



LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

EL ORDO DE VORL

V2.010F (solo selector de Garra Líder)

Asesores de PanHuman para Aan Shard IMTel: Tim Bancroft, Rick Priestley, Joey Pruitt, David Horobin.
Pruebas de juego adicionales Martyn James Fellender, Rik Baker.

Agradecimientos especiales: Joey Pruitt por los diseños de Vorl

Nota de diseño:

El enfoque en las excelentes habilidades de diseño de .stl y de Joey ha significado que hemos podido volver al concepto inicial de Vorl. Esto es realmente emocionante para nosotros, pero significa que los Vorl no están tan probados como otras facciones. La forma de vida y el marco conceptual de los Vorl son muy diferentes a los nuestros, por lo que, como era de esperar, sus fuerzas armadas requieren que los humanos piensen de maneras muy diferentes. Si encuentra anomalías en el texto, plantéelas, pero reproduzcalas unas cuantas veces antes de sacar conclusiones.

REGLAS ESPECÍFICAS DE VORL

Las reglas y unidades aquí son para aquellos que Concord ha encontrado en Aan Shard y otros panhumanos en su primer contacto con Vorl. Como resultado, solo contiene unidades y opciones para las fuerzas más pequeñas de la Garra Líder (una que podría considerarse como una fuerza de reconocimiento).

Un Estado de Animo

Los Vorl son una especie fuertemente orientada a la comunidad, así que concéntrate en el apoyo y la fuerza del grupo en lugar de la capacidad individual. Si bien tienen su propio equivalente de una nanoesfera IMTel liviana, no tienen morfos o especies relacionadas correspondientes a NuHu. Como resultado, las capacidades se distribuyen a lo largo de una unidad. Esto proporciona una inmensa flexibilidad pero, a medida que se sufren bajas, las capacidades de una unidad disminuyen notablemente.

Cuando lea las siguientes reglas, tenga en cuenta que, como cualquier otra unidad, todos los Vorl que disparen en una Escuadra deben usar el mismo modo y al mismo objetivo si disparan con la misma arma (y no todos los modelos necesitan o pueden disparar). . Esto significa que un Vorl podría disparar con una Honda-S mientras que los otros tres podrían usar sus proyectores de plasma, al igual que una escuadra de Choque Concord. La clave del éxito de Vorl es el uso cuidadoso de sus modos de síntesis en los que combinan disparos de dos a cuatro miembros de una Escuadra usando armas idénticas en un solo disparo más poderoso.

Por ejemplo, una Madre del Hogar podría disparar con su Honda-S, mientras que otros dos podrían disparar con sus proyectores de plasma en modo Fusión, ganando 1 disparo en SV4 mientras que otros tres podrían formar otro Equipo de Fuego(ver más abajo) y combinarse en modo Fusión para ganar 1 disparo en SV6.

Terminología

Un **Zugon** es el término que se le da a una síntesis de Vorl en el individuo, una fusión de tres especies aparentemente en una simbiosis física: un cefalito (inteligencia y manipulación), un torsite (reproducción y armas, una vez una especie de braquiador) y un ambulita. (piernas, alimentación). Los cefalitos a veces operan en el interior de sus vehículos o áreas protegidas similares como "Técnicos", una casta muy respetada dentro de la sociedad Vorl.

El término **Hogar** se usa para referirse a un grupo de Vorl que viven u operan juntos, por lo que también es una estructura que puede variar ampliamente en tamaño. El Vorl más antiguo o más capaz en el hogar recibe un término que puede traducirse vagamente como Cuidador del Hogar o Protector del Hogar, aunque por conveniencia los panhumanos a menudo se refieren a él como "Madre del Hogar".

En sus términos más amplios, un **Nido** es una comunidad de Vorl. Se usa con mayor frecuencia de la misma manera que podríamos decir 'Clan', donde la más capaz de todas las madres del hogar o protectores del hogar en el nido, una 'Madre del Nido', gobierna sobre un gran grupo de Vorl relacionados.

Un **Ordo** es una gran comunidad de nidos de Vorl dirigidos por las más capaces de todas las madres de nidos del ordo, cuya traducción literal es "Protector de Muchos Nidos Asociados Contra la Adversidad". Los panhumanos traducen esto como **Jefe de Guerra**, aunque la Matriarca del Nido o la Abuela del Nido también podrían reflejar el papel.

Un Ordo puede abarcar muchos sistemas y crecer hasta alcanzar un poder inmenso, pero en algún momento de su vida, los miembros Vorl se separan o se alejan demasiado entre sí y comienzan a 'oler' mal, comparable a los fragmentos del IMTel de Concord que se separan. En ese momento, el ordo se fragmentará en un gran número de nidos o grupos de nidos en guerra. Estos fragmentos luego se consolidan con frecuencia a lo largo de las líneas de compatibilidad en menos ordo competidores.

Atributos Físicos de los Vorl

Los ambulites vorl (la parte inferior) tienen ocho patas y un bulto bastante voluminoso dado su tamaño en comparación con los bípedos. Como resultado, los Vorl reciben Ag 4 para reflejar el impacto del terreno irregular u ondulado (incluso el terreno supuestamente "llano" o abierto se puede llenar con baches, piedras y detritos menores). Su destreza manual es tan buena, y quizás mejor, que la de otras especies, aunque esto rara vez tiene un impacto en el juego.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Un Vorl Zugon tiene dos pares de extremidades manipuladoras utilizables, un par del torsite y el otro, más delicado, perteneciente al cefalite. Mientras que el conjunto inferior es poderoso, el par superior es mucho más débil, por lo que se utiliza un Str de 6 para reflejar esta combinación de capacidades. Se aplica una penalización por Abultado (Str-1) si se usan los brazos de torsite y cefalite en el cuerpo a cuerpo, aunque se generan dos ataques; si solo se usan los brazos cefalitas, no existe tal penalización y el Vorl tiene solo un ataque cuerpo a cuerpo.

Al igual que otras especies, los Vorl pueden optar por no usar ningún arma en el cuerpo a cuerpo, lo que les otorga SV0, o pueden usar elementos portátiles como granadas o proyectiles nebulizadores: ambos ataques de un solo Vorl deben usar la misma arma y modo. y como cualquier otra arma y modo, los modos no se pueden mezclar en una Escuadra.

Por ejemplo, la Madre de Hogar de una Escuadra de Guerreros de Fuego podría usar su Honda-S con Minired en cuerpo a cuerpo en Str 5 (Str 6 pero menos uno debido a que es difícil de manejar La Honda-S), mientras que los otros tres guerreros en la Escuadra podrían usar sus proyectiles nebulizadores en dos ataques cada uno en Str 5, SV1 (Str 6-1 por Abultado), SV Combinado, Explosión.

Alternativamente, los guerreros podrían usar sus brazos torsite y tener un ataque cada uno en Str 6. Contra las tropas de Concord, podrían optar por usar lo que tengan a mano (2 × SV0 / Abultado o 1 × SV0) ya que la armadura de Concord es altamente efectiva contra los efectos de explosión de la carcasa del nebulizador.

Regla Especial: Equipo de Fuego

Normalmente, todos los miembros de una escuadra que disparan la misma arma deben disparar en el mismo modo y al mismo objetivo, como de costumbre. Sin embargo, el atributo **Equipo de Fuego** significa que cualquier miembro de la Escuadra que use ese modo de arma puede optar por dividirse en grupos más pequeños llamados Equipos de Fuego. Cada equipo de fuego de la Escuadra debe disparar al mismo blanco, pero los impactos y SV de cada equipo de fuego se calculan por separado.

Las pruebas de daño y resistencia de los disparos de los equipos de fuego se evalúan y realizan al final del disparo como si recibieran disparos de un solo equipo o vehículo, de nuevo, como de costumbre.

Se debe asignar un mínimo de dos tiradores a un equipo de fuego; el número máximo de tiradores que se pueden asignar a un equipo de fuego es de cuatro. Cualquier miembro de la Escuadra que no esté asignado a un equipo de fuego no debe disparar o debe usar un **arma** diferente.

Por ejemplo, una Escuadra de cinco Vorl disparando un proyector de plasma en modo fusión puede dividirse en dos equipos de fuego, uno de tres tiradores y otro de dos. Las pruebas de Acc y las penalizaciones para cada equipo se realizan por separado, lo que tal vez resulte en dos impactos en diferentes SV, pero las salvaciones y el daño se evalúan al final del turno, lo cual es importante para los resultados de la tabla de daños o para los efectos de SV combinado de la munición Vorl.

Notación

La efectividad de las armas y armaduras Vorl depende de los miembros de la Escuadra que usen ese modo o capacidad en un momento dado. En lugar de complicar las entradas de estadísticas, proporcionamos muchas estadísticas de armas y equipos de Vorl usando la Escuadra o el equipo de fuego como base y usando '@' para separar un SV de una cantidad de disparos y '/Vo' o 'per Vo' para decir 'por Vorl'.

Modos y Disparos

Para una explicación de los modos de síntesis, podemos usar la entrada para el modo Difuso en los proyectores de plasma. El componente "Disparos" de la línea de estadísticas del proyector es el siguiente:

Arma Estándar	Modo	[...]	Disparos
Proyector Plasma	Difuso	[...]	1/Vo@SV2

Aquí, podemos ver que la Escuadra recibe un impacto por disparo Vorl en modo Difuso a un SV de 2; en otras palabras, disparar es similar a usar una carabina de plasma en modo enfocado. Cada disparo Vorl individual debe tener LoS al objetivo como cualquier otro disparo.

Por ejemplo, si tres Vorl disparan sus proyectores de plasma en modo Difuso, el efecto neto sería de tres disparos en SV2, uno de cada uno de los Vorl que disparan, y cada uno trazando LoS como de costumbre.

Por el contrario, una entrada de 'Disparos' para el modo Fusión del proyector de plasma es la siguiente:

Proyector de Plasma	Modo	[...]	Disparos Especiales
	Fusión	[...]	1@SV2/Vo Equipo de Fuego

Esto indica que un equipo de fuego recibe un disparo en total del arma, pero a un SV igual a dos por disparo de Vorl en ese equipo. Al combinar tiradores en un solo disparo, se debe designar un Vorl como el tirador real a partir del cual se determina la LoS y el alcance; el resto apoya el disparo, por lo que puede estar a cubierto y no necesita LoS.

Por ejemplo, si un equipo de tres Guerreros Fuego Vorl dispara sus proyectores de plasma en modo Fusión, el efecto neto sería un disparo en SV6 (2×3 Vorl) que extrae LoS de uno de esos Vorl.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

ARMAS DE VORL

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial (Fusión/tormenta: un disparo por Equipo de Fuego)
		Efv	Long	Extr			
Cuerpo a Cuerpo	Torsite	-	-	-	-	1/Vo@Spec	Spec: SV0 o proyectiles de nebulizador o arma Abultado(-1 Str); Especificaciones: SV0 o proyectiles de nebulizador
	Torsite y Cefalita	-	-	-	-	2/Vo@Spec	
Proyector de Plasma	Difuso	20	30	50	1/Vo@SV2	-	(Un impacto por disparo Vorl)
	Fusión	30	50	80	1@SV2/Vo	-	Elegir objetivo, Equipo de Fuego
Pulsor	Torrente	20	30	-	2/Vo@SV1	-	Inexacta, Explosión, Sin cobertura, SV Combinado, RF OH, Equipo de Fuego
	Tormenta (todas)	(10)30	50	80	-	-	Como Tormenta (todas); Especial: YA SEA Explosión D4+1 como proyectil nebulizador O municiones especiales
	Tormenta 2	(10)30	50	80	Espec	-	
	Tormenta 3	(10)30	50	80	1@SV1	-	Como Tormenta(todas); Explosión D5+2 como proyectil nebulizador
	Tormenta 4	(10)30	50	80	1@SV1	-	Como Tormenta(todas); Explosión D6+3 como proyectil nebulizador
Vorl Honda-S	Directo	10	20	-	Espec.	Espec.	1/Vo; Inexacto, Difícil de manejar; Especial: como proyectil nebulizador O Minired
	Sobrecarga	(5)10	20	30	Espec.	-	1/Vo; OH; Especial: Como proyectil nebulizador O Minired
Granadas		Efv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Proyectil Nebulizador		5	-	-	1/Vo@SV1	1/Vo@SV1	Granada (SV Combinado), explosión, Brecha SV3, Peligroso en CaC, sin cobertura

Modos y Explosión

Los modos de síntesis para disparos indirectos también generan un solo disparo por equipo de fuego, pero con mayor daño. Para explosiones (y el cambio en los dados de daño), cada grupo posible en el equipo de fuego se enumera por separado, como en 'Tormenta 2' para un equipo de dos fuegos fuertes o 'Tormenta 3' para un equipo de 3 fuertes, y así sucesivamente.

Por ejemplo, la entrada del Pulsor Vorl se parece a lo siguiente:

Arma	Modo	[...]	Disparos	[...]	Especial
Pulsor	Tormenta 2	[...]	1@SV1	[...]	Explosión D4+1
	Tormenta 3	[...]	1@SV1	[...]	Explosión D5+2

Esto indica que el equipo de fuego recibe un disparo en total en SV1 pero con un efecto de explosión que depende del número de Vorl en ese equipo de fuego. Cuando se combinan tiradores en un solo disparo, se debe designar un Vorl como el tirador real a partir del cual se determina la LoS y el alcance; el resto apoya el disparo, por lo que puede estar a cubierto y no necesita LoS. Dichos disparos OH pueden usar la vista de parche desde una matriz de combate, como de costumbre.

Armas Panhumanas y Askar

Las armas desarrolladas por los panhumanos utilizadas por Askar usan la misma notación que cualquier otra arma panhumana (de lo contrario, tendríamos que poner 'Vorl o Askar' en cada arma, lo que descubrimos que se volvió tedioso). El servicio Askar en Vorl está completamente integrado con los fragmentos de combate de Vorl, por lo que puede usar objetivos de Vorl y puede parchear la vista de sus Drones de Observación a las matrices de combate de Vorl, al igual que las matrices de combate de Vorl pueden parchear la vista a los Drones de Observación de Askar.

ARMAS

Los Vorl usan una gama limitada de armas que han desarrollado específicamente para confiar en sus síntesis. Sus Askar usan armamento panhumano avanzado, ya que se ajusta más a su estructura corporal bípeda y un solo par de brazos.

Los modos y efectos para el Vorl se resumen en las "Armas Vorl" a continuación; la tabla "Armas en uso" en la referencia rápida contiene algunas de las combinaciones más utilizadas.

Proyector de Plasma

Esto utiliza la energía combinada de la unidad para crear una bola de plasma ardiente en un punto específico. El alcance y la potencia del plasma pueden aumentar si otros miembros de la Escuadra enfocan sus armas en el mismo objetivo.

Modo: Difuso

Vorl individual puede disparar su proyector de plasma a un objetivo con SV2. Entonces, una Escuadra de cinco podría tener cinco disparos en SV2. Todos los disparos deben ser al mismo blanco, como es normal en disparo en Escuadra, y todos los tiros Vorl deben tener LoS y LoF.

Modo: Fusión

Los Vorl asignados a fusionarse enfocan su fuego en un **solo** disparo de uno de ellos con un SV igual al doble del número de tiradores (SV2/Vo). El tirador designado debe tener LoS y LoF a su objetivo, como es normal. El disparo también hereda las reglas especiales "Elegir objetivo" y "Equipo de Fuego". Se pueden asignar hasta cuatro Vorl en un equipo de fuego al modo de fusión.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Por ejemplo, una Escuadra de Fuego normal podría crear un disparo en '1 @ SV8, elegir objetivo' o dividirse en dos equipos de fuego y tener dos disparos, cada uno en SV4 y elegir objetivo.

Tenga en cuenta que Elegir objetivo significa que el Vorl que dispara en modo fusión podría disparar a un objetivo diferente a aquellos (quizás) que usan sus Vorl Honda-S pero todos los que disparan en modo fusión deben disparar al **mismo** objetivo, como de costumbre.

Por ejemplo, una Escuadra de seis Vorl Guerreros de Fuego enfrentados a un dron de combate y una Escuadra de ataque podrían hacer que su madre de hogar dispare su Honda-S contra la infantería, que tres disparen al dron de combate en modo Fusión 3 (SV6) y los otros dos disparen al dron de combate con Fusión 2 (SV4) o usar sus Hondas-S contra la infantería junto a la madre del hogar.

Pulsor

Esta omnipresente arma Vorl es un lanzador de microgranadas que utiliza tecnología de suspensor para impulsar proyectiles nebulizadores hacia un objetivo. Puede usarse a distancias cortas en modo de fuego directo, pero generalmente se usa OH. La munición se puede colocar como minas o usarse para abrir Brecha como con cualquier otra granada.

Consulte a continuación las estadísticas de los proyectiles nebulizadores.

Modo: Torrente

Torrente es el modo de fuego directo y difícil de manejar para un generador de impulsos que se utiliza para dirigir una serie de proyectiles nebulizadores hacia un objetivo. Esto se considera más una actividad defensiva que ofensiva, pero puede ser muy eficaz.

Cada Vorl disparando en modo torrente tiene dos disparos con los proyectiles nebulizadores, disparando con RF y reglas especiales inexactas.

Como un ejemplo muy complejo, una Escuadra de cinco Vorl Guerreros de Tormenta podría asignar tres al modo Torrente y dos a disparar sus Hondas-S, la madre del hogar con una honda (quizás) y otro con un proyectil nebulizador. Esto permitiría disparar directamente desde tres Vorl con dos disparos cada uno (2/Vo) a distancias de 20/30/-, lo que daría seis disparos en total más uno más a 10/20/-, y la honda a una distancia de 10/20 /-. Todo sería inexacto ya que las armas son inexactas en el modo de fuego directo.

Modo: Tormenta

Un grupo de Vorl combina los proyectores de suspensor de sus pulsos para lanzar múltiples proyectiles a la vez en un **solo** disparo indirecto (OH). Cada tiro debe medirse, tener LoS y tener LoF de uno de los tiradores, determinado como para otros disparos OH. Cada disparo de un equipo de fuego puede ser un parche de avistamiento de una matriz de combate en la Escuadra.

El modo Tormenta tiene el atributo Equipo de fuego, por lo que se pueden combinar de dos a cuatro Vorl para disparar en modo tormenta al mismo tiempo. Esto significa que una Escuadra de cinco Vorl necesitaría dividirse en dos equipos de fuego o hacer que un miembro dispare un arma diferente (o no dispare).

Tormenta 2 (dos disparos Vorl en modo tormenta) se puede usar para lanzar municiones especiales. Si no se usan municiones especiales, el modo tormenta es un disparo OH con proyectiles nebulizadores que tienen un número de impactos dependiendo del número de disparos, de la siguiente manera:

- con Tormenta 2 (dos Vorl), el daño es Explosión 1D4+1;
- con Tormenta 3 (tres Vorl), el daño es Explosión 1D5+2; y
- con Tormenta 4 (cuatro Vorl), el daño es Explosión 1D6+3.

Por ejemplo, una Escuadra de cinco Vorl podría asignar dos al modo Tormenta 2 y tres al modo Tormenta 3. El primer equipo de fuego podría disparar municiones especiales y el segundo una Explosión D5+2. Sin embargo, ambos disparos tendrían que ser al mismo blanco

Honda-S

La Honda-S Vorl es un arma de mano del mismo modo que los soldados panhumanos usarían una pistola de plasma o una pistola mag. Es similar en uso y efecto a la honda-x de un panhumano, pero usa campos de suspensión para lanzar sus microgranadas en lugar de campos x.

Los Vorl provistos de tales municiones pueden usar Honda-S para lanzar Minired, pero normalmente se usan para lanzar proyectiles nebulizadores.

ARMAS DE VEHÍCULOS

Se cree que los skimmers de combate Vorl utilizados por los cefalitas de la clase Técnico tienen hasta tres proyectores de plasma, lo que les permite cambiar entre *Fusión 3* y *Difuso* (con 3 disparos @ SV2). Sin embargo, pocos vehículos Vorl han sido capturados, ya que todos tienen mecanismos de seguridad acoplados al ADN y feromonas que hacen que el vehículo se desintegre si los conductores o manipuladores que no pertenecen a su Ordo de fabricación intentan usar o alterar las capacidades del vehículo. Afortunadamente, se ha descubierto una buena cantidad de plataformas de suspensión acopladas en los sitios de combate, lo que parece sugerir que Vorl usa plataformas de suspensión acopladas con Amplificadores hiperluz adicionales y amortiguadores cinéticos como vehículos de combate.

ARMADURA

Aunque un poco más grande que un panhumano estándar y cubierto en gran parte por un exoesqueleto, la simbiosis Vorl puede ser algo frágil. Como resultado, Vorl se ha esforzado mucho en el desarrollo del campo de blindaje.

Armadura de Síntesis

En esencia, la armadura de síntesis es un tipo de escudo réflex que se extiende alrededor del individuo que la lleva. La implementación de Vorl amplía el blindaje de réflex básico de modo que se puede mejorar a través de una fusión con otros cercanos. Utiliza las plantas de energía individuales para fusionar el escudo de cada una para proporcionar una zona de protección superpuesta que no agobia demasiado a ningún soldado.

La armadura de síntesis otorga una bonificación de +1 a la estadística Res a una miniatura que lleva armadura de síntesis por cada miniatura de la unidad que tenga armadura de síntesis, hasta una bonificación máxima de +4 (para cuatro Vorl). Puede ser suprimido por municiones Inhibidoras enemigas.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Como la bonificación de armadura puede variar, la Res que se indica entre paréntesis en los bloques de estadísticas de la unidad es la Res predeterminada para la unidad dada los números en la unidad base. Por lo tanto, una unidad de cuatro miembros mostrará una Res de 5 (9), mientras que una unidad de dos miembros Res 5 (7): los aumentos en los números de Escuadra cambiarán este último en +1 por cada Vorl agregado (hasta una bonificación de +4), pero no el primero.

Armadura de Niebla

Esto se otorga a las unidades Vorl en Cazador de niebla para permitirles actuar como especialistas en infiltración o exploradores. Es idéntica a la armadura de síntesis con la adición de un proyector de campo de camuflaje. Actúa igual que un Dron de camuflaje, excepto que se centra en el modelo Vorl que lleva la armadura de niebla y no en un modelo de dron de apoyo separado.

Amortiguadores Cinéticos

Un amortiguador cinético actúa efectivamente como un campo de reflexión débil. El amortiguador tiene algunos inconvenientes, uno de los cuales es la tendencia a sobrecargarse cuando es impactado por armas de alto poder. Los experimentos para extender los amortiguadores a soldados individuales o para eliminar los riesgos de sobrecarga aparentemente han tenido poco éxito o una gran angustia para la Escuadra que usa el amortiguador.

Una unidad con uno o más amortiguadores cinéticos puede generar un **solo** escudo amortiguador cinético. El escudo está representado por una plantilla de **escudo deflector**, ninguna parte de la cual puede estar a más de 5" del Vorl en la Escuadra que lleva un amortiguador cinético y proyecta el campo amortiguador. El campo se puede desplazar, encender o apagar cuando la unidad recibe una orden o reacciona, incluso cuando se la obliga a Down debido a pruebas de Mando fallidas o dados de efecto. Los disparos de fuego directo a través de cualquier número de campos amortiguadores cinéticos sufren una penalización de Acc total de -1 (de manera similar a los escudos deflectores).

Cuando un modelo equipado con un amortiguador cinético activo es impactado y cae herido, el amortiguador colapsa en una impresionante exhibición de pirotecnia. Si bien esto aumenta la visibilidad de la unidad para escenarios que dependen de poca visibilidad, no hay otro efecto.

Los amortiguadores cinéticos se ven afectados por las municiones Inhibidoras enemigas como si fueran un Dron Deflector.

MUNICIONES ESPECIALES/ GRANADAS

La tecnología Vorl puede estar basada en artefactos Constructores, pero su enfoque está más en deshabilitar o manipular al enemigo que en otros efectos. Los Vorl tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para sus pulsos, todos los cuales deben dispararse en el modo Tormenta del Pulsor:

- Atrapadora
- Red Vorl (1D4+1 pines)
- Inhibidora
- Aturdidora

Además de disparar proyectiles de nebulizadores anulares, las Vorl Hondas-S y las Hondas-S entregados a Askar pueden usar:

- Minired (+1 pin hasta un máximo de 4, OH o fuego directo)

Red Vorl

Vorl hace un gran uso de la tecnología de suspensor, por lo que no sorprende que las municiones de red disparadas desde sus pulsos en modo Tormenta infligjan hasta 1D4+1 pines en total en un objetivo. Por lo demás, la red Vorl es idéntica a otras municiones de red.

Proyectiles Nebulizadores

Se trata de un tipo de granada que también se puede lanzar desde pulsos Vorl o Hondas-S. Los proyectiles combinan una explosión fractal de área amplia con un biocida de liberación retardada que disuelve la vegetación que no es Vorl.

Los proyectiles normalmente tienen un valor de ataque de uno (SV1) pero hacen Brecha SV3, como Cargas Fractales, y también son Peligrosas en CaC. Aquellos atrapados en la explosión son tratados como si fueran atacados con un arma de efecto Explosión. Como granadas, los proyectiles pueden colocarse como minas y heredar la regla especial SV Combinado como es normal para las granadas.

Solo opción avanzada:

Como opción, si el objetivo sufre una baja o una Herida, los jugadores pueden desear que se destruya cualquier vegetación dentro de 1.5 "de ese objetivo (use la plantilla de explosión). Esto puede generar patrones complejos y las plantillas o marcadores pueden ser útiles.

El uso de esta opción debe acordarse entre los jugadores al comienzo de un juego.

EQUIPO

Vorl no usa drones, prefiere personas reales (o Vorl) en su lugar. Tienen el equivalente a las sondas cazadoras y detectoras en forma de cefalitas en cunas suspensoras o criaturas vivientes cuyos cerebros han sido parcialmente reemplazados por circuitos de control, al igual que los boromitas y su especie lavan.

Askar en el servicio de Vorl está completamente integrado con el fragmento de combate de Vorl, por lo que puede parchearse o hacer que sus observadores se parcheen desde las matrices de combate de Vorl y también puede usar sondas de búsqueda de vida de Vorl.

Matriz de Combate

Los Vorl tienen matrices de combate que les dan una conexión con los sistemas de mando, control, inteligencia y predicción del Ordo. Dicha tecnología actúa como un Dron de Observación para la unidad: si uno o más Vorl en la unidad tienen una matriz de combate y tienen LoS al objetivo, un modelo de disparo puede repetir un disparo fallido.

Una matriz de combate Vorl también proporciona toda la funcionalidad de un Dron de Observación, incluido el avistamiento de partes OH hacia / desde otra matriz de combate o buscador de vida dentro de los 20 ". ¡Al igual que los Drones de Observación, los disparos de parte no se pueden repetir!

Al igual que otras tecnologías, las matrices de combate pueden ser suprimidas por municiones Inhibidoras enemigas.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

SONDAS

Sondas Buscadoras de Vida

Si bien estos se manifiestan físicamente de varias formas según el Ordo, todos los buscadores de vida operan de la misma manera. Algunos buscadores de vida son técnicos cefalitas en soportes de suspensores equipados con un conjunto de sensores mejorados, mientras que otros buscadores de vida están contruidos a partir de criaturas parecidas a insectos que tienen partes de su cerebro reemplazadas o mejoradas por una red neuronal artificial con sensores adicionales.

Una sonda buscadora de vida puede funcionar como una sonda exploradora con respecto al avistamiento de parches directos o aéreos. El parche puede ser para cualquier Vorl con una matriz de combate o para un dron de observación de Askar.

Si no se usa para el avistamiento de parches, un buscador de vida otorga una bonificación de +1 para todos los disparos de unidades amigas contra una unidad enemiga a 5" que contenga seres vivos. Esto no se puede usar junto con ninguna otra bonificación de sonda, pero se acumula por buscador de vida en cuanto a los objetivos: hasta +3 por fuego directo; +1 para fuego indirecto.

OPCIONES DEL EJÉRCITO

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

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

Además, Vorl tiene acceso a su propia opción de ejército:

- Fuerza en Números: 1 punto, máx. 2 × FL, primero gratis.

Fuerza en Números

Costo: 1 pt, primero gratis

Máximo: 2×FL

Juntos, los Vorl se sienten fuertes y confiados. Al realizar una prueba de **Orden**, una escuadra de infantería Vorl que aún no ha sufrido ninguna baja tiene éxito automáticamente con una tirada de 1 a 9, independientemente del valor con el que se probaría de otro modo. Una tirada de 10 sigue siendo un fracaso, como es normal. Tan pronto como una Escuadra sufre bajas, no puede usar esta opción de ejército.

Usar una vez y desechar.

SELECTOR BASICO VORL

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

En la actualidad, solo se proporciona la formación Garra Líder (Garra), que refleja la composición de los grupos de exploración de avance Vorl que se ven en Aan Shard y en otros lugares. Cuando los vehículos y los skimmers de combate estén disponibles, habrá más selectores disponibles.

Una nota rápida sobre los tamaños de las unidades Vorl

Los tamaños de las unidades aquí deben verse como el mínimo absoluto que es probable que el Vorl presente. Sin embargo, dado que su capacidad aumenta con más Vorl, debemos señalar que la experiencia demuestra que los Vorl son mucho más efectivos con al menos un Vorl más en cada Escuadra y que una Escuadra de tamaño completo puede ser muy efectivo. Como siempre, dejamos la elección entre flexibilidad táctica (más dados de orden) y mayor capacidad (más Vorl) al jugador.

UNIDADES BASICAS DE GARRA LÍDER

Todas las fuerzas Garra deben tener un número de Escuadras igual al Nivel de Fuerza más uno (FL+1) de: **Mando del Hogar, Guerrero de Fuego del Hogar o Guerrero Tormenta del Hogar**. Esto se suma a cualquier otra limitación de selección.

Una nota sobre los costos de Vorl

El armamento Vorl rompe el uso normal de las armas en Antares, por lo que se ha vuelto extraordinariamente difícil de costear en términos de puntos. Tuvimos que tomar una decisión, PERO si el juego sugiere una revisión, los comentarios son bienvenidos.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

DEFINICIONES DE UNIDADES VORL

Toda la armadura se muestra con el número de Vorl en la Escuadra base: la armadura de síntesis aún aumenta hasta su máximo si se introducen Vorl adicionales en la Escuadra.

Mando del Hogar (Mando de infantería, 12 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Madre-Nido con proyector de plasma, Projectiles nebulizadores, Honda-S con Minired, Conjunto de combate vorl, amortiguador cinético; armadura de síntesis	5	4	6	6	5(8)	7	9	Mando, Seguir, Héroe, Duro, Herida	
0 × Jefe de Guerra con proyector de plasma, Projectiles nebulizadores, Honda-S con Minired, Matriz de combate vorl; armadura de síntesis	5	4	6	6	5(8)	8	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Herida, Único	
2 x Guardaespaldas Guerrero de Fuego con proyector de plasma, Honda-S, Projectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	6	6	5(8)	5	8	Guardaespaldas leal	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0–2 guardaespaldas a 3 puntos cada unoDale a cualquier guardaespaldas una matriz de combate y un amortiguador cinético a +1 punto cada unoActualiza Madre-Nido a Jefe de Guerra en una Escuadra @ +1pts									
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Garra: 0–½×FL						

Guerreros Fuego del Hogar (Infantería, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 x Madre de Hogar con proyector de plasma, Honda-S con Minired, Projectiles nebulizadores, Conjunto de combate vorl y amortiguador cinético; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(9)	5	8	–	
3 x Guerreros Fuego con proyector de plasma, Honda-S, Projectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(9)	5	8	–	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0–2 guerreros de fuego a 2 puntos cada unoDale a un guerrero de fuego una matriz de combate y un amortiguador cinético a +1 punto									
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Garra: Cualquiera						

Guerreros Tormenta del Hogar (Infantería, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Madre del Hogar con Pulsor; Honda-S con Minired; Projectiles nebulizadores;Matriz de combate Vorl y amortiguador cinético, armadura de síntesis	5	4	5	6	5(8)	5	8	–	
2 × Guerreros Tormenta con Pulsor; Honda-S; Projectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(8)	5	8	–	
Municiones especiales para escuadra: Atrapadora,Aturdidora,Inhibidora,Red.									
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none">0–3 Guerreros Tormenta a 2 puntos cada unoDale a cualquier Guerrero Tormenta una matriz de combate y un amortiguador cinético @ +1pt									
Restricciones de Unidad/Fuerza –			Garra: Cualquiera						

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Cazadores de Niebla del Hogar (Infantería, 7 puntos)										
Los Cazadores de Niebla son los guerreros de élite de la sociedad Vorl y reciben entrenamiento de campo adicional en exploración y ocultación, pero también reciben proyectores de campo de camuflaje en su armadura de niebla.										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × Cazador de la Niebla con proyector de plasma, Honda-S, Proyectiles nebulizadores, Conjunto de combate vorl y amortiguador cinético; armadura de niebla	5	4	5	6	5(7)	6	8	Infiltrador		
1 × Guerrero de la Niebla con proyector de plasma; Honda-S, Proyectiles nebulizadores; armadura de síntesis	5	4	5	6	5(7)	6	8	Infiltrado		
Opciones de Actualización:										
• 0–2 Guerreros de la Niebla a 2 puntos										• Mejora cualquier Guerrero de la Niebla a Cazador de la Niebla a 1 punto cada uno
Restricciones de Unidad/Fuerza –										Garra: 0–FL+1

DRONES/SONDAS VORL

Los Vorl consideran que las filas de sondas artificiales y drones de apoyo en los ejércitos panhumanos son ofensivas para su sensibilidad, y solo toleran a los drones de apoyo entre sus Askar. Sus propias sondas son criaturas con sistemas neuronales implantados o cuidadosamente adaptados.

Fragmento de Sonda Buscadoras de Vida (Sonda, 5 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Buscadoras de Vida	10	-	-	-	5	-	-	Sonda, Pequeña	
Opciones de Actualización:									
• 0-2×FL Sondas Buscadoras de Vida a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -					Garra: 0-1			Único	

Fragmento de Sonda Cazadoras (Sonda, 4 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
4 × Sondas Cazadoras	10	-	-	-	5	-	-	Sonda, Pequeña	
Opciones de Actualización:									
• 0-2×FL Sondas Cazadoras a 1 punto cada una									
Restricciones de unidad/fuerza: -				Garra: 0-1				Único	

UNIDADES ASKAR

Mando Guerrero-Protector Askar (Mando de Infantería, 13 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 x Mando-Protector Askar con carabina de compresión, Honda-S con Minired, pistola mag, Proyectiles nebulizadores, maglash; Armadura de réflex	6	7	5	6	6(7)	7	9	Mando, seguir, duro 3		
2 x Askar Guerrero-Protector con carabina de compresión, pistola mag, proyectiles nebulizadores, maglash; armadura réflex	6	7	5	6	6(7)	5	7	-		
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
1 x Medí-Dron	-	-	-	-	-	-	-	(Solo especies Askar)		
Opciones de Actualización:										
• 0-2 guerreros protectores a 2 puntos cada uno										• Reemplace todas las pistolas mag con pistolas de plasma a 1 punto
Restricciones de Unidad/Fuerza -					Garra: 0-FL					
Se debe tomar una unidad de Mando Guerrero-Protector Askar si se toman 3 o más Escuadras de infantería Askar.										

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

Escuadra Askar Guerreros-Protector (Infantería, 11pts)								
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 x Líder-Protector Askar con carabina de compresión, Honda-S con Minired, Projectiles nebulizadores, pistola mag, maglash; Armadura réflex	6	7	5	6	6(7)	5	8	Duro
3 x Guerreros-Protector Askar con carabina de compresión, pistola mag, proyectiles nebulizadores, maglash; armadura regles	6	7	5	6	6(7)	5	7	-
1 x Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
Opciones de Actualización:								
<ul style="list-style-type: none"> 0-3 Guerreros-Protector @2pts cada uno Mejora todas las pistolas mag a pistolas de plasma a 1 punto 								
Restricciones de Unidad/Fuerza – Garra: 0-2×FL								
Se debe tomar una unidad de Mando Guerrero-Protector Askar si se toman 3 o más Escuadras de infantería Askar.								

REFERENCIA DE UNIDADES VORL

- En una fuerza de **Garra Líder**, debe haber al menos de **1+FL** Escuadras de **Mando del Hogar**, **Guerreros Fuego del Hogar** o **Guerreros Tormenta del Hogar**, además de cualquier otra limitación de selección (indicada por *Básica*).

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Garra
Mando del Hogar	12	N	1	1-½×FL <i>Básico</i>
Guerrero Fuego Hogar	10	N	1	Cualquier <i>Básico</i>
Guerrero Tormenta Hogar	10	N	1	Cualquier <i>Básico</i>
Cazador de Niebla Hogar	7	N	1	0-FL+1
Fragmento de Sonda Cazadora (4 de)	4	Único,N	1	0-1
Fragmento de Sonda Buscadoras de Vida (4 de)	5	Único,N	1	0-1
Mando Guerrero-Protector Askar*	13	N	1	0-FL
Guerrero-Protector Askar	11	N	1	0-2×FL
* Se debe tomar una Escuadra de Mando Askar si se toman 3 o más Escuadras Guerrero-Protector Askar.				

OPCIONES DEL EJÉRCITO DEL ORDO VORL			
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.
¡En Piel!	2	FL	Supere el Test de recuperación en 1-9.
Fuerza en Números	1 (primero gratis)	2×FL	Una Escuadra de infantería Vorl sin bajas automáticamente tiene éxito en una Prueba de Orden en una tirada de 1-9. Un 10 sigue siendo un fracaso.
¡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.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

ARMAS DE VORL

Armas Estándar	Modo	-----Alcance-----			Disparos	Ataques	Especial (Fusión/tormenta: un disparo por Equipo de Fuego)
		Effv	Long	Extr			
Cuerpo a Cuerpo	Torsite	-	-	-	-	1/Vo@Spec	Spec: SV0 o proyectiles de nebulizador o arma Abultado(-1 Str); Especificaciones: SV0 o proyectiles de nebulizador
	Torsite y Cefalita	-	-	-	-	2/Vo@Spec	
Proyector de Plasma	Difuso	20	30	50	1/Vo@SV2	-	(Un impacto por disparo Vorl)
	Fusión	30	50	80	1@SV2/Vo	-	Elegir objetivo, Equipo de Fuego
Pulsor	Torrente	20	30	-	2/Vo@SV1	-	Inexacta, Explosión, Sin cobertura, SV Combinado, RF OH, Equipo de Fuego
	Tormenta (todas)	(10)30	50	80	-	-	Como Tormenta (todas); Especial: YA SEA Explosión D4+1 como proyectil nebulizador O municiones especiales
	Tormenta 2	(10)30	50	80	Espec	-	
	Tormenta 3	(10)30	50	80	1@SV1	-	Como Tormenta(todas); Explosión D5+2 como proyectil nebulizador
	Tormenta 4	(10)30	50	80	1@SV1	-	Como Tormenta(todas); Explosión D6+3 como proyectil nebulizador
Vorl Honda-S	Directo	10	20	-	Espec.	Espec.	1/Vo; Inexacto, Difícil de manejar; Especial: como proyectil nebulizador O Minired
	Sobrecarga	(5)10	20	30	Espec.	-	1/Vo; OH; Especial: Como proyectil nebulizador O Minired
Granadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial
Proyectil Nebulizador		5	-	-	1/Vo@SV1	1/Vo@SV1	Granada (SV Combinado), explosión, Brecha SV3, Peligroso en CaC, sin cobertura

ARMAS DE ASKAR

Las armas de Askar son de origen panhumano, así que usa el método de representación normal para sus estadísticas.

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	–
Pistola Mag		10	20	30	1×SV1	1×SV1	–
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	–

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.
Atrapadora	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag; en caso de éxito , el movimiento se reduce a la mitad; en caso de fallo , la unidad no puede moverse

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DEL ORDO VORL	
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.
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.
Buscador de Vida	Avistamiento directo y de parche OH como para los Drones Observadores, de lo contrario, +1/Buscadores de Vida en disparos contra enemigos vivos dentro de 10 "hasta un máximo de +3 (fuego directo) o +1 (Indirecta).
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Guardaespaldas 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.
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 Réflex	+1 Res
Armadura de Síntesis	+1 Res/Vorl en Escuadra con armadura de síntesis
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.
Abultado	El ataque de arma/modo sufre -1 en las pruebas de Fuerza.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Infiltradores	Si se despliega en la mesa, puede: hacer una carrera gratuita antes del juego; colocar un campo de minas en la mitad de la mesa.
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.
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.
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.

Lista de ejército de Antares 2 – Vorl

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.