



# LISTA DE EJÉRCITO DE ANTARES 2

## CONCORDIA PANHUMANA

### 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 DE LA CONCORDIA PANHUMANA

Las fuerzas militares de PanHuman Concord forman parte de un fragmento separado y seguro: el Mando Combinado de Concord, o C3. Las siguientes reglas, tecnología y equipo son exclusivos de las fuerzas del C3.

#### MUNICIONES ESPECIALES

Los C3 tienen acceso a las siguientes municiones especiales como estándar para las armas que pueden usarlas.

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

#### ARMADURA Y EQUIPO

Intrínseco a los protocolos de estandarización de C3s es equipar a sus tropas con las mejores armas y equipos comúnmente disponibles y solo extender esto cuando el armamento ampliamente disponible se queda corto, como es el caso de las armaduras.

#### Armadura Hiperluz

**Tipo:** Usado, cuerpo completo, sellado

La armadura hiperluz o HL de Concord combina un traje ligero, sellado y blindado sobre el que se proyecta un campo de réflex. Por encima del campo de réflex se proyecta un campo de hiperluz variable, de alta densidad. El fragmento de combate reconoce la firma de energía de los ataques entrantes y genera un contraataque enfocado: cuanto más distante o más lento sea el ataque, con mayor eficacia el fragmento de combate puede identificar y anular el peligro. Al limitar la defensa en el área, se evitan en gran medida los problemas inherentes de la dispersión de la masa como se ve en otras armaduras de campo múltiple.

Las siguientes reglas se aplican a las tropas equipadas con armadura hiperluz:

- En rangos de 10" o menos, la armadura HL agrega +1 al valor de resistencia (Res) del objetivo. Esto incluye todo el PBS y la lucha cuerpo a cuerpo, aparte de los impactos explosivos.
- A distancias superiores a 10" HL, la armadura añade +2 a la Res del objetivo, aparte de los impactos explosivos.
- Contra cualquier impacto de una **explosión**, independientemente del alcance, la armadura hiperluminica agrega +3 a la Res del objetivo.

Algunas tropas montadas como Concord Interceptors 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 del 5 (7) que tendría sin un refuerzo.

#### Paracaídas de Suspensión

**Tipo:** Usado

Los paracaídas de suspensión, o paracaídas en S, son utilizados por Paracaidistas C3 para permitirles descender con mayor precisión sobre un objetivo. Cualquier tropa puede ser lanzada a través de la atmósfera usando cápsulas de descenso, pero solo las tropas equipadas con paracaídas en S en combinación con tecnología hiperluminica pueden controlar su descenso al suelo. La caída rápida de los Paracaidistas (¡casi literalmente en cápsulas de descenso!) se basa en la absorción cinética de su armadura hiperluminica junto con los campos de suspensión de sus paracaídas. En el suelo, los paracaídas s brindan a los soldados una movilidad suprema, lo que les permite asegurar rápidamente una zona de aterrizaje o arrebatarse el control de un área.

*En general, la tecnología de suspensión basada en nanoesferas requiere una superficie relativamente estable contra la cual actuar, como una atmósfera densa o agua. No obstante, los paracaídas s a veces se denominan erróneamente paracaídas AG (paracaídas antigraavedad o simplemente paracaídas gravitacionales) por aquellos en mundos menos sofisticados que no entienden la tecnología de suspensión.*

Modelos equipados con Paracaídas-S:

- Tener un movimiento de 7" (M7). Este movimiento más largo es de los soldados que hacen un rebote largo o un salto de trayectoria baja.
- Añade +1 a su valor de agilidad (Ag).
- Pueden tratar cualquier área de terreno difícil como si fueran vehículos con suspensión si esto les permite moverse a través o sobre un terreno que de otro modo sería impenetrable o difícil. Por ejemplo, esto permite que la infantería con paracaídas en S se mueva sobre aguas abiertas, utilizando su capacidad de suspensión para rozar la superficie.

En algunos escenarios, se puede permitir que las tropas equipadas con paracaídas en S se desplieguen o se muevan sobre la mesa usando sus paracaídas.

#### Matriz Subvertida

**Tipo:** Módulo adjunto al dron

Desarrollada principalmente para combatir el IMTel de Isorian, la matriz subversiva es una parte indispensable del equipo del C3, pero un módulo similar es un componente vital de la tecnología de campo de batalla de Freeborn. Su función es identificar y subvertir fragmentos de combate hostiles que dependen de tecnología y maquinaria avanzadas al absorber y remodelar su nanoconectividad. Hasta cierto punto, la matriz subversiva es una versión militarizada de la tecnología que permite que IMTel se extienda y armonice su conciencia colectiva en toda la nanoesfera.

Las matrices subversor a menudo se instalan en drones ligeros de propósito general (GP) en lugar de armamentos convencionales.

*Aunque el Subverter apunta a unidades enemigas específicas, estas son meros conductos por los cuales la matriz del subversor se abre camino hacia el fragmento de combate opuesto. Los dados perdidos de orden significarán que un jugador tiene que decidir a qué unidades dar órdenes y cuáles dejar, pero esto depende completamente del jugador. El hecho de que una unidad sea el objetivo de la matriz subversiva no afecta su capacidad para recibir órdenes.*

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

El efecto de la matriz subversiva es robar dados de orden del ejército contrario y colocarlos a un lado donde se disputan al final del turno. Las siguientes reglas gobiernan este ataque:

- La matriz apunta a unidades enemigas dentro de 15" que contienen vehículos, monturas de máquinas, drones con armas, sondas, equipos y drones auxiliares.
- El modelo que realiza el ataque no necesita LOS para el objetivo.
- El subvertidor ataca automáticamente tan pronto como la unidad que lo lleva completa cualquier acción o reacción, incluido Down después de un test fallido o después de morir. Haga primero la acción de la unidad y luego calcule los resultados para la matriz.
- Las unidades A Prueba de Inhibición son inmunes a los efectos de los subvertidores.
- Se destruyen las sondas individuales a las que apunta la matriz del subvertidor. No se hace ningún test y, como resultado, no se disputa ningún dado de orden.
- Las unidades que no sean sonda, objetivo de la matriz subversiva deben hacer un test conjunto. Si más de una unidad se ve afectada, el jugador que posee el subversor decide el orden en el que tirar. Las unidades con drones auxiliares tiran una vez sin importar cuántos drones tengan, al igual que las unidades que califican como objetivos en más de un conteo (es mejor atacar las sondas primero).

Los resultados del Test Co del ataque del subvertidor son los siguientes:

Resultado	Efecto de Ataque Subversor
Pasado	Sin Efecto
Fallado	El jugador contrario debe tomar uno de sus dados de orden de la bolsa de dados y colocarlo a un lado donde ambos jugadores puedan verlo. El dado está en disputa. Si no quedan suficientes dados de orden en la bolsa, entonces se deben retirar los dados de orden que ya están en juego, y el jugador cuya unidad se ve afectada decide cuál tomar, excepto que los dados que ya están Down solo se deben dejar de lado si no hay otra opción (para evitar manipular los efectos del Subversor).

En la Fase de Fin de Turno, si todos los subvertidores de un ejército no pueden interactuar con otras unidades, por ejemplo, al ser destruidos, compactados o transportados, todos los dados disputados que forzaron a apartarse se devuelven a la bolsa. De lo contrario, una vez que se hayan realizado todos los test de recuperación y se hayan devuelto otros dados a la bolsa, haga un test para cada dado de orden impugnado. Es posible que ambos bandos tengan dados de orden disputados, en cuyo caso tira para cada uno.

- Trabaje todos los dados disputados uno a la vez, ambos jugadores tirando un D10 para cada uno. Si el jugador propietario gana (ganar a la baja!), los dados de orden vuelven a la bolsa de dados; de lo contrario, los dados de orden permanecen en disputa.
- Coloque los dados que su dueño recupere en la bolsa de dados para usarlos en el siguiente turno.
- Los dados disputados no se utilizan durante el próximo turno y se realiza un nuevo test al final de ese turno.

## OPCIONES DEL EJÉRCITO

El C3 puede utilizar 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! - 2pts.
- Impulso IMTel: 2 puntos.
- Tirador - 2pts.
- Recomponeos! - 2pts.
- Fragmento Superior - 2pts.
- Bien Preparado - 1 pt.

## SELECTORES C3

Consulte el suplemento Como Jugar para obtener detalles sobre el uso de selectores principales. Se debe elegir uno de los dos selectores de Concord: Fuerza de Choque o Fuerza Paracaidistas.

## UNIDADES PRINCIPALES DE FUERZA DE CHOQUE

Esto representa la fuerza multidisciplinaria básica de IMTel centrada en sus Escuadras de Ataque adaptables.

Debe haber al menos una **Escuadra de Choque** por FL más dos unidades en total tomadas de: **Escuadra de Choque**, **Escuadra de Mando de Choque** o **Dron de Apoyo Ligero C3D1**. También se deben cumplir todas las restricciones de selección para el FL. Esto da un total de 3 unidades centrales en FL1, 4 en FL2 y así sucesivamente.

*Por ejemplo, debe haber al menos una Escuadra de Choque en FL1, 2 en FL2 y así sucesivamente. Además de esto, tendría que haber dos unidades más (para hacer un total de 2+FL), tal vez un Dron de Apoyo de Escuadra C3D1 y otra Escuadra de Choque.*

## Ejemplo de Fuerza de Choque

Se puede formar un ejército inicial flexible por 50 puntos a partir de lo siguiente en seis dados de orden:

- 2 × Escuadra de Choque (20 puntos, unidades principales);
- 2 Drones de Apoyo a Escuadra C3D1 (14 puntos, uno básico y otro discrecional);
- 1 × Equipo de Apoyo con Lanzador-X (10 puntos, discrecional);
- 1 Fragmento de Sonda Exploradora (3 puntos, discrecional);
- 1 × Opción Impulso IMTel: (2 puntos, discrecional); y
- 2 × Opciones de Ejército Contra Impulso+2 (1 punto en total).

## UNIDADES PRINCIPALES FUERZA PARACAIDISTAS

Las tropas paracaidistas forman la punta de lanza de una fuerza de invasión de Concord o se utilizan para incursiones rápidas de entrada y salida en territorio enemigo con una precisión milimétrica. Ocasionalmente, las tropas paracaidistas se complementan con armaduras más pesadas cuando es necesario y solo en raras ocasiones está presente un componente de artillería integrado.

Debe haber al menos **FL×Escuadras Paracaidistas** más dos unidades en total tomadas de: **Escuadras Paracaidistas**, **Escuadras de Mando Paracaidistas**, **Escuadras Interceptor** o **Dron de Apoyo Medio C3D2**. También se deben cumplir todas las restricciones de selección para el FL. Esto da un total de 3 unidades centrales en FL1, 4 en FL2 y así sucesivamente.

*Por ejemplo, debe haber al menos una Escuadra Paracaidistas en FL1, dos y FL2 y así sucesivamente. Además de esto, tendría que haber dos unidades más: otra Escuadra Paracaidista está bien, pero tal vez un Dron de Apoyo Mediano C3D2 y una Escuadra Interceptor podrían ser más útiles.*

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### DEFINICIONES DE UNIDADES DE C3

#### EQUIPOS DE INFANTERÍA Y ARMAS

Mandarín NuHu (Mando de Infantería NuHu, 15 puntos)									
Concord NuHu tiene el equivalente de un Potenciador HL sobre una armadura hiperluminica de su simbiote nano-Dron									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Mandarín NuHu con simbiote nano-dron, pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Ágil, Opción Ejercito (Impulso IMTel ), Mando 15", Seguir, Núcleo, Sacrificio de Dron, Suspensor,Duro, Herida,	
0 × Mandarín-General NuHu con simbiote nano-dron , pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	10	Ágil, Opción Ejercito (Impulso IMTel ), Mando 15", Seguir, Héroe, Núcleo, Sacrificio de Dron ,Suspensor, Duro 2, Único, Herida 2	
0 × NuHu Intelligence Mandarín Jai Galeyouys con simbiote nano-dron , pistola de plasma, Bastón NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Ágil, Opción Ejercito (Impulso IMTel ), Mando 15",ImTEL Meticuloso Seguir, Héroe, Núcleo, Sacrificio de Dron ,Suspensor, Duro 2, Único, Herida 2	
0 × Choque/Escolta pan-humana con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
0 × Escolta Krasz con Krasz carabina de asalto, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	-	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Opción de ejército (Impulso IMTel) :</b> El NuHu le da automáticamente al ejército un total máximo de una opción de ejército Impulso IMTel gratis. Si se toman dos NuHu, aún se aplica el máximo de un Impulso IMTel .									
<b>ImTEL Meticuloso :</b> El fragmento de investigación e inteligencia de Jai evalúa constantemente las debilidades de sus oponentes. Si no obtiene un golpe de suerte al disparar o en el combate cuerpo a cuerpo, puede tratar uno de los disparos o golpes como un golpe de suerte, aunque el disparo no pueda estar sujeto a ninguna opción de ejército, como un disparo adicional.									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<div><div>• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</div><div>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</div><div>• 0-3 Escolta de Choque ya sea todo Choque/Escolta PanHuman o todo Escolta Krasz a 2 puntos cada uno</div><div>• Reemplace un mandarín NuHu en una fuerza con el mandarín de inteligencia NuHu Jai Galeyouys @ 1pt</div><div>• Actualice un Mandarín NuHu a Mandarín-General NuHu @ 2pts</div></div>									
<b>Restricciones de Unidad/Fuerza –</b>					<b>Todos:</b> 0-FL				

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Escuadra de Mando de Choque (Mando de Infantería, 12 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante de Choque con carabina de plasma, Honda-x + Minired, ,granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	8	9	Mando, Seguir, Duro 2	
0 × <b>Comandante Josen, Aan Cuatro</b> con carabina de plasma, Honda-x + Minired, ;bandolera de granada, armadura hiperluz ,Amplificador HL Integrado	5	5	6	5	5(8)	9	9	Mando, Seguir, Héroe 15", Duro 2, Único, Herida	
0 × Mariscal de choque con carabina de plasma, Honda-x + Minired, ;granadas de plasma, armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	9	10	Mando, Seguir, Héroe, Duro 2, Único, Herida	
0 × <b>Kamrana Josen, CIC XEF</b> con pistola de plasma ,Honda-x + Minired,granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	9	10	Opciones del ejército (Bien preparado × 2, en Pie!!× 2, Impulso ImTel ), Mando,Seguid, Heroe 15",Duro 2, Único, Herida 2	
2 × Escolta de Choque con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
<b>Bandolera de Granadas;</b> Comandante Josen, Aan Cuatro tiene Bandolera equivalente a 5xgranadas de plasma en asalto pero son peligrosas en CaC									
<b>Opciones de Actualización:</b>									
<div><div><div>• 0-2 Dron Centinela con carabina de plasma a 1 punto cada uno</div><div>• Actualiza un Comandante de Choque a Mariscal de Choque @ 3pts</div><div>• Reemplace un Comandante de Choque por <b>Comandante Josen, Aan Cuatro</b> @ 3pts( Solo Interceptores)</div><div>• Reemplace un Comandante de Choque por <b>Kamrana Josen ,CIC XEF</b> @ 6pts</div></div><div><div>• 0-2 Escolta de Choque @ 2 pts cada uno</div></div></div>									
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b>		<b>Choque:</b> 0-FL			<b>Paracaidista:</b> 0-1			<b>Elección limitada</b>	

Comandante de Drones (Mando de drones, 15 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante de drones C3 con apéndices de herramientas, Honda-x + Minired, granadas de plasma, carabinas gemelas de plasma	6	7	6	5	11	8	9	As, Asalto, Mando, Seguid, Autorreparación, Suspensor, Espacio Transporte 3	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
2 × Dron Centinela con carabina de plasma	-	-	(6)	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos									
Restricciones de Unidad/Fuerza –					Todos: 0-1			Elección limitada	

Escuadra de Choque (infantería pan-humana, 10 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Líder de Choque con carabina de plasma, Honda-x + Minired,, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	Duro	
3 × Soldados de Choque con carabina de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Soldado Lancero con lanza de plasma, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-3 Soldados de Choque a 2 puntos cada uno									
Restricciones de unidades/fuerzas –			Choque: FL+			Paracaidista: 0-FL			

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Equipo de Apoyo de Choque (Equipo de Apoyo Pan-humano, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
0 × Líder de Dotación de Choque con pistola de plasma; Armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	Duro	
2 × Dotación de Choque con pistola de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Cañón de Plasma	5	-	-	-	11	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 Líder de Dotación de Choque a 2 puntos</div><div>• 0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</div><div>• Reemplace el Cañón de Plasma con el Lanzador-X y municiones especiales, Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2 pts</div></div>									
Restricciones de unidades/fuerzas -		Choque: 0-FL				Paracaidista: 0-½×FL			

Escuadra de Asalto Krasz (Infantería Pan-humana, 14 puntos)										
Las Escuadras de Choque Básicas se pueden actualizar a Escuadras de Asalto Krasz siempre que se cumpla el máximo de Krasz de 1/Escuadra de Choque										
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial		
1 × Líder Krasz con Carabina de Asalto Krasz, Honda-x + Minired, granadas de plasma ; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	Duro 2, Ataque Salvaje		
3 × Soldados Krasz con Carabina de Asalto Krasz, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	Ataque Salvaje		
1 × Krasz Lancero con Lanza de Asalto Krasz, granadas de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	7	6(8)	6	8	Ataque Salvaje		
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-		
Opciones de Actualización:										
• 0-3 Soldados Krasz a 2 puntos cada uno										• Da a todos los miembros de la unidad cargas fractales de 1 punto en total
Restricciones de unidades/fuerzas –										Todos: 0-1 por Escuadra de Choque en cualquier tipo de fuerza

## INFANTERÍA Y SKIMMERS DE ATAQUE RÁPIDO (PARACAIDISTA)

Comandante de Paracaidistas (Mando de infantería, 14 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Paracaidista con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaídas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	8	9	Mando, Seguir, Suspensor, Duro 2	
2 × Escolta Paracaidista con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaídas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Suspensor	
1 × Medi-Dron	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
• 0-2 Escolta Paracaidista a 2 puntos cada uno					• Da a todos los miembros de la unidad cargas fractales de 1 punto en total				
Restricciones de unidades/fuerzas –		Choque: 0-1			Paracaidista:0-FL			Elección limitada	

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Escuadra de Paracaidistas (infantería Pan-humana, 14 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Líder Paracaidista con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaidas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Duro, Suspensor	
2 × Soldados Paracaidistas con Carabina de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaidas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Suspensor	
2 × Lanceros Paracaidista con Lanza de Plasma y Honda-x + Minired,,granadas de plasma; armadura hiperluz con Paracaidas-S	7	5(6)	6	6	5(7)	7	8	Suspensor	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div>• 0-3 Soldados Paracaidistas a 2 puntos cada una</div> <div>• Reemplace la Lanza de Plasma de cualquier Lancero Paracaidista con Carabina de Plasma con Honda-x @ Gratis</div> <div>• Da a todos los miembros de la unidad cargas fractales de 1 punto en total</div>									
Restricciones de unidades/fuerzas –		Choque: 0-FL				Paracaidista: FL+			

Escuadras Interceptores									
<p>En lugar de saturar las entradas individuales, todos los skimmers ST500 Interceptor tienen las siguientes estadísticas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un módulo Potenciador integral HL;</li> <li>Carabinas gemelas de plasma;</li> <li>Reglas especiales: Suspensor,Atacar y Retirarse , Rápido.</li> <li>Son Espacio de transporte 2, con un espacio de transporte adicional que se requiere para el piloto (3 espacios en total).</li> </ul>									

Escuadra de Mando Interceptor (Mando Montado Pan-humano, 15 puntos)									
Se desmonta como Mando de Choque o Equipo de Apoyo de Choque con el subtipo Mando.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Comandante Interceptor con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	9	Mando, seguir, duro 2	
2 × Soldados Interceptoras con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 × Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 Soldado interceptor a 3 puntos</div><div>• Reemplace la carabina de plasma de cualquier miembro de la escuadra con pistola de plasma @ Gratis</div><div>• Agregue un Dron Observador y un cañón de plasma compactado a 1 punto</div><div>• Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanzas de plasma en cualquiera o todos los ST500 gratis</div></div>									
Restricciones de unidades/fuerzas –				Todos: 0-1				Elección limitada	

Escuadra Interceptor (Montado Pan-humana, 13 puntos)									
Desmonta como Escuadra de Choque o Equipo de Apoyo de Choque.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × líder interceptor con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	8	Duro	
2 × Soldados Interceptoras con carabina de plasma; armadura hiperluz en el interceptor ST500	10	5	5	5	5(8)	7	8	-	
1 × Dron Compactador	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<div><div>• 0-1 Soldado interceptor a 3 puntos</div><div>• Reemplace la carabina de plasma de cualquier miembro de la escuadra con pistola de plasma @ Gratis</div><div>• Agregue un Dron Observador y un cañón de plasma compactado a 1 punto</div><div>• Reemplace las carabinas de plasma gemelas con lanzas de plasma en cualquiera o todos los ST500 gratis</div></div>									
Restricciones de unidades/fuerzas –				Choque: 0-FL			Paracaidista: 0-1 / Escuadra de Paracaidistas		

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### ARMAS, TRANSPORTE Y DRONES DE COMBATE

#### Dron de Apoyo a la Escuadra C3D1 (Dron de Combate, 7 puntos)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Dron de Apoyo a la Escuadra C3D1 con Apoyo Ligero de Plasma	6	7	6	-	8	8	8	Auto-reparación, Suspensor, Espacio Transporte 2
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador a 1 punto</li> <li>0-1 Dron Deflector a 2 puntos</li> </ul>								
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Todos: 0-1 por unidad de infantería o unidad de comandante de drones								

#### Dron Mediano C3D2 (Dron de Combate, 10 puntos)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Dron Mediano C3D2 con Cañón de Plasma	6	7	6	-	10	8	8	Auto-reparación, Suspensor, Espacio Transporte 3
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reemplace el Cañón de Plasma con Apoyo Ligero de Plasma (D201) o Cañón Fractal (D206) @ Gratis</li> <li>Reemplace el Cañón de Plasma con un Cañón de Compresión (D204) @ 1pt</li> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> </ul>								
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Todos: 0-2×FL								

#### Equipo de Apoyo Pesado de Choque(Equipo de Apoyo Pan humano, 10 puntos)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
0 × Líder de Dotación de Choque con pistola de plasma; Armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	Duro
3 × Dotación de Choque con pistola de plasma; armadura hiperluz	5	5	5	5	5(7)	7	8	-
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-
1 × Bombardero de Plasma	4	-	-	-	13	-	-	-
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li> <li>0-1 Líder de Dotación de Choque a 2 puntos</li> <li>Reemplace el Bombardero de Plasma por Obús-X y municiones especiales, Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red @ 2pts</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>								
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Choque: 0-FL Paracaidista: 0-1 Mínimo FL 2+								

#### Dron de Transporte C3T7 (Vehículo, 18 puntos)

Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial
1 × Dron de Transporte C3T7L con Apoyo Ligero de Plasma	5	5	6	-	11	7	7	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido, Transporte 10
0 × C3T7H Dron de Transporte con Apoyo Ligero de Plasma	5	5	6	-	13	8	8	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido, Transporte 10
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Opciones de Actualización:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>Actualice T7L a T7H con Inteligencia Artificial Mejorada a +2 puntos (solo FL2+)</li> <li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li> </ul>								
<b>Restricciones de unidades/fuerzas -</b> Todos: 0-1 por unidad de infantería T7H Mínimo FL 2+								



## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Dron de Combate serie C3M400 (Vehículo, 22 puntos)									
La serie M400 de drones de combate ha sufrido una serie de modificaciones a lo largo de los años, incluida una variante de asalto (ahora obsoleta) que sufrió demasiado por el consumo excesivo de energía.									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de Combate Pulsar M4 con Apoyo Ligero de Plasma y Cañón de Plasma	5	5	6	-	13	8	8	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido	
0 × Dron de Asalto M407 Obsoleto con Apoyo Ligero de Plasma y 2 × Torretas Gemelas de Carabina de Plasma	5	5	5	-	12	7	8	Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"><li>Reemplace el Cañón de Plasma en M4 Pulsar con un Cañón Fractal para producir la variante de ingeniería M402 @ Gratis</li><li>Reemplace el Cañón de Plasma en M4 Pulsar con un Cañón de Compresión para producir la variante M404 @ 1pt</li><li>Actualizar M4 a la variante Obsoleta de Asalto M407 @ Gratis</li><li>Reemplace una o ambas Torretas Gemelas de Carabina de Plasma en Obsoletade Asalto M407 con Torretas de Apoyo Ligero de Plasma a 2 puntos cada una</li><li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos<ul style="list-style-type: none"><li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li></ul></li></ul>									
Restricciones de unidades/fuerzas -		Todos:			0-1+FL			Mínimo FL 2+	

Dron de Combate Pesado de la Serie C3M250 (Vehículo, 27 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron de combate pesado M25 Nova con Apoyo Ligero de Plasma y Bombardero de Plasma	4	5	6	-	15	8	8	Extra Grande, Autorreparación, MOD2, Suspendido	
1 × Dron Observador	-	-	-	-	-	-	-	-	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"><li>Reemplace la Bombardero de Plasma en M25 Nova con un Desintegrador Fractal para producir la variante Siege M502 @ Gratis</li><li>Reemplace la Bombardero de Plasma en M25 Nova con Bombardero de Compresión para producir la variante M504 @ 1pt</li><li>Reemplace la Bombardero de Plasma en M25 Nova con Obús-X y municiones especiales de Arco, Desdibujadora, Atrapadora, Aturdidora, Inhibidora, Red para producir Dron Artillero M506 @ 4pts</li><li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li></ul>									
Restricciones de unidades/fuerzas -		Todos:			0-½×FL			Mínimo FL 3+	

Dron C3D1/GP (Dron de Combate, 8 puntos)									
Complemento de Unidad	M	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Especial	
1 × Dron D1/GP con módulo de Matriz Subversora* y kit de Demolición	6	7	-	-	8	8	8	Autoreparación, Suspendido, Espacio de Transporte 2	
1 × Dron Deflector	-	-	-	-	-	-	-	-	
* La Matriz Subversora cuenta como un arma a los efectos de la tabla de daños.									
Opciones de Actualización:									
<ul style="list-style-type: none"><li>0-1 Dron Deflector adicional a 2 puntos</li><li>0-1 Dron Observador adicional a 1 punto</li></ul>									
Restricciones de unidades/fuerzas -		Todos:			0-FL				

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### SONDAS

Fragmento de Sonda Exploradora (Sonda, 3 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	

  

Fragmento de Sonda Cazadora (Sonda, 5 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	

  

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

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### REFERENCIA DE MANDO COMBINADO CONCORD

#### RESUMEN DEL SELECTOR DE UNIDAD C3

- En una fuerza de ataque, debe haber al menos **FL×Escuadras de Choque** más dos unidades más tomadas de: **Escuadra de Choque**, **Escuadra de Mando de Choque** o **Dron de Apoyo C3D1** (todas marcadas como **CS** en el selector de Choque a continuación).
- En una fuerza de lanzamiento, debe haber al menos **FL×Escuadras de Paracaidistas** más dos unidades más tomadas de: **Escuadra de Paracaidista**, **Escuadra de Mando de Paracaidista**, **Escuadra Interceptor** o **Dron Medio C3D2** (todas marcadas como **CD** en el selector de Paracaidista, a continuación).

Unidad/Escuadra	Puntos Base	Opción Limitada	FL mín.	Fuerza de Choque	Fuerza Paracaidista
Mandarín NuHu	15	N	1	0-FL	0-FL
Comandante de Drones	15	S	1	0-1	0-1
Mando de Choque	12	S	1	0-FL <i>CS</i>	0-1
Escuadra de Choque	10	N	1	FL+ <i>CS</i>	0-FL
Escuadra de Asalto Krasz	14	N	1	0-1/Escuadra de Choque	
Mando Paracaidista	14	S	1	0-1	0-FL <i>CD</i>
Escuadra Paracaidistas	14	N	1	0-FL	FL+ <i>CD</i>
Dron de Apoyo a la Escuadra C3D1	7	N	1	0-1/Escuadra de infantería o Comandante de Drones <i>CS</i>	
Dron Mediano C3D2	10	N	1	0-2×FL	0-2×FL <i>CD</i>
Mando Interceptor	15	S	1	0-1	0-1
Interceptor	13	N	1	0-FL	0-1/Escuadra Paracaidista <i>CD</i>
Equipo de Apoyo de Choque	8	N	1	0-FL	0-½×FL
Equipo de Armas Pesadas de Choque	10	N	2	0-FL	0-1
Dron Transporte C3T7	18	N	1	0-1/Escuadra de infantería	
Actualización T7H	+2	-	2		
Dron de Combate C3M400	22	N	2	0-1+FL	0-1+FL
Dron de Combate Pesado C3M250	27	N	3	0-½×FL	0-½×FL
Dron C3D1/GP	8	N	1	0-FL	0-FL
Fragmento Sonda Cazadora	5	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Sonda Exploradora	3	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Sonda Detectora	5	N, único	1	0-1	0-1
Fragmento Medí-Sonda	6	N, único	1	0-1	0-1

#### OPCIONES DEL EJÉRCITO DE CONCORD

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

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

### ARMAS DE CONCORD EN USO

Armas Estándar	Modo	Alcance			Disparos	Ataques	Especial
		Effv	Long	Extr			
Carabina de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
Lanza de Asalto Krasz	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	1×SV2	–
	Lanza	20	30	50	1×SV4	–	Inexacta, Brecha, Elegir Objetivo
Bastón NuHu		10	20	30	3×SV3	3×SV6	Explosión, Sin Cobertura
Carabina de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
Lanza de Plasma	Dispersión	20	30	–	2×SV0	–	RF
	Enfocado	20	30	50	1×SV2	–	–
	Lanza	20	30	50	1×SV4	–	Inexacta, Brecha, Elegir Objetivo
Apéndices de Herramientas		Solo cuerpo a cuerpo			–	2×SV1	–
Pistola de Plasma		10	20	30	1×SV2	1×SV2	–
Honda-X	Directo	10	20	–	Espe	Espe	Inexactas; Espe: Como granada o municiones especiales
	Indirecto	(5)10	20	–	Espe	–	OH; Espe: como granada

Armas de Apoyo		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial(todo el apoyo, Tripulación 2, Res 11, M5 a menos que se indique)
Cañón de Plasma		30	40	80	1×SV7	–	–
Cañón de Compresión		20	40	80	1×SV8/5/3	–	Apagón,Sin Cobertura
Cañón Fractal		20	30	50	1×SV4+3	–	Bloqueo Fractal , Brecha SV 5+4,Espacio de Transporte 2
Apoyo Ligero de Plasma		30	40	80	3×SV3	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
Carabinas Dobles Plasma	Dispersión	20	30	–	4×SV0	–	RF, PBS, Drenaje de Energía
	Enfocado	20	30	–	2×SV0	–	PBS, no RF
Lanzador-X		(10)30	60	120	1×SV1	–	Explosión D5, Sin Cobertura, OH,municiones especiales

Armas Pesadas		Effv	Long	Extr	Disparos	Ataques	Especial (todo pesado, tripulación 3, M3, Res 13 a menos que se indique)
Bombardero de Compresión		30	80	150	1×SV10/7/5	–	Apagón,Grande,Mueve 4,Sin Cobertura
Desintegrador Fractal		50	100	200	1×SV5+3	–	Brecha SV7+4, Bloqueo Fractal, Grande
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)
Carga Fractal		5	–	–	1×SV3	1×SV3	Brecha, SV combinado, Peligroso en CaC
Granada de Plasma		5	–	–	1×SV1	1×SV1	SV Combinado

Municiones Especiales	Resumen de Efectos
<b>Inhibidora</b>	Turno a Turno; radio de 3"; Anula campos blindados, amigos, sondas; -2 armaduras en drones, vehículos, bestias enormes
<b>Aturdidora</b>	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
<b>Red</b>	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
<b>Minired</b>	Instantáneo;El objetivo recibe +1 pin por ser impactado. Sin Efecto si el objetivo normalmente no puede quedar suprimida en SV0.
<b>Arco</b>	Turno a turno; radio de 3"; Los disparos de fuego directo a través del efecto fallan en 6–10; anula otras municiones
<b>Desdibujadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades en efecto sufren una penalización de -1D3 a Acc.
<b>Atrapadora</b>	Turno a turno; radio de 3"; Las unidades dentro o moviéndose dentro deben realizar una prueba Ag y, si fallan, detenerse.

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

REFERENCIA RÁPIDA DE LAS REGLAS ESPECIALES DE CONCORD	
Opción de Ejército (<opción>)	Reciba una opción de ejército indicada y tenga acceso a más de esa opción.
As [ n ]	n por defecto es 1. Agregue +/- 'n' a los resultados de la tabla de daños después de las modificaciones del atacante.
Ágil [ (<arma> ) ]	Use Acc en lugar de Str en CaC - si se indica el arma, solo cuando se usa el arma indicada.
Asalto	El Modelo puede iniciar un Asalto incluso si es de un tipo al que normalmente no se le permite hacerlo.
Explosión [Dn]	Tira los dados especificados para determinar el número de impactos en un ataque exitoso (disparo o golpe); también sin cobertura.
Brecha [SVx [+y]]	Ignora el umbral de daño de una estructura; si se indica, inflige daño x contra estructuras, aumentando en y o por el daño indicado en el daño de los 'Disparos' de las armas si el arma tiene <b>Bloqueo Fractal</b> (ver más abajo).
Elegir objetivo	El portador del arma puede elegir un objetivo diferente al resto del escuadra cuando usa el modo especificado.
Mando [n"]	n" por defecto es 10". Las unidades amigas dentro de n" pueden usar la estadística Co del modelo para los test basados en Co.
SV Combinado	Después de que se hayan asignado todos los impactos, combine todos los impactos en uno con un SV del SV total de todos esos impactos.
Apagón Crítico	Igual que para el <b>Apagón</b> , pero el modelo también recibe un pin <b>por cada</b> fallo de 10 en el test Acc.
Incomodo	Sufre un pin adicional al fallar los test de Ag.
Inexacta	Sufre -1 a Acc
Apagón	Con tirada de test Acc de 10, el arma falla: cambia la orden <b>actual</b> de la unidad a Down; de lo contrario, gire/saque MOD hacia Down.
Rápido	Puede mantener la orden de Correr y moverse antes de que se saquen los dados en el siguiente turno; los impactos de los oponentes deben repetirse.
Seguir [n"]	n" por defecto es 5". Puede indicar a la unidad amiga en n" que actúe inmediatamente después de la unidad de este modelo. Saca ambos 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 Hiperluz	+1 Res contra disparos a menos de 10"; +2 Res vs disparos de 10"+; +3 Res contra explosiones
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.
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.
Matriz Subvertida	Después de la Acción/Reacción, ataca vehículos, montajes de máquinas, drones con armas, sondas, equipos y drones auxiliares en 15": las sondas son destruidas; otros deben hacer un test conjunto y, si fallan, se toma un dado de la bolsa (o unidades, si no quedan) y se aparta; al final del turno, corte en dados para que cada uno sea devuelto. Las unidades A Prueba de Inhibición no se ven afectadas.
Simbionte	El modelo separado se considera parte del padre y debe permanecer dentro de 1" en todo momento; no se puede orientar por separado.
Grande/Extra Grande	+1 a Acc del oponente (nota que todos los modelos pueden trazar LoS sobre unidades más pequeñas).
Daño Masivo	En un impacto, resta <b>uno</b> de la tirada de la tabla de daños (por lo que un 2 se convierte en un 1) antes de las alteraciones del defensor.
Medico/Medi-	Gana una repetición de Res por cada fuente separada de Medico o medi- repite en 5".
MOD n	Unidad tiene n dados de Orden.
Sin Cobertura	Los objetivos alcanzados por el disparo no obtienen bonificación de cobertura a las salvaciones de Res.
No RF	El arma de disparos múltiples no cuenta como disparo en modo RF.
PBS	El apoyo o el arma pesada pueden disparar en PBS.
Drenaje de Energía	Si dos o más armas con Drenaje de Energía disparan al mismo tiempo, ambas están sujetas a <b>Apagón Crítico</b> (arriba).
A Prueba de Inhibición	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.

## Antares 2 Lista de Ejercito - PanHuman Concord

Herida [n]	n por defecto es 1. El modelo puede recibir n impactos como Heridas antes de ser eliminado como baja; cada herida está representada mediante un pin fijo en la unidad del modelo.
ImTel Meticuloso	Si <b>Jai Galeyou</b> s no obtiene un golpe de suerte al disparar o en el combate cuerpo a cuerpo, puede tratar uno de los disparos o golpes como un golpe de suerte, aunque el disparo no pueda estar sujeto a ninguna opción de ejército, como un disparo adicional.