio de Fase
Opciones de Actualización:								
• 0–1 Dron Observador a 1 punto			• 0–1 Dron Deflector a 2 puntos					
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0–FL			

Dron Medio Andhak (Dron, 11 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron Medio Andhak de con cañón de plasma	6	7	6	–	10	8	8	Autorreparación, suspensor, espacio de transporte 3, Escudo cambio de Fase	
1 × Dron Observador	–	–	–	–	–	–	–	–	
1 × Dron Deflector	–	–	–	–	–	–	–	–	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• Reemplace el cañón de plasma con Apoyo Ligero de plasma o cañón fractal o proyector de cambio de fase @ Gratis• Reemplace el cañón de plasma con un cañón de compresión (Andhak Vavesh) @ 1pt• 0-1 Dron Observador adicional a 2 puntos									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0-2×FL				

Equipo Nar Dash (Apoyo Panhumano) (Equipo de Armas, 8 puntos)									
Nota: Tsan Ra se considera demasiado valioso como infantería para ser utilizado como tripulación de armas de apoyo. Si los jugadores desean hacerlo, tal vez después de un despliegue prolongado y lleno de lesiones, toda la tripulación panhumana en un equipo de armas Nar Dash y Nar Madash puede actualizarse a Tsan Vesh con pistolas de plasma a +1 punto cada una, pero si lo hacen, no se puede tomar ninguna infantería panhumana que no sean francotiradores de fase.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
2 × Tripulación Nar Dash (equipo de armas) con pistola de plasma; armadura de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Cañón de plasma	5	-	-	-	11	-	-	Apoyo	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none">0-1 Tripulación a 2 puntosReemplace el cañón de plasma con un proyector de cambio de fase @ GratisReemplace el cañón de plasma con el lanzador-X y municiones especiales de Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2pts</div><div><ul style="list-style-type: none">0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0-FL				

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Equipo Nar Madash (Armas Pesadas Panhumanas) (Equipo de Armas, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 × Tripulación Nar Dash (equipo de armas) con pistola de plasma; armadura de fase	5	5	5	5	5(7)	7	8	–	
1 × Dron Observador	–	–	–	–	–	–	–	–	
1 × Dron Deflector	–	–	–	–	–	–	–	–	
1 × Bombardero de plasma	4	–	–	–	13	–	–	Pesado	
Opciones de Actualización:									
<div><div><ul style="list-style-type: none">• 0–1 Tripulación a 2 puntos• Reemplace el bombardero9 de plasma por Obús-X y municiones especiales de Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2pts</div><div><ul style="list-style-type: none">• 0–1 Dron Observador adicional a 1 punto</div><div><ul style="list-style-type: none">• 0–1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Fase: 0–FL		Mínimo FL2+		

Dron de Transporte Tograh (Vehículo, 21 puntos)								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Dron de transporte Tograh MV2 con Apoyo Ligero de plasma	5	5	6	–	13	8	8	Grande, MOD2, Escudo cambio de Fase, autorreparación, Suspensor, Transporte 8
1 × Dron Deflector	–	–	–	–	–	–	–	–
Opciones de Actualización:								
• 0–1 Dron Observador adicional a 1 punto		• 0–1 Dron Deflector adicional a 2 puntos						
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Fase:			0-1 por unidad de infantería		
Mínimo FL2+								

Dron de Combate Mahran Vesh (Vehículo, 24 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de combate Mahran Vesh MV5 con apoyo ligero de plasma y cañón de plasma	5	5	6	–	13	8	8	Grande, MOD2, Escudo cambio de Fase, autorreparación, Suspensor	
1 × Dron Deflector	–	–	–	–	–	–	–	–	
1 × Dron Observador	–	–	–	–	–	–	–	–	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">• Reemplace el cañón de plasma con un cañón fractal para producir la variante de ingeniería MV5-02 @ Gratis• Reemplace el cañón de plasma con un cañón de compresión para producir MV5 04 (variante Mahran Vavesh) @ 1pt• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto<ul style="list-style-type: none">• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos									
Restricciones de Unidad/Fuerza –				Fase:		0-1+FL		Mínimo FL2+	

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 4 pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Exploradoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda	
Opciones de Actualización:									
• 0-FLx2 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

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Fragmento de Sonda Cazadora (Sonda, 6 pts)								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda
Opciones de Actualización:								
• 0-FLx2 Sondas Cazadoras a 1 punto cada una								
Restricciones de unidad/fuerza: -					todas: 0-1			únicas

REFERENCIA DE FUERZAS SENADO ISORIANO

RESUMEN DEL SELECTOR DE SENADO

- En una fuerza de Fase, debe haber al menos **2+FL** escuadras de infantería en total de: **Nar Var** (Mando PanHumano); **Tsan Var** (Mando Tsan); **Nar Vesh** (Fase Panhumana); **Tsan Vesh** (Fase Tsan); o **Tsan Mahra** (Tsan Asalto). También se deben seguir otras restricciones de selección. Estas unidades se designan con la palabra *Básica*.

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Fuerza Fase
NuHu Senatexis	18	N	1	0-½×FL
Nar Var (Mando Panhumano)	10	S	1	0-½×FL <i>Básica</i>
Tsan Var Mando	12	S	1	0-½×FL <i>Básica</i>
Comandante de Drones Isorianos	15	S	1	0-1
Vanra Hasa (francotirador de fase)	8	N	1	0-½×FL
Nar Vesh (fase panhumana)	11	N	1	1+FL o más en las unidades básicas <i>Básico</i>
Tsan Vesh (fase Tsan Ra)	13	N	1	1+FL o más en las unidades principales <i>Básico</i>
Tsan Mahra (Tsan Ra Asalto)	13	N	1	1+FL o más en las unidades básicas <i>Básico</i>
Takhan Dash (Moto de pulso) Mando	15	S	1	0-½×FL
Takhan Dash (Moto de pulso)	13	N	1	0-2 × FL
Dron de Apoyo Nhamak	8	N	1	0-FL
Dron Medio Andhak	11	N	1	0-2×FL
Equipo de Armas de Apoyo de Nar Dash	8	N	1	0-FL
Equipo de Armas Pesadas de Nar Madash	10	N	2	0-FL
Dron de Transporte Tograh MV2	21	N	2	0-1/Infantería
Dron de Combate Mahrán Vesh MV5	24	N	2	0-1+FL
Fragmento Sonda Cazadora	6	N, único	1	0-1
Fragmento Sonda Exploradora	4	N, único	1	0-1
Fragmento Sonda Detectora	5	N, único	1	0-1

OPCIONES DEL EJÉRCITO DEL SENADO			
Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
Bloqueo!!!	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
Contra Impulso +2	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
Disparo Extra	2	FL	Disparo Afortunado otorga 1 disparo extra
Impulso ImTEL	2	1	Los dados de orden extra son dados ImTel para: agregar bonificación; recuperar; etc
¡En Piel!	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
Tirador	2	1	Vuelve a tirar todos los dados de un turno de disparo.
¡Recomponeos!	1	FL (1/turno)	Quite 1 pin al final de la vuelta
Fragmento Superior	2	1(1/Turno)	Elimina un dado de orden enemigo por turno
Bien Preparado	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

ARMAS DEL SENADO EN USO

Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Compresor Torus		10	20	30	1×SV3/2/1	2×SV3	Sin Cobertura
Bastón NuHu		10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Rifle de Fase	Disparo Único En Fase	20	30	100	1×SV2	-	Sin cobertura, simbiote
		20	30	50	D6×SV2	-	RF, solo orden de Disparo
Carabina de Plasma	Dispersión Enfocado	20	30	-	2×SV0	-	RF
		20	30	50	1×SV2	-	-
Plasma Duocarb	Dispersión Enfocado	20	30	-	2×SV1	-	RF, Tsan Ra solamente
		20	30	50	1×SV3	-	Tsan Ra solamente
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	-
Rifle de Plasma		20	30	80	1×SV2	-	Elegir objetivo, explosiona
Apéndices de Herramientas		Solo cuerpo a cuerpo			-	2×SV1	-
Honda-X	Directo	10	20	-	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales OH; Espe: como granada
	Indirecto	(5)10	20	-	Espe	-	
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, Res 11,M5 a menos que se indique)
Cañón de Compresión		20	40	80	1×SV8/5/3	-	Apagón,Sin Cobertura
Cañón Fractal 5+4,Espacio		20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal , Brecha SV de Transporte 2
Proyector de Cambio de Fase		20	30	50	2×SV3	-	RF, sincronización en fase, Brecha
Apoyo Ligero de Plasma		30	40	80	3×SV3	-	RF, PBS, Drenaje de Energía
Cañón de Plasma		30	40	80	1×SV7	-	-
Lanzador-X		(10)30	60	120	1×SV1	-	Explosión D5, Sin Cobertura, OH,municiones especiales
Carabinas Dobles Plasma	Dispersión	20	30	-	4×SV0	-	RF, PBS, Drenaje de Energía
	Enfocado	20	30	-	2×SV0	-	PBS, no RF
Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13a 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
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

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
Inhibidora	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
Aturdidora	Turno a Turno; radio de 3"; Las criaturas vivas y A Prueba de Inhibicion que comienzan en el área solo pueden usar/reaccionar con Correr o Down
Red	Instantáneo; plantilla de explosión; radio de 1,5"; Aumenta los pines a 1D3+1 (armas de apoyo) o 1D5+1 (armas pesadas),divididos equitativamente entre las unidades impactadas: divide a la mitad los pines en objetivos que obligan a repetir tiradas de impactos
Minired	Instantáneo;El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efecto si 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
Desdibujadora	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades en efecto sufren una penalización de -1D3 a Acc.
Atrapadora	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag y, si fallan, detenerse.

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DEL SENADO	
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 Bloqueo Fractal (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 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.
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)
Armadura de fase disparos	+1 Res contra disparos < 10"; +2 Res contra disparos >= 10"; puede down como una reacción automática a los disparos
Escudos de cambio de fase	Activar antes de que el atacante tire en la tabla de daño: dado en mano/cambiar el dado que no sea Down a Down; El resultado de DC aumentó en +2 (no se acumula con As); Actos versus combate actual de tiro solamente.
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

Antares 2 Lista de Ejercito – Senado Isoriano

	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.
Sacrificar al Dron	Después de asignar todos los impactos, antes de combinar, puede eliminar a un compañero en la unidad en lugar de recibir el impacto.
Golpe salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Monitor	La unidad del monitor obtiene una repetición de la tirada de Res.
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 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.
Núcleo	Efecto Inhibidor dentro de 3"; anula los inhibidores enemigos en 3"; inmune a los ataques subvertidores.
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.
Sincronización por fases	El edificio objetivo recibe daño y una sola unidad aliada con blindaje de fase a 10" o menos del objetivo puede realizar una acción inmediata de Avanzar o Correr para moverse directamente a través de la ubicación golpeada como si fuera una puerta abierta: toma un dado de orden de la bolsa, haga una prueba de orden si es necesario, luego mueva la unidad sincronizada.
Francotirador	Si el escenario asigna bordes o mitades de la mesa, puede desplegarse dentro de los 20" del borde de la mesa, incluso sin otro despliegue.
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.