



LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

Virai Dronescourage

V2.011 H

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

REGLAS ESPECÍFICAS DE VIRAI

Las siguientes reglas, tecnología y equipos son comunes o exclusivos de las fuerzas de drones inteligentes de Virai Dronescourage.

ESTRUCTURA DE LA COLMENA

Cada dron Virai es miembro, o componente, de una Colmena Virai, un conjunto de Virai encabezado por una Primera Instancia, un tipo de dron de Mando llamado Arquitectos. Sólo puede haber un Virai al mando de una colmena, y todos los Virai subsidiarios reciben órdenes de esa Primera Instancia. Ocasionalmente, una Colmena puede decidir separarse de otra Primera Instancia (un NuFirst) para propagar o administrar un continente o sistema estelar.

Los Arquitectos de Primera Instancia son asistidos por Arquitectos de Segunda Instancia, cada uno de los cuales supervisa un aspecto específico de la existencia de la Colmena, como la minería, la seguridad, la recolección, el combustible o la fabricación. Debajo de estos están los Supervisores de Instancia Terciaria que se ocupan de una sección, máquina o pozo de mina en particular. Debajo de los terciarios están los drones trabajadores y guerreros que realizan el trabajo de diario.

Solo hay un número fijo de tipos de drones Virai, como se muestra en la siguiente tabla. Los Virai en la tienda Skytrex se conciben como la plantilla Virai predeterminada de criaturas metálicas parecidas a insectos. Si bien la estructura de Colmena Virai nunca varía, pueden tomar casi cualquier forma según su entorno y los materiales disponibles: los jugadores deben sentirse libres de personalizar la suya.

REGLAS ESPECIALES VIRAI

Arquitecto

Los arquitectos son las mentes de la Colmena, construidas para controlar a los otros Virai. Cada fuerza Virai debe tener al menos un Arquitecto (un modelo con esta regla especial). Un Arquitecto también recibe automáticamente las reglas especiales: Opción de Ejército (Convocatoria de Colmena), Reprogramación, Reparación de Enjambre y Auto-Reparación.

Reprogramar

Los arquitectos utilizan la reprogramación para recuperar la funcionalidad de otras unidades Virai o para proporcionar un impulso temporal a una unidad cercana. Un Arquitecto con Reprogramación gana un dado de orden adicional, el dado de Reprogramación, para afectar a Virai bajo su mando.

Estadísticas Virai									
Comando de Infantería Virai*	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
Arquitecto Primera Instancia	6	5	6	7	12	8	10	Arquitecto, Mando 10", Descargar, Seguir 5",Héroe, Duro 3, Espacio de Transporte 3, Único, Herida 2	
Arquitecto NuFirst	6	5	6	7	11	7	9	Arquitecto, Mando 10", Descargar, Seguir 5",Héroe,Duro 2, Espacio de Transporte 3, Único, Herida	
Arquitecto Segunda Instancia	6	7	5	7	10	7	9	Arquitecto, Comando, Seguir, Héroe, Espacio Transporte 2	
Supervisor Tercera Instancia	5	6	5	5	9	4	8	Arquitecto, comando, Espacio de Transporte 2	
Infantería Virai	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial (todo el espacio de transporte 1)	
Guerrero/Defensor de la Colmena	6	5	5	7	7	5	7	-	
Guerrero de Asalto	6	5	5	8	8	5	7	Golpe Salvaje	
Constructor	5	6	5	5	6	4	6	-	
Vehículos Virai	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial (todos los vehículos, grandes, suspendidos)	
Antiguo Primera Instancia Arquitecto* Único,Asalto	6	5	6	5	13	8	10	Mando 15", Arquitecto, Seguir 10", Héroe, As 2,Descargar, MOD 2, Jinetes 6,	
Dron de Transporte Ligero Virai	6	6	5	-	12	5	7	MOD 2, Transporte 10, Suspendido	
Dron Armado Virai	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
Dron Armado Virai	6	6	5	(5)	11	5	7	Espacio Transporte 3, Suspense, Dron	
* La regla especial Arquitecto incluye las reglas especiales: Opción de ejército (Invocación de colmena), Reprogramación, Enjambre de reparación, Reparación automática.									

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourage

Un Arquitecto también puede convertir **uno** de sus propios dados de orden en un dado de Reprogramación a costa de renunciar a una acción.

Después de robar un dado, asignarlo al Arquitecto y estar disponible para su uso, se puede declarar que es un dado de Reprogramación. No importa si el dado de Reprogramación es el dado de primera o segunda orden que sale de la bolsa, siempre y cuando uno, al menos, sea declarado dado de Reprogramación.

Un dado de Reprogramación solo puede usarse para dar una orden de **Reagrupar**. Si se extrae un dado de orden después de que se activa un evento, entonces se deben obedecer las restricciones del evento si es posible, tal vez asignando las instrucciones del evento a otra unidad. De lo contrario, se ignora el desencadenante del evento y se puede usar el dado de reprogramación.

Una vez que se declara la Reprogramación, el Arquitecto realiza un Test de Co:

- Si **falla**, el dado de Reprogramación se deja a un lado para usarlo en el próximo turno.
- Si tiene **éxito**, el dado de Reprogramación se coloca junto al Arquitecto que muestra 'Reagrupar'. El Arquitecto ahora **Reprograma** una o más unidades amigas Saqueadas o Virai dentro del rango de Mando, normalmente 10". El Arquitecto no realiza ninguna acción normalmente asociada con un Reagrupar, como quitar pines o realizar efectos de escenario; la orden de Reagrupar simplemente se usa para indicar que se ha llevado a cabo una acción de Reprogramación.

Una acción de Reprogramación toma una de dos formas: **Aumentar Frecuencia** o **Reiniciar**. Las unidades MOD y los fragmentos de sonda no pueden Aumentar Frecuencia ni Reiniciar, ya que ya están funcionando a su máxima capacidad, pero los drones de armas que no son MOD se pueden reprogramar.

Aumentar Frecuencia

El Arquitecto le da a una unidad dentro del alcance una segunda activación este turno.

- La unidad afectada ya debe tener un dado de orden.
- Los propios dados de la unidad afectada se devuelven a la bolsa. Si la unidad afectada está actualmente Down, debe superar un test de recuperación para que los dados vuelvan a la bolsa y, si falla, el aumento de frecuencia falla.
- Ninguna unidad puede aumentar frecuencia más de una vez por turno.

Reiniciar

Un Arquitecto borra las colas de proceso sobrecargadas de una o más unidades dentro del rango.

- Designa las unidades que se van a reiniciar y tira 1D6. Este es el número total de pines que se pueden quitar.
- Distribuya el resultado lo más uniformemente posible entre las unidades que se reinician y retire los pines como en un Reagrupar.
- Si la distribución da como resultado un total de pines recuperados mayor que el que tiene actualmente una unidad, entonces el extra puede asignarse a las otras unidades elegidas. Cualquier exceso después de la redistribución se ignora.

Por ejemplo: Dos unidades dentro de 10" de un Arquitecto tienen pines, uno con un pin y otro con cuatro. El Arquitecto emite un Reinicio y tira un '4' en 1D6. Esto normalmente resulta en una distribución de 2 y 2, pero como uno de esas unidades tiene solo un pin, el extra se puede aplicar a la otra unidad, en su lugar. Como resultado, se quita un pin de la unidad con solo un pin, y tres se quitan de la unidad con cuatro (dejándolo con una).

Jinetes

Una Primigenio Antiguo puede llevar hasta 6 Guerreros en su casco, que se muestran sin una estadística M. Estos no se pueden dañar disparando contra la Primera Instancia y se destruyen cuando se retira de la mesa. Los Guerreros son miniaturas separadas en un Asalto y deben colocarse sobre la mesa tan pronto como comience el PBS. Los Guerreros toman parte en PBS y cuerpo a cuerpo y son destrozados como cualquier otro modelo. Los golpes y las bajas entre los Guerreros no infligen un pin al Primigenio Antiguo. Después de un Asalto, los Guerreros sobrevivientes regresan a la Primera Instancia y son retirados de la mesa, quizás para ser usados nuevamente.

Descarga

Si una Primera Instancia con Descarga se elimina como baja, puede transferir instantáneamente su estado mental a cualquier otro modelo de Segunda Instancia en la mesa. La Segunda Instancia se convierte en Primera Instancia y hereda las estadísticas Init y Co de la Primera Instancia junto con su habilidad especial Descarga. El resto de las estadísticas y el armamento del modelo objetivo siguen siendo los mismos hasta que la primera instancia recién ascendida pueda tomarse un tiempo fuera del campo de batalla para mejorarse.

ARMAS

Cortador de Fusión

Esta es la herramienta manual básica alimentada por las fuentes de energía internas de un dron Virai. Lo llevan los arquitectos y algunos constructores, ya que es principalmente una herramienta de corte de uso general que puede ajustar su enfoque para usar en combate. Como muchas armas de fusión Virai, es mucho más eficaz de cerca, antes de que su poder destructivo se disperse demasiado.

Generador de Fusión

Esta es la arma-herramienta de uso general más común que llevan los drones guerreros Virai. Tan pragmático como todas las armas y herramientas de Virai, los guerreros que acompañan a las escuadra de carroñeros lo utilizan normalmente como una poderosa herramienta de corte y minería. La cámara proyecta un campo en el que se fuerza una reacción de fusión.

Si bien el cortador de fusión a menudo está integrado en apéndices, el control adicional y los circuitos de enfoque del generador de fusión lo hacen bastante voluminoso, por lo que es muy visible en los drones Guerreros.

Matriz de Lanzallamas

Esta es el principal arma de apoyo que llevan los drones de armas Virai y parece ser poco más que una serie de lanzallamas de fusión combinadas en una sola unidad de varios cañones. El conjunto de cámaras tiene dos modos de funcionamiento: modo intermitente, en el que cada cámara individual se dispara por separado, y modo enfocado en el que las cámaras individuales se combinan en un solo pulso con un rango ligeramente mayor.

Armas/Herramientas de Minería

Los Virai tienen una gama de herramientas de minería para extraer menas y minerales. Hace mucho tiempo, incorporaron tecnología de compresión limitada en sus diseños y los constructores especializados en minería ahora llevan varios brazos de herramientas especializados para la minería. Los accesorios comprimen y arrastran los escombros como mazos compactadores de boromita y, aunque son menos eficientes, ¡todavía pueden ser mortales en combate!

Garras Desgarradoras

Las Garras Desgarradoras son apéndices de herramientas de usos múltiples que se les dan a los drones guerreros de Virai y son una combinación de poder con cuchillas para excavar y cortar, útiles tanto para demoliciones como para minería. En el campo de batalla, se utilizan tanto en el combate cuerpo a cuerpo como para derribar paredes y obstáculos, abrir puertas o incluso destruir edificios.

El peligro real de las Garras Desgarradoras está en la cooperación que es un componente integral de la programación de Virai. Al demoler edificios, por ejemplo, donde ataca un Virai, otro seguirá inmediatamente el ataque en el mismo lugar exacto para causar el máximo daño a la estructura de la construcción. En el campo de batalla, esto significa que es probable que un golpe de una Garra Desgarradora sea seguido inmediatamente por otro, en el mismo punto debilitado.

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

ARMADURA Y EQUIPO

Al igual que los boromitas, los Virai tienden a usar cualquier herramienta con la que estén equipados, pero buscarán armas de grado militar donde estén disponibles.

Enjambre de Reparación

Tipo: Módulo Integral; clasificado como un arma a efectos de la tabla de daños

Los Arquitectos Virai exudan una masa de microdrones de inteligencia limitada que realizan reparaciones en cualquier Virai cercano. En cierto modo, esto es similar a un enjambre de drones auxiliares en miniatura y medi-drones adjuntos, aunque los enjambres de reparación no vienen con sus propios modelos de drones separados, por lo que se clasifican como equipo misceláneo.

Enjambre de Reparación:

- Tener un alcance de 10" del Arquitecto;
- Afecta a cualquier vehículo Virai o Saqueado, drones con armas, unidades de infantería, equipos de armas y modelos de sonda individuales de cualquier bando (amigos o enemigos), incluida la propia unidad del Arquitecto;
- Los modelos de Arquitecto no se ven afectados (ya tienen sus propias reglas As y Duro).

Los modelos afectados obtienen lo siguiente:

- Una miniatura que no sea Arquitecto en una unidad de infantería Virai o equipo de armas puede repetir una tirada de Res fallida;
- Los drones con armas y los vehículos obtienen Auto-reparar y As 1 si aún no tienen As.

Sondas STAA

Tipo: Sonda

Los pequeños drones Virai están ocasionalmente equipados con sensores mejorados y algoritmos de orientación adicionales para que puedan actuar de manera similar a las sondas de orientación utilizadas por las facciones antareanas más avanzadas. Usando sus sensores de orientación, las sondas Virai STAA recopilan una amplia gama de datos de adquisición de objetivos, que luego se alimentan a los algoritmos de adquisición de objetivos compartidos (STAA) del enjambre. Sin embargo, tal éxito puede ser de corta duración, ya que las condiciones del campo de batalla cambian.

Las siguientes reglas se aplican a las sondas STAA:

- Los modelos en un fragmento de sonda STAA son **sondas** (consulte la Guía de armas y equipo para obtener detalles de la sonda).
- Etiquetado:** cuando un explorador STAA recibe una orden, puede intentar 'etiquetar' una unidad enemiga visible como parte integral de su movimiento de Correr. Para hacerlo, dispara a una unidad enemiga en un radio de 15" como si usara una orden de Avance con una Acc de 6, sufriendo penalizaciones de Acc del terreno como de costumbre y volviendo a tirar si el estado de la unidad objetivo requiere repeticiones para disparar. No es necesario que las sondas disparen a la misma unidad, pero puede hacerlo para aplicar múltiples etiquetas STAA.
- Simultáneo:** todos los modelos de la unidad fragmentada disparan simultáneamente, por lo que solo pueden beneficiarse de las etiquetas ya aplicadas antes de su acción.
- Sin pin:** un impacto de sonda STAA no causa pines ni daños.
- Etiqueta STAA:** por cada tirada exitosa para 'acertar', agregue un marcador, una etiqueta STAA, a la unidad objetivo para reflejar datos de orientación cada vez más precisos que se transmiten alrededor de la columna.
 - Las etiquetas STAA permanecen incluso si la sonda que aplica la etiqueta se destruye: ¡los detalles de adquisición del objetivo ya se han transmitido a la columna!
 - Todas las etiquetas STAA de una unidad se eliminan tan pronto como todas las miniaturas de la unidad objetivo se mueven al menos una distancia de cohesión de la unidad (1") desde el punto ocupado previamente, ya sea como resultado de una orden, una reacción o un movimiento de consolidación. Una unidad puede alejarse y luego regresar a la posición que ocupaba en la misma acción si tiene suficiente movimiento para hacerlo: los datos del objetivo aún se han perdido.
 - Bonificación STAA:** las unidades Virai que disparan a un objetivo etiquetado con STAA obtienen +1 en su Acc por cada etiqueta STAA contra el objetivo hasta un máximo de +3, sin importar cuántas etiquetas STAA haya en el objetivo.

Las etiquetas STAA se pueden acumular en turnos sucesivos. Una sonda podría etiquetar una unidad en un turno y luego volver a etiquetarla en el siguiente. En ese momento, la sonda recibiría la bonificación Acc de cualquier etiqueta existente en la unidad (+1, +2 o +3) y también aplicaría su propia etiqueta nueva.

Armadura de proyectiles Virai

Tipo: Integral

La armadura Virai tiende a construirse con una aleación de cerámica compleja intercalada y en forma de panel, y la aleación específica se optimiza a partir de los materiales disponibles. Sobre esto a veces se coloca un blindaje magnético básico similar a la tecnología Ghar. De lo contrario, se contentan con usar los escudos cinéticos y de reflexión incorporados que vienen con cualquier equipo saqueado que encuentran, aunque parece que son incapaces (todavía) de aplicar ingeniería inversa a dicha tecnología de escudo blindado.

Armas Especiales Virai							
Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Cortador de Fusión		10	20	30	1×SV2/1/0	1×SV2	Brecha
Generador de fusión		10	20	50	1×SV3/2/1	-	Brecha
Armas/Herramientas de Minería		10	20	30	2×SV2/1/0	2×SV2	Inexacto (A distancia), Incumplimiento, Sin cobertura, SV Combinado
Garras Desgarradoras		- Solo cuerpo a cuerpo -				2 × SV2	Brecha,SV Combinado
SV Combinado. Un golpe de unas Garras Desgarradoras o un brazo minero puede combinarse con los de las Garras Desgarradoras, granadas o apéndices de herramientas Virai.							
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Matriz de Lanzallamas	Intermitente	10	20	50	3×SV3/2/1	-	RF, Brecha, PBS
	Enfocado	20	30	60	1×SV5/4/3	-	Brecha

Antares 2 Lista de Ejército - Virai Dronescourge

ATRIBUTOS ESPECIALES DE VIRAI

Inmunidad Ambiental

Los proyectiles Virai están diseñados para hacer frente a entornos hostiles. La bonificación exacta es específica para entornos y escenarios particulares. Sin embargo, en general, cuando se exponen a la radiación o a entornos particularmente hostiles, los Virai obtienen una bonificación de +3 en cualquier test de Res que se vean obligados a realizar para sobrevivir y en cualquier test de Co que se vean obligados a realizar directamente debido al entorno.

Virai prospera en el vacío e ignora tanto los problemas atmosféricos como los del vacío a menos que los efectos de la corrosión afecten a los vehículos o drones con armas. En tales casos, todos dirigidos por escenarios, deberían obtener una bonificación de +2 en cualquier test para resistir la atmósfera.

Prueba de Inhibición y Inmunidad Aturdidora

Virai no se ven afectados por las municiones Inhibidora, ni por las Matrices Subversoras. Además, al ser drones, no están sujetos a los efectos de las municiones Aturdidora.

OPCIONES DEL EJÉRCITO

El Virai puede usar las siguientes Opciones de Ejército estándar a los costos establecidos y tiene una opción adicional: Invocación de Colmena.

- ¡Bloqueo! – 2 puntos.
- Contra Impulso +3 – 2 de por 1 pt.
- ¡En Pie! – 1 pt.
- Bien Preparado – 1 pt, siendo el primero Gratis y automáticamente incluido en la lista.

Invocación de Colmena

Costo: 1 pt cada uno, uno Gratis con cada arquitecto

Número Máximo: Nivel de fuerza × 2

Los arquitectos dependen tanto de sus drones para sobrevivir como sus drones dependen de ellos para el mando. Si una unidad Virai que no sea arquitecto falla un test de llegada (ver Cómo jugar), esta opción de ejército se puede usar para que vuelva a realizar el test de llegada de inmediato. El nuevo resultado del test de llegada se mantiene y no puede estar sujeto a otra invocación de colmena (en otras palabras, no puede repetir una tirada).

Usar una vez y desechar. Esto no se puede usar si el ejército pierde todos sus arquitectos o si un arquitecto no está presente en la mesa.

SELECTOR DE NÚCLEO VIRAI

Consulte el suplemento *Como Jugar* para obtener detalles sobre las selecciones principales.

Hay un selector central para Virai, el selector **Colmena**. Para reflejar su naturaleza jerárquica (y, francamente, porque juegan mejor), debe contener al menos un **Arquitecto** por Nivel de Fuerza (es decir, 1 en FL1, 2 en FL2). Una colmena también debe contener al menos 1 **Escuadra de Constructores** + FL (es decir, 2 en FL1, 3 en FL2, etc.).

Los Virai reciben automáticamente una opción de ejército **Bien Preparado** gratis.

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

Adaptabilidad de Virai

Los Virai son excelentes para reconstruir o re-configurar unidades y recursos para sus necesidades inmediatas. En cualquier escenario dado, si una unidad es incompatible con el entorno general, como un vehículo dentro de los corredores de naves estelares o una mina, entonces puede ser reemplazada por otra unidad única siempre que se mantengan las restricciones de otras unidades.

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

DEFINICIONES DE UNIDADES DE VIRAI

ARQUITECTOS

- La regla especial Arquitecto incluye las reglas y capacidades especiales: Opción de ejército (Invocación de colmena), Reprogramación, Enjambre de reparación, Reparación automática.
- Solo se puede tomar una primera instancia de cualquier tipo.
- Se debe tomar al menos un Arquitecto por FL

Arquitecto Primera Instancia (Mando de Infantería Arquitecto, 17pts)										
Las instancias NuFirst son primeras instancias recién creadas, que normalmente intentan establecer una nueva colmena.										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 x Arquitecto NuFirst con , Apéndices de Herramientas, 2 x Cortadores de Fusión	6	5	6	7	11	7	9	Mando 10", Seguir 5", Héroe,Duro 2, Espacio de Transporte 3, Herida		
0 x Arquitecto Primera Instancia Veterano con, Apéndices de Herramientas, 2 Cortadores de Fusión	6	5	6	7	12	8	10	Mando 10", Descargar, Seguir 5",Héroe, Duro 2, Espacio Transporte 3, Herida 2		
2x Guardaespaldas Guerreros con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	6	7	7	5	7	Guardaespaldas Leal		
Opciones de Actualización:										
• Agregue 0-2 Guardaespaldas Guerreros a la unidad a 2 puntos cada uno					• Actualice NuFirst a Arquitecto de Primera Instancia Veterano @ +3 puntos					
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Todos: 0–1					Único

Primera instancia Antiguo (Mando de Vehículos del Arquitecto, 30 puntos)									
Hasta el momento, no existe un modelo para un Primera Antigua, ¡y se anima a los jugadores a personalizar el suyo propio!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Arquitecto de Primera Instancia Antiguo con Lanzallamas de Fusión, Apéndices de Herramientas, Brazos Mineros Virai y Cañón Mag Saqueado	6	5	6	5	13	8	10	As 2, Arquitecto, Asalto,Mando 15",Descargar, Seguir 10", Héroe, MOD2, Jinetes 6, Suspensor	
2 x Jinetes: Guerrero Virai con Generador de Fusión, garras desgarradoras	-	5	5	7	7	5	7	Guardaespaldas Leal (solo cuando está desmontado)	
Opciones de Actualización:									
• 0–4 Jinetes adicionales: Guerreros Virai a 2 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Todos: 0–1				
					Mínimo FL 3+;Único				

Arquitecto de Instancia Secundaria (Mando de Infantería Arquitecto, 13pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Arquitecto de Instancia Secundaria con Apéndices de Herramientas, Cortador de Fusión	6	7	5	7	10	7	9	Arquitecto, Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Espacio Transporte 2	
2x Guardaespaldas Guerreros con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	6	7	7	5	7	Guardaespaldas Leal	
Opciones de Actualización:									
• Agregue 0-2 Guardaespaldas Guerreros a la unidad a 2 puntos cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
Todos: 0–2×FL; máximo 0–1/Escuadra de constructores junto con supervisores terciarios									

Supervisor de Instancia Terciaria (Mando de Infantería Arquitecto, 9pts)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Supervisor Terciario con Apéndices de Herramientas, Cortador de Fusión	5	6	5	5	9	4	8	Arquitecto, Mando, Espacio Transporte 2, Duro 2	
0 x Trabajador Constructores con Apéndices de Herramienta, Cortador de Fusión	5	6	5	5	6	4	6	Guardaespaldas Leal	
0 x Mineros Constructores con Apéndices de Herramienta, Armas Mineras, Cargas Fractales	5	6	5	5	6	4	6	Guardaespaldas Leal	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0–4 Trabajadores Constructores a la unidad a 1 punto cada unoReemplazar todos los Trabajadores Constructores con Mineros Constructores en hasta una Escuadra de Terciarios @ +1 punto en total									
Restricciones de Unidad/Fuerza –									
Todos: 0–2xFL; máximo 0-1/Escuadra de constructores junto con arquitectos secundarios									

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

ESCUADRAS DE CONSTRUCTORES

Los Constructores Trabajadores, los Constructores Mineros y los Carroñeros siguen siendo tipos de escuadras de Constructores en lo que respecta a las restricciones de unidades/fuerzas. Se deben coger al menos **FL+1 Escuadras de Constructores**.

Escuadra de Constructores Trabajadores (Infantería de Constructores, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 x Constructores Trabajadores con Apéndices de Herramienta, Cortador de Fusión	5	6	5	5	6	4	6	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-4 Constructores @ 2pts cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza – Todos: 1+FL+ junto con todos los Constructores									

Escuadra de Constructores Mineros (Infantería de Constructores, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
6 x Constructores Mineros con Apéndices de Herramienta, Brazos Mineros, Cargas Fractales	5	6	5	5	6	4	6	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-4 Constructores @ 2pts cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Todos: 1+FL+ junto con todos los Constructores				

Escuadra Carroñeros(Infantería de Constructores, 9 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 x Constructores Carroñeros con Cortador de Fusión, Apéndices de Herramientas, Cargas Fractales	5	6	5	5	6	4	6	Kit de Demolición	
1 x Auto-Taller	-	-	-	-	5	-	-	Auto-Taller , Equipo	
Opciones de Actualización:									
• 0-4 Constructores Carroñeros @ 2pts cada uno									
Restricciones de Unidad/Fuerza -				Todos: 1+FL+ junto con todos los Constructores				Opción limitada	
Por ejemplo, se pueden comprar un Terciario y tres Escuadras de Trabajadores Constructores por 36 puntos. Uno de los Escuadras de Constructores podría reemplazar a todos sus Constructores con Carroñeros y un Auto-Taller para formar una Escuadra de Carroñeros (todavía 36 en total). Como el ejército tiene cuatro Escuadras, la mejora Carroñeros está permitida ya que cumple con la restricción de 1 en 4 para Opción limitada.									

OTROS DRONES

'Drones Virai' es un término genérico que se refiere a los miembros menos sofisticados de una Colmena DronesPlaga y puede ser infantería, vehículos, equipos de armas, drones con armas reales o unidades de sonda.

Escuadra Defensores de la Colmena (Infantería, 11 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
5 x Guerreros Defensores de la Colmena con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	5	7	7	5	7	-	
0 x Guerreros de Asalto con Generador de Fusión, Garras Desgarradoras	6	5	5	8	8	5	7	Ataque Salvaje	
Opciones de Actualización:									
• 0-3 Defensores de la Colmena a 2 puntos		• Mejora todos los Guerreros Defensores de la Colmena a Guerreros de Asalto con +1 punto en total							
Restricciones de Unidad/Fuerza -				Colmena: 0-1 por Escuadra de Constructores					

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourage

Equipo Minero de Apoyo (Equipo de Armas, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
3 × Tripulación Virai con Cortador de Fusión, Apéndices de Herramientas	5	6	5	5	6	4	6	-	
1 × Perforador Frag	5	-	-	-	11	-	-	Bloqueo Fractal, Brecha SV 5+4	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• 0-2 Tripulantes de Virai a 1 punto cada uno</div><div>• Reemplace el Perforador Frag con un:<div><div>• Cañón Mag Saqueado @ Gratis</div><div>• Perforador Pesado Frag /Desintegrador Fractal a +1 puntos (solo FL2+)</div><div>• Apoyo Pesado Mag Saqueado a +2 puntos (solo FL2+)</div></div></div><div><div>• Apoyo Ligero Mag Saqueado @ +1pt</div><div>• Cañón Pesado Mag Saqueado a +1 punto (solo FL2+)</div></div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza - Colmena: 0-2×FL; Máximo 0-1/Escuadra de Constructores Perforador Pesado Frag , Cañón Pesado Mag, Apoyo Pesado Mag Saqueado Mínimo FL 2+									

Dron Armado (Dron Armado, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Dron Armado Virai con Cortador de Fusión y Matriz Lanzallamas	6	6	5	(5)	11	5	7	Suspensión, Dron, Espacio de transporte 3, 1 Ataque (Cortador de fusión)	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• Actualice la Matriz Lanzallamas a Apoyo Ligero Mag Saqueado o Cañón Mag Saqueado a 1 punto</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza - Colmena: 0-2×FL; máximo 0-1/Escuadrón de defensores de la colmena									

Transporte Virai (Vehículo, 14pts)									
El Perforador Frag integrado en el transportador de chatarra tiene un arco de fuego de solo 45° a ambos lados de la línea recta. No hay modelos para el transporte ligero, ¡así que siéntete libre de crear el tuyo propio o representarlo con un transporte saqueado!									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Transporte ligero Virai con Matriz Lanzallamas	6	6	5	-	12	5	7	Grande, MOD2, Transporte 6, Suspenso	
0 × Transportador Boromita Saqueado con Perforador Frag incorporado (solo arco frontal de 90 °), Apoyo Ligero Mag Saqueado	5	5	5	-	13	5	7	Extra Grande, Autoreparable, MOD2, Suspendido,Transporte 10	
Opciones de Actualización:									
<div><div><div>• Actualizar Transporte Ligero a Transportador Saqueado a +4 puntos (solo FL2+)</div><div>• Reemplace el Apoyo Ligero Mag Saqueado del Transportador con un Cañón Mag Saqueado @ Gratis</div><div>• Reemplazar el Perforador Frag incorporado del Transportador con un segundo MLS Saqueado o un Cañón Mag Saqueado a +2 puntos</div></div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza - Colmena: 0-1 por Escuadra de Constructores Transportador Mínimo FL 2+									

Fragmento de Sonda STAA (Sonda, 5 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas STAA	10	-	(6)	-	5	-	-	Sonda, Etiqueta STAA	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-FL Sondas STAA a 1 punto cada una</div></div>									
Restricciones de Unidad/Fuerza - Colmena: 0-1 Único									

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

REFERENCIA VIRAI DRONESCOURGE

RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDADES VIRAI

- Deben escogerse al menos **FL×Arquitectos** y al menos **1+FL Escuadras Constructores**.

Arquitectos (FL+)		Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Colmena
Arquitecto de Primera Instancia	NuFirst	15	N, Único	1	...
	Veterano	18	N, Único	1	Solo se puede tomar una única Primera Instancia
	Antiguo	30	N, Único	3	...
Arquitecto Secundario		13	N	1	0-2×FL SA
Arquitecto Supervisor Terciario		9	N	1	0-2 × FL SA
Constructores (1+FL)		Puntos	Limite	FL Min.	Colmena
Constructor Trabajador		9	N	1	...
Constructor Minero		10	N	1	1+FL o más (en todas las Escuadras de Constructores)
Carroñero		9	S	1	...
Otros Drones		Puntos	Limite	FL Min.	Colmena
Defensores de Colmena		11	N	1	0-1 / Escuadra de Constructores
Dron Armado		8	N	1	0-2×FL; Máx. 0-1/Escuadra Defensores de Colmena
Equipo Minero de Apoyo		8	N	1	0-2×FL; Máx. 0-1/Escuadra de Constructores
Dron de Transporte Ligero Virai	Transportador Saqueado	14	N	1	0-1/Escuadra de Constructores...
		18	N	2	... (en todos los transportes)
Fragmento de Sonda STAA		5	N, Único	1	0-1
SA No debe haber más Arquitectos Secundarios y Terciarios que Escuadras de Constructores					

OPCIONES DEL EJÉRCITO VIRAI

Opción del Ejército	Coste de Puntos	Numero Máximo	Resumen
Bloqueo!!!	1	2×FL	Devuelve los dados de Orden extraídos a la bolsa.
Contra Impulso +3	2 por 1	2×FL	Contrarresta los dados IMTel del oponente con una bonificación de +2.
¡En Piel!	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
Invocaciones de Colmena	1	2×FL	Vuelve a tirar un Test de Llegada fallido para una unidad que no sea Arquitecto; uno es gratis con cada Arquitecto
Bien Preparado	1	2×FL	Suma +2 a cualquier repetición de tirada.

ARMAS DE VIRAI EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Cortador de Fusión		10	20	30	1×SV2/1/0	1×SV2	Brecha
Generador de fusión		10	20	50	1×SV3/2/1	-	Brecha
Armas/Herramientas de Minería		10	20	30	2×SV2/1/0	2×SV2	Inexacto (A distancia), Incumplimiento, Sin cobertura, SV Combinado
Garras Desgarradoras		- Solo cuerpo a cuerpo -				2 × SV2	Brecha,SV Combinado
Apéndices de herramientas		- Solo cuerpo a cuerpo -				2×SV1	SV Combinado
Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todas las armas de apoyo, tripulación 2, movimiento 5)
Matriz de Lanzallamas	Intermitente	10	20	50	3×SV3/2/1	-	RF, Brecha, PBS
	Enfocado	20	30	60	1×SV5/4/3	-	Brecha
Perforador Fractal		20	30	50	1×SV4+3	-	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4
Cañón Mag Saqueado		30	50	100	1×SV5	-	Daño masivo
Apoyo Ligero Mag (MLS) Saqueado		30	50	100	3×SV2	-	RF, PBS

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourage

Armas Pesadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todas las armas pesadas, tripulación 3)
Perforador Fractal Pesado	50	100	200	1×SV5+3	–	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande, Mueve 3, Incomodo
Apoyo Pesado Mag (MHS) Saqueado	30	50	100	5×SV3	–	Medio, Mueve 4, RF, PBS
Cañón Pesado Mag (HMC) Saqueado	50	100	250	1×SV7	–	Grande, Daño masivo,
Granadas	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Carga Fractal	5	–	–	1×SV3	1×SV3	Brecha, SV combinado, Peligroso en CaC
Otros	Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Sensor STAA	15	–	–	Especial	–	Etiqueta STAA (Acc 6)

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE VIRAI	
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.
Guardaespalda Leal	El modelo con comando o seguimiento en la misma unidad puede reasignar aciertos o guardados Ag antes de que se asignen los aciertos afortunados.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Enjambre de Reparación	Afecta a Virai o Saqueados: vehículos, drones con armas, sondas individuales, infantería y unidades de equipos de armas dentro 10" desde cualquier lado (excluyendo Arquitectos). Las unidades de equipos de armas y de infantería afectadas pueden repetir una tirada de Res fallida; Los drones con armas y los vehículos obtienen Autorreparación y As 1.
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)
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.
Ataque salvaje	Supera un test de Orden o de Reacción al realizar un Asalto o un test de Contracarga con un 1-9.
Auto-Taller	Cuando la unidad se activa, el vehículo amigo, el dron, el equipo de armas y la unidad montada en la máquina dentro de 5" recuperan un marcador con una tirada de 1 a 5 en D10.
Reprogramar	Un dado de Orden extra por arquitecto; debe declararse cuando se asigna. Al recibirlo, realice el Test Co: si tiene éxito, Reinicie o haga Aumentar Frecuencia en el rango de Mando (no MOD ni sondas). Las unidades Aumentadas recuperan los dados de orden en la bolsa para ser reutilizados este turno; al Reiniciar , designa las unidades que se reiniciarán, tira 1d6 y recupera esos pines de las unidades cercanas como para la orden de Reagrupar.
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.
Jinetes	Puede llevar n jinetes (Guerreros Virai) en caparazón exterior que solo toman parte en Asaltos.
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.
A Prueba de Inhibición	No afectado por municiones Inhibidoras.

Antares 2 Lista de Ejercito - Virai Dronescourge

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.
Arquitecto	Modelo es un Arquitecto para propósitos de selección, mando y control; también tiene opción de ejército (invocación de colmena), Reprogramar y Enjambre de reparación.