

FAQS



V 1.4

## INTRODUCCIÓN

**Si un Grupo de Combate sólo dispone de tropas en Despliegue Oculto o de tropas con Despliegue Aerotransportado que no se hayan desplegado. ¿Obliga a indicar al contrincante que se dispone de ese segundo grupo de combate?**

Si. La cantidad de grupos es información pública.

**El Grupo de Combate de un Marcador (Camuflaje, Camuflaje TO, IMP-1, IMP-2...) es Información Pública o Privada?**

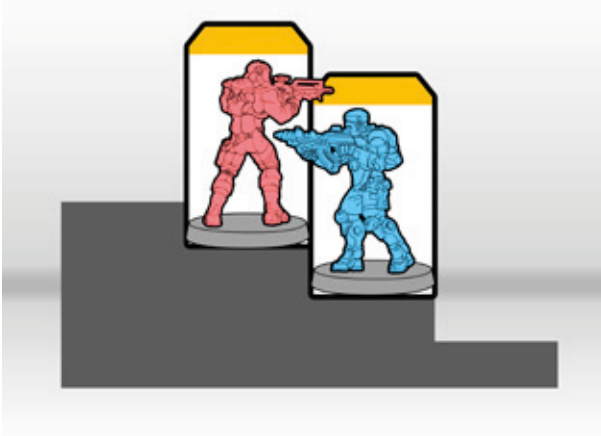
Es Información Pública.

**Los marcadores de Camuflaje que no contenga una tropa (Minas, Señuelo...), ¿pertenecen a algún grupo de combate?**

Si. Se considera que pertenecen al Grupo de Combate de las tropas que los hayan desplegado.

## REGLAS BÁSICAS

**¿Se considera que las dos miniaturas de la imagen están en contacto peana con peana?**



Sí, ya que los volúmenes de sus Siluetas están en contacto.

**En Turno Reactivo, ¿cuándo se puede medir la Zona de Control?**

Siguiendo la secuencia de Gasto de una Orden: Se declara una ORA de ZC y en el paso de resolución es cuando los jugadores miden, entonces si la tropa está en ZC, se resuelve la ORA, si no, la ORA se habrá perdido.

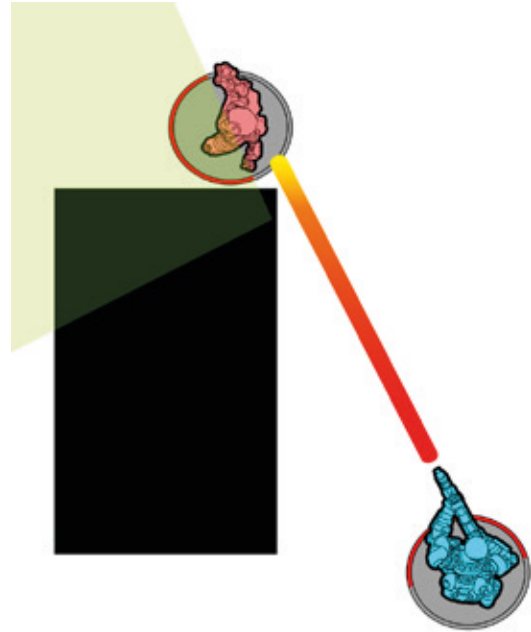
**¿Puedo devolver un disparo en ORA si una tropa ataca dentro de los 180° frontales, pero sin LDT desde los 180° frontales?**

Una tropa tiene un ángulo de LDT de 180°, establecido en la mitad frontal de su peana.

La LDT ha de poder trazarse libremente entre un punto cualquiera del volumen que ocupa la tropa atacante y un punto cualquiera del volumen que ocupa su objetivo.

Por ese pequeño matiz de atacante/objetivo, el "Si yo te veo, tú me ves", el objetivo podrá trazar LDT hacia la tropa atacante siempre y cuando el atacante se encuentre dentro de los 180° frontales del objetivo. En resumen: Para que una miniatura pueda ORAr debe estar dentro de sus 180° frontales y poder trazar la LDT desde esos 180°.

Como podemos ver en el gráfico, el Fusilero puede trazar LDT desde cualquier punto de su volumen a un punto visible del volumen de la Reverenda. El Fusilero se encuentra dentro de los 180° frontales de la Reverenda, pero ésta no puede trazar LDT desde sus 180° frontales porque la escenografía la corta, por lo que no podría disparar.



## INICIATIVA Y DESPLIEGUE

**¿En qué momento se realiza el despliegue de una tropa con el equipo Baliza IA?**

Las tropas con Baliza IA se despliegan durante la Fase de Despliegue, exactamente igual que cualquier otra tropa sin ninguna Habilidad Especial de Despliegue.

**¿En qué momento se asignan los SymbioMates o SymbioBombs?**

Se asignan en el momento en el que se despliega la Tropa cuyo perfil incluye la pieza de Equipo SymbioMates o SymbioBombs.

**¿Cuándo se realiza la tirada para Botín y MetaQuímica?**

Al finalizar la Fase de Despliegue del jugador.

En el caso de tropas con DA y alguna de estas habilidades, la Tirada se realizará después de su aterrizaje, como especifican la regla de estas habilidades: *Tras* su Despliegue.

## SECUENCIA DE JUEGO

**¿Cómo debo interpretar los términos Turno de Juego y Turno de Jugador según las reglas de 3ª edición?**

Cuando en las reglas de Campaign: Paradiso aparezcan los términos Turno de Juego y Turno de Jugador, se interpretarán como Ronda de Juego y Turno de Jugador, respectivamente.

## ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES

**¿Es obligatorio declarar que se quiere retrasar la ORA, incluso cuando la tropa reactiva está en Despliegue Oculto, a la espera de la segunda Habilidad de Orden cuando se activa una tropa con Camuflaje o Suplantación?**

Sí, es obligatorio.

**¿Se puede retrasar la ORA con una tropa en Despliegue Oculto?**

Sí, pero hay que colocar el Marcador de Camuflaje, perdiendo el Despliegue Oculto.

**Un Auxilia y su Auxbot declaran Mover como primera Habilidad Corta de su Orden. Un Guardia Celestial que sólo tiene LDT contra el Auxbot decide no declarar ninguna ORA. Con la segunda Habilidad Corta, el Auxilia y el Auxbot vuelven a Mover, de manera que el Auxilia entra dentro de la LDT del Guardia Celestial. ¿Podría el Guardia Celestial declarar una ORA contra el Auxilia en este momento?**

No, ya que tanto el Auxilia como el Auxbot generan una única ORA por disponer de la regla G: Sincronizado. Por lo tanto, como el Guardia Celestial ha decidido no declarar su ORA tras la primera Habilidad Corta, ha perdido la posibilidad de declarar ninguna ORA frente a esa Orden.

**¿Una tropa Impetuosa debe considerar una Pieza de Equipo, Arma Posicionable, o un Arma Perimetral, como por ejemplo un CrazyKoala, o Netrod, como miniatura enemiga más próxima?**

No.

## COMBATE

### COMBATE A DISTANCIA (CD)

**¿Puede una tropa lanzar una Granada de Humo para evitar que otra reciba un Ataque?**

No. Del mismo modo que Esquivar, la Esquiva Especial que proporciona arrojar una Granada de Humo sólo puede proteger a la tropa que la arroja.

**¿Se puede realizar un Ataque Especulativo o Guiado desde o hacia una sala completamente cerrada?**

No se puede, ya que no hay manera de trazar la trayectoria del Ataque.

**¿Cómo interactúa un Ataque Especulativo contra una tropa enemiga en estado Marcado? ¿Afecta al ataque el Camuflaje y/o la Cobertura, por ejemplo?**

El Ataque se realiza sin el MOD de -6 de Especulativo y con un MOD de +3 por ser contra una tropa en estado Marcado. Los MOD negativos que impone Camuflaje, por ejemplo, no se aplican por ser un Ataque Especulativo, así como los de Cobertura, que tampoco se aplican por ser un Ataque con un Arma de Plantilla.

**¿Cuándo se escoge el momento del movimiento donde se realiza el Ataque CD (o cualquier otra Habilidad de funcionamiento similar)?**

En el paso de Resolución de la Orden, cuando se van a medir las distancias. En caso de ser importante el orden de declaración, el Jugador Activo es quien escoge quién debe declararlo primero.

**¿Quiere esto decir que, si yo declaro mi primera Habilidad Corta estando en Cobertura, mis rivales deben declarar sus Ataques cuando estoy en dicha Cobertura, aunque mi segunda Habilidad Corta sea un movimiento que me saque de dicha Cobertura?**

No. Los rivales declararían qué Habilidades usan, junto con todos los detalles pertinentes. Pero los Ataques se realizan en el punto del Movimiento que es mejor para el que declara el Ataque.

**¿Podría aplicar el bono de +1 a Ráfaga por Armamento Dual si mi tropa con Escopeta Ligera y la Habilidad Especial Saqueador recoge un Fusil + Escopeta Ligera?**

No. Para aplicar el bono por Armamento Dual, las armas deben ser **exactamente iguales**. Las armas con el símbolo "+" son un conjunto de armas.

**¿El Armamento Dual se aplica al Combate Cuerpo a Cuerpo?**

No.

**¿Se pueden declarar Ataques contra Piezas de Equipo colocadas por tropas aliadas?**

No.

**¿Se puede realizar Descubrir + Ataque CD para descubrir a una tropa y disparar a otra distinta?**

Sí.

**¿Se puede dividir la Ráfaga al realizar Descubrir + Ataque CD para Descubrir a una tropa y Disparar a otra distinta?**

Sí, perdiendo los disparos asignados a la tropa a la que se declaro Descubrir si se falla la Tirada de Descubrir.

**¿Qué sucede cuando el objetivo de un arma de Plantilla Directa no está dentro del alcance del arma? ¿Afecta al resto de tropas que se encuentra bajo la Plantilla o el Ataque se pierde?**

El Ataque se pierde.

**¿Pueden ser afectados Marcadores de Camuflaje de forma indirecta con Armas de Plantilla? ¿Funciona igual con Marcadores de Suplantación?**

Si dentro del Área de Efecto de la Plantilla se encuentra una tropa no Camuflada, pero también un Marcador de Camuflaje/TO, éste se verá afectado también. Con Marcadores de Suplantación no se podría declarar dicho Ataque, porque se consideran tropas aliadas.

## DAÑO

**Cuando una tropa con Transmutación o Armadura Simbionte pierde el último punto del Atributo Heridas de su primer perfil, ¿qué ocurre antes, la Tirada de Agallas o el cambio de Perfil de Tropa?**

Tras las pertinentes Tiradas de BLI/PB, se realiza la Tirada de Agallas y después, el cambio de perfil.

**¿Cómo funciona la Tirada de Agallas si la tropa que la produce cae Inconsciente en esa misma Orden?**

Se aplica la regla de Agallas con normalidad.

## CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

### HABILIDADES COMUNES

**¿Qué ocurriría si una tropa con una peana de 25 mm que mueve dentro de una sala, atravesando un Acceso Estrecho, es objetivo de un Trabrar declarado por una tropa con una peana, por ejemplo, de 40 mm que tiene éxito?**

Ambas tropas acabarían su movimiento dentro de la sala, ignorando el Acceso Estrecho.

**En el estado Trabado en el segundo punto de Cancelación el texto debería ser:**

El estado Trabado se puede cancelar cuando todos los adversarios pasan a un estado Nulo o Inmovilizado. Cuando esto sucede, el jugador de la tropa en estado No Nulo o Inmovilizada debe decidir si mantiene el estado Trabado o cancelarlo y separarse 1mm de las tropas en estado Nulo o Inmovilizado.

Si todas las tropas enemigas de la tropa activa se encuentran en estado Nulo o Inmovilizado, la tropa también puede cancelar el estado Trabado declarando Mover (pero siguiendo la estructura de la Orden) para separarse de los adversarios.

**En CC con apoyo a Ráfaga por tropas aliadas trabadas en el combate, ¿Se pueden colocar más de una Carga-D?**

Sí.

**Al declarar una Esquiva en Turno Reactivo, el movimiento de la Esquiva acaba en la zona de activación de una Mina. ¿Esto hace que la Mina se active? ¿La Esquiva declarada podría evitar el daño de la Mina?**

Sí, una Mina se activa ante una Orden u ORA si una tropa enemiga se encuentra en su zona de activación. Siguiendo la Secuencia de Gasto de una Orden (pág. 33), en la Declaración de las ORAs especifica que si se declaran movimientos se mide la distancia declarada y se indica dónde se situaría la tropa en el punto final de dicho movimiento, por lo que la tirada de Esquivar sería Enfrentada contra la tropa que declara la Orden y Normal contra la Mina. En caso de fallar la Tirada de Esquivar o perder la Tirada Enfrentada, no se produce dicho movimiento por lo que la Mina no se activa.

**¿Se puede declarar una ORA de Esquiva incluso si la Orden que genera esa reacción no incluye un Ataque?**

Sí.

**Si una tropa declara en ORA una Esquiva, ¿Esto permitiría ganar LdT con tropas que estuviesen detrás de esa tropa?**

No. La tropa que declara Esquiva en ORA sigue bloqueando LdT durante esa ORA.

**¿Cómo se aplica el MOD negativo de Zona de Baja/ Mala Visibilidad a las Tiradas de Esquivar? ¿Y a las de Trabrar?**

El MOD negativo se aplica cuando una Habilidad, Habilidad Especial o pieza de Equipo que requiera LDT se declara dentro, desde o a través de una Zona de Baja o Mala Visibilidad. Nótese que si la tropa está dentro de una de estas zonas también lo aplicará a sus Tiradas de Esquiva contra Ataques con Armas de Plantilla sin LDT. Por tanto:

- Cualquier Esquiva dentro de una Zona de Baja o Mala Visibilidad sufre el MOD negativo, incluso si se está trabado en CC o si la Esquiva no implica LDT.
- Cualquier Esquiva cuya LDT hacia el enemigo pase a través de una Zona de Baja o Mala Visibilidad aplica el MOD negativo.

El MOD negativo de estas zonas se aplica también a la Habilidad Trabrar.

**¿Se puede declarar Encarar si no puede ganar LDT con el enemigo?**

Sí. No es un requisito ganar LDT para realizar esta Habilidad.

**¿Pueden las Motos/Vehículos utilizar escaleras?**

Sí. Aunque las Motos/Vehículos no pueden Tregar, las escaleras permiten utilizarlas sin declarar Tregar.

**¿Puede mover una tropa a través de obstáculos que no superen la altura de su Plantilla de Silueta? Entonces, ¿se considera que "sube y baja" o cuenta como si estuviese siempre a nivel del suelo?**

Puede pasar y se considera que efectúa un movimiento de "sube y baja".

**Si una miniatura falla la Tirada de Agallas estando en Fuego de Supresión ¿Se cancela ese estado?**

Sí.

**¿Qué ocurre si al declarar la ORA de Fuego de Supresión y, al realizar las mediciones, el objetivo está fuera de rango? ¿Se aplicaría el MOD de -3 por Fuego de Supresión?**

Al encontrarse más allá del valor máximo de Distancia, se considera un fallo automático y no se aplicaría el MOD de -3 del Fuego a Supresión.

**¿Cuándo se determina qué munición se utiliza en Fuego a Supresión?**

Al declarar la Ráfaga.

**Si una tropa dispone de varias armas con la Propiedad Fuego de Supresión, ¿debo seleccionar con que arma entrará en el estado Fuego de Supresión o puede utilizar cualquiera mientras esta en este estado?**

Debes elegir con que arma entrará en el estado Fuego de Supresión.

## HABILIDADES ESPECIALES

**¿Qué versión de Bioinmunidad es la correcta, la inglesa o la española?**

La inglesa. Las tropas con Bioinmunidad pueden escoger entre utilizar BLI o PB para la Tirada contra los Ataques con Biomunición.

**Contra un disparo AP+Shock, ¿Cómo funciona Bioinmunidad si se elige realizar la Tirada de Blindaje con PB?**

La parte de Shock pasaría a Munición Normal, pero al estar compuesta junto con AP obliga a realizar la Tirada utilizando el atributo de BLI, no el de PB.

**¿La Habilidad Kinematika incrementa el radio de Trabrar?**

Sí.

**¿Los niveles de Kinematika se apilan?**

No.

**Las Habilidades Especiales Botín, Kinematika o Infiltración ¿Incluyen los niveles anteriores?**

Sí, pero no se apilan.

**¿Cuándo se realiza la Tirada de Infiltración utilizando Despliegue Oculto?**

Como establece la regla de "Despliegue Oculto e Infiltración" (pág. 73) del manual básico, el jugador deberá anotar la posición deseada para su tropa en Despliegue Oculto antes de realizar la Tirada de Infiltración, e inmediatamente después realizarla, para poder determinar los efectos en caso de fallar dicha Tirada.

A pesar de que la tropa en Despliegue Oculto no se considera situada en la mesa, para la Tirada de Infiltración (pág.81) **se considerará que está situada en la mesa** por lo que se debe realizar la tirada una vez anotada su posición.

En caso de superar la Tirada, la tropa infiltra y no pierde el Despliegue Oculto. En caso de fallarla se coloca la miniatura dentro de la Zona de Despliegue de su jugador, obligatoriamente en uno de los bordes de la mesa.

**¿Puede una tropa con la Habilidad Especial Protheion declarar un ataque con esta Habilidad contra una miniatura enemiga Inconsciente que haya sido previamente Sepsitorizada?**

No. Una tropa en estado Sepsitorizado forma parte del ejército del jugador que le ha inducido ese estado y por lo tanto, incluso en estado Inconsciente, no puede ser objetivo de Ataques de sus propias tropas.

**¿Cómo funciona la interacción entre V: Tenaz y G: Presencia Remota?**

Cuando una tropa que posee tanto V: Tenaz como G: Presencia Remota pasa al estado Inconsciente por primera vez, el jugador debe escoger cuál de las dos Habilidades Especiales quiere utilizar.

Si se decide por usar V: Tenaz, la tropa ignorará los efectos del estado Inconsciente y pasará al estado Tenaz. Eso significa que pasará al estado Muerto al final del Turno, o si recibe otra Herida más antes de que acabe el Turno.

Si decide activar G: Presencia Remota, la tropa aplicará los efectos normales del estado Inconsciente, pero dispondrá de un segundo nivel de Inconsciente antes de pasar a Muerto y podrá ser reparado.

**Si una tropa con G: Presencia Remota y V: Tenaz recibe Heridas suficientes para entrar directamente en su segundo estado de Inconsciencia, ¿podría activar Tenaz?**

Sí, ya que V: Tenaz indica que se activa cuando la miniatura entra en estado Inconsciente.

**¿Pasaría lo mismo con V: Sin Incapacidad por Heridas?**

Sí, ya que su funcionamiento de activación es igual que el de V: Tenaz

**¿Podría una tropa con Sexto Sentido en estado Trabado reaccionar de alguna manera a un Ataque realizado desde fuera del Cuerpo a Cuerpo en el que está?**

Sí, podría Esquivar siempre y cuando se cumplan todos los requisitos de Sexto Sentido.

**En las tropas con V: Coraje y Tropa Religiosa, ¿Cómo interactúan estas dos habilidades en una Tirada de Agallas?**

Las tropas con ambas habilidades podrán escoger cuál de las Habilidades Especiales aplicarán a la hora de resolver una Tirada de Agallas.

**¿Cuándo puede un Ingeniero detonar una Carga-D?**

Una tropa que posee la Habilidad Especial Ingeniero puede hacer detonar en **Turno Activo**, de manera remota, sin límite de distancia y **sin necesidad de LDT ni realizar Tirada**, una Carga-D que haya sido situada previamente por ella o por cualquier otra tropa de su mismo ejército.

En **Turno Reactivo** puede detonar una Carga-D colocada en una tropa cumpliendo los requisitos para declarar una ORA:

-**Disponer de Línea de Tiro (LDT)** con la tropa que está siendo activada por el Jugador Activo.

-Si la tropa es activada en la **Zona de Control**.

La ORA debe seleccionar como **objetivo a la tropa que ha sido activada con la Orden** a la que se está reaccionando.

**¿Cuántas Cargas-D se pueden detonar a la vez?**

Una por Orden u ORA.

**¿Una tropa con G: Servidor en un CC proporciona a una tropa aliada en el mismo combate el bono de +1 a Ráfaga en CC?**

Sí, pero sólo si no ha sido activado por Orden u ORA.

**¿Cómo debe ser el despliegue del Arma o del Equipo Posicionable utilizando a Habilidad Especial Minador?**

Siempre dentro del área en la que tenga permitido Desplegar la tropa con Minador. Por ejemplo, si la tropa con Minador carece de Infiltración, solo podrá desplegar la mina dentro de su Zona de Despliegue. En el caso de que la tropa con Minador además contase con la Habilidad Especial Infiltración, y esta desplegase sólo hasta mitad de mesa, sólo podría desplegar la mina dentro de su mitad de mesa, nunca más allá.

**¿Puedo elegir la sección por la que desplegará una tropa con DA: Paracaidista en cualquier momento de la Fase de Despliegue de cualquier jugador?**

No. Debe elegirse en la Fase de Despliegue propia del Jugador.

**¿Un marcador de Camuflaje puede evitar que una tropa enemiga pueda volver a camuflarse? ¿Y si el Marcador de Camuflaje fuese una Mina, también lo evita?**

Sí, no importa si es una Mina o una tropa real, ya que la tropa que trata de camuflarse de nuevo no lo sabe.

**¿Se revelan los Marcadores de Camuflaje al evitar que una tropa enemiga vuelva a Camuflarse?**

No, pero si la tropa estuviese en Despliegue Oculto habría que colocar el marcador de Camuflaje.

**¿Cómo se utiliza Suplantación Base contra ejércitos alienígenas?**

Como se especifica en la regla (pag.96) en el sexto efecto, no podrá utilizar el estado Suplantación-1, la tropa con esta habilidad empezará siempre en el estado Suplantación-2, y cuando reactive dicho estado lo hará en estado Suplantación-2.

**Para descubrir a una tropa en estado Suplantación-2, nos dice que se realiza una Tirada de Descubrir sin aplicar MODs, ¿Estos incluyen los MODs por distancia?**

Los MODs por distancia se aplican con normalidad. El único MOD que no se aplica es el -6 del estado anterior.

**Al retrasar la ORA contra un Marcador de Suplantación, si en su segunda Habilidad no se revela, ¿Se puede declarar una ORA de Descubrir?**

No. El funcionamiento es el mismo que contra tropas Camufladas, si el Marcador no se descubre, se pierde la ORA.

**¿Cómo interacciona la pieza de equipo TinBot C con la Habilidad Especial Neurocinética en el perfil del Yán Huǒ con 2 Lanzamisiles?**

El TinBot C permite aplicar los Bonos de Armamento Dual en Turno Reactivo, pudiendo aprovechar la Ráfaga 2 con Neurocinética.

**¿La Habilidad Especial Puntería Nv. 1 se aplica a Armas de Plantilla Terminal o Directa?**

Si.

**¿Cuándo puede Montar o Desmontar una tropa?**

Al declarar Mover como primera Habilidad de la Orden, al inicio de su movimiento, una tropa puede Montar o Desmontar.

**Al Montar o Desmontar, ¿qué perfil se activa?**

El nuevo Perfil de Tropa para toda la secuencia de Orden.

**¿Puede una tropa Desmontar de su TAG, Vehículo o Moto si se encuentra en un Combate CC?**

No. Cuando se está en el estado Trabado al inicio de la Orden, únicamente se puede declarar Ataque CC, Coup de Grâce, Esquivar y aquellas Habilidades que se especifiquen que se pueden emplear en Combate CC o en estado Trabado como Reset.

**¿Puede una tropa Desmontar de su TAG, Vehículo o Moto si este se encuentra en Despliegue Oculto o en un estado Marcador?**

Sí, pero dicha acción revelaría el TAG, Vehículo o Moto.

**¿Podría un Piloto o Piloto Remoto montar en cualquier TAG "vacío"?**

No. Salvo en su propio TAG.

**Un Piloto o Remoto Piloto que ha desmontado de su TAG y el TAG no se encuentra en un estado Nulo. ¿Proporciona su Orden al momento del recuento de Ordenes durante la Fase Táctica?**

Si.

**¿Qué sucede cuando un Piloto ha desmontado del TAG y el Piloto o el TAG entra en el estado Muerto?**

Si el Piloto muere, el TAG entra en estado Muerto y debe retirarse de la mesa de juego. Si es el TAG quien entra en estado Muerto, el Piloto continuará en mesa, hasta que sea eliminado.

## HABILIDADES ESPECIALES DE CC

**Una tropa con la Habilidad Especial: Saqueador, si esta tropa recoge un Dispositivo de Hacker o un Medikit, ¿se considera una Tropa Especialista?**

Si.

**Una tropa con la Habilidad Especial: Saqueador, si esta tropa recoge un Dispositivo de Hacker, ¿podría ser objetivo de un Ataque de Hackeo?**

Si.

## ARMAMENTO Y EQUIPO

### ARMAMENTO

Una miniatura que declara un Ataque con un Fusil Breaker y Puntería, ¿Obligaría a realizar por cada impacto una Tirada de PB y otra de BLI, recibiendo dos Heridas en caso de fallar las dos?

Sí. Tal como se describe en la página 114, las municiones que afectan a Atributos diferentes no se combinan, por lo que el objetivo debe resolver los efectos de cada munición por separado.

¿Cómo funciona el Crítico con la Munición Especial Shock?

Un Crítico con Munición Especial Shock causa a su objetivo la pérdida directa de 1 punto del Atributo Heridas/ EST, sin que este pueda realizar ya la tirada de BLI.

¿La Munición Especial Shock afecta a tropas con la Habilidad Especial Lo-Tech A o el Equipo Armadura Simbionte?

No. Se consideran unidades cuyo valor de su Atributo Heridas es superior a 1.

¿La Munición Especial Shock afecta a tropas con la Habilidad Especial Lo-Tech A en estado Battle Ravaged o el Equipo Armadura Simbionte Inactiva?

No. Se consideran unidades cuyo valor de su Atributo Heridas es superior a 1.

**¿Cómo afecta la Munición Especial Shock a tropas en cuyo perfil de tropa el valor de su Atributo de Heridas es superior a 1 y estas disponen de la Habilidad Especial V: Tenaz o V: Sin Incapacidad por Heridas?**

Tendrá el mismo efecto que la Munición Normal en esta situación. El cuadro de texto importante deberá leerse así:

Un objetivo de Munición Especial Shock que pase directamente a estado Muerto, ignorando el estado Inconsciente, no podrá activar el estado HuevaEmbrión de la Habilidad Especial Shasvastii, ni los estados Valor: Tenaz ni Valor: Sin Incapacidad por Herida.

### TIPOS DE ARMAS

Un Crítico en un Ataque Intuitivo produce la pérdida directa de un punto del Atributo Heridas/EST ¿Qué sucede si se obtiene un Crítico en un Ataque Intuitivo colocando un Arma Posicionable, como una Mina por ejemplo?

Simplemente se coloca y no detona, los Críticos se aplican a los Ataques Intuitivos cuando emplean Armas CD y las Minas u otras Armas Posicionables no son Armas CD.

¿Siguen aplicando Dispersión las armas en 3ª Edición?

No, en 3ª Edición ningún arma aplica ya Dispersión.

¿Cuánto mueve un arma Perimetral?

15-10 cm

¿Un arma Perimetral puede declarar Inacción, o está obligada a declarar Impulso?

Está obligada a declarar Impulso.

Al realizar un Ataque con un Jammer, ¿la tirada se ve afectada por los MOD negativos de DDO o de Camuflaje, por ejemplo?

No, al tratarse de un ataque que no requiere LDT, no se aplican los MOD negativos.

**¿El Jammer ignora el +3 al PB que otorga la cobertura?**

Si.

¿Las armas con la propiedad Plantilla Terminal y sin valor en el atributo de daño pueden afectar en su área de plantilla terminal a tropas aliadas? Por ejemplo, una Granada de Humo, una Granada Eclipse o una Granadas Nimbus.

Si.

### EQUIPO

¿Cómo funciona el Aerocam?

Proporciona a su portador la Habilidad Especial Visor 360°, siendo una pieza de funcionamiento automático que no requiere Tirada ni consumo de Orden para su utilización.

Al tratarse de una pieza de Equipo podrá recogerse con la Habilidad Especial Botín.

Esta pieza de Equipo no dispone de perfil, no se considera un objetivo asignable y deberá situarse un Marcador de Aerocam en contacto peana con peana con el usuario.

¿Cuál es el ángulo de LDT de un Holoeco?

La misma que la del portador del equipo, generalmente 180°.

¿Qué ocurre cuando una tropa con Nanopantalla se vuelve Impetuosa?

Dicha miniatura ya no aplicaría los modificadores por Cobertura Parcial, tal como indica la regla Impetuoso.

¿Se puede declarar objetivo de un ataque a un TinBot?

No. Porque es un Marcador de Estado.

Una tropa equipada con Sniffers o Repetidores de Posición declara posicionar una pieza de equipo en Zona de Hackeo enemiga. El enemigo declara Blackout, que supera, y la tropa falla la tirada de PB. ¿El Equipo pasaría a estado Inutilizado incluido el posicionado?

No. El Blackout sólo afectaría al Equipo que no ha sido posicionado en esa Orden.

¿Se pueden reparar las tropas que disponen de la pieza de Equipo Baliza IA?

No. El portador de la Baliza IA se considera una Pieza de Equipo Posicionable y no una tropa.

**Cuando todos los Proxies de un G: Jumper se encuentran en estado Nulo o Aislado y el jugador dispone de una Baliza IA, si esta cambia de titularidad por un Barreminas enemigo, ¿el enemigo dispone de una orden o de dos?**

Una. Si esta Baliza IA vuelve a su dueño original, volverá a aportar las dos órdenes, la de la Baliza IA y la del G: Jumper

**¿Se puede “encender” o “apagar” a voluntad el Nulificador?**

No. La etiqueta Opcional es sólo para situar el Nulificador.

## REGLAS AVANZADAS

### TOKENS DE MANDO

#### CAMBIANDO GRUPOS DE COMBATE

**¿Cuándo se puede hacer el cambio de Grupo de Combate?**

Como especifican las reglas, esto solo se puede hacer durante el Recuento de Ordenes en la Fase Táctica del Turno Activo.

**¿Una tropa Inconsciente cuenta para el límite de Grupo?**

Sí. Las tropas en estado Inconsciente siguen formando parte de su Grupo de Combate

**¿Se pueden mover a un Grupo de Combate diferente tropas que no han sido desplegadas en la mesa (TO, DA) usando un Token de Mando?**

Sí, pero esto informará al oponente de la existencia de esas tropas.

**¿Esto revela unidades en Despliegue Oculto?**

No. Esto no activa a las tropas en Despliegue Oculto, por lo que no es necesario revelarlas.

**¿Esto hace que la información de estas unidades sea pública?**

No.

#### CANCELANDO ;;;RETIRADA!!! DE UNA UNIDAD

**Si se utiliza un Token de Mando para cancelar la Retirada de una tropa, ¿Esa unidad ignora otros efectos de ;;;Retirada!!!? Por ejemplo: Pasar de estado Camuflado a Mimetismo, rotura de enlace, etc.**

Los Tokens cancelan todos los efectos del estado ;;;Retirada!!! para esa unidad.

### ORDENES COORDINADAS

**Cuando varias tropas que se activan simultáneamente (mediante una Orden Coordinada o un Equipo Enlazado, por ejemplo) reciben en ORA un Ataque de Plantilla, ¿esta afecta a todas las tropas activadas que hayan entrado en contacto con ella en algún momento o se debe declarar el momento exacto en el que se sitúa y sólo afecta a algunas de ellas?**

La Plantilla afecta a todas las tropas que hayan entrado en contacto con su Área de Efecto durante esta Orden, ya que todo lo que sucede durante la Orden es simultáneo.

**Cuando dos o más tropas se activan simultáneamente, (mediante una Orden Coordinada o un Equipo Enlazado, por ejemplo) ¿podría una de las figuras “esconderse” detrás de las otras para evitar posibles ORAs?**

No. Las tropas en movimiento no bloquean la LdT.

**¿Qué ocurre cuando varias miniaturas intentan activar un mismo objetivo de misión mediante una Orden Coordinada o G: Sincronizado?**

Si todas superan la Tirada, cumplen el requisito y el elemento es activado.

Si todas fallan la Tirada, no cumplen el requisito y el elemento no es activado.

Si algunas fallan la tirada y otras la superan, cumplen el requisito y el elemento es activado, ya que el fallo de uno no elimina el acierto de otro (como ocurriría con Curar/Reparar).

**¿Es posible activar más de un Marcador de misión (Antena, Consola,...) al mismo tiempo mediante una Orden Coordinada?**

No, ya que es necesario tomar como objetivo al Marcador, y en Orden Coordinada el objetivo ha de ser siempre el mismo para todos los participantes de dicha Orden Coordinada.

**En este mismo caso, ¿se podrían destruir varios elementos de escenografía?**

No, ya que deben seleccionar el mismo objetivo al declarar un Ataque.

**¿Cómo interacciona la Propiedad Sin Objetivo con las Órdenes Coordinadas o con reacciones con ORA aumentada? Por ejemplo, con las Granadas de Humo, ¿es necesario marcar el mismo punto para lanzarlas?**

Sí, tanto en Turno Activo como en Reactivo.

**¿La Orden Regular necesaria para una Orden Coordinada tiene que ser del mismo Grupo de Combate que las tropas coordinadas?**

Sí.

**¿Una tropa en estado Aislado puede formar parte de una Orden Coordinada?**

No.



**Las Habilidades con las etiquetas Ataque CD ¿se consideran Ataques CD o Habilidades a la hora de realizar una Orden Coordinada? Por ejemplo, ¿se podría realizar una Orden Coordinada donde uno de los miembros realice Disparo Sorpresa, otro Observador de Artillería y un tercero disparar con el fusil?**

Se consideran un Ataque CD, por lo que se podría realizar esa Orden Coordinada.

**Cuando una tropa con un G: Servidor o G: Sincronizado pase a algún estado Nulo o a estado Desconectado, ¿su controlador podría formar parte de una Orden Coordinada?**

Sí.

#### TROPAS CON TO Y ÓRDENES COORDINADAS

**En el mismo Grupo de Combate se dispone de varias tropas con Camuflaje TO en Despliegue Oculto, todos ellos Regulares. Entonces:**

**a) ¿Son elegibles para formar parte de una Orden Coordinada mientras están en Despliegue Oculto?**

Sí.

**b) ¿Se puede gastar una Orden propia de un TO para ejecutar una Orden Coordinada?, ya que para realizar una Orden Coordinada es necesario el gasto de un Token y una Orden Regular, y la orden del TO lo es.**

No. Esas Órdenes Regulares no están en la Reserva de Órdenes y esa Orden solo puede gastarse en la tropa que la genera. Para coordinar tropas con TO es preciso consumir una Orden Regular de la Reserva de Órdenes.

**c) Si coordino 3 tropas con TO en Despliegue Oculto. ¿Añadiré sus Órdenes a la Reserva, se perderán, o sucede otra cosa con ellas?**

Esas Órdenes solo pueden usarse para desvelar y activar dicha tropa en Despliegue Oculto. Por tanto, esas Órdenes se perderán.

#### TROPAS CON DA Y ÓRDENES COORDINADAS

**En el mismo Grupo de Combate se dispone de varias tropas con DA, todas ellas Regulares. Entonces:**

**a) ¿Se puede utilizar una Orden propia de una tropa con DA sin desplegar para realizar una Orden Coordinada con el resto de tropas DA sin desplegar?**

No. Es necesaria la utilización de una orden regular de la Reserva de Órdenes.

**b) Si coordino el aterrizaje con tropas con DA, ¿Sus Órdenes se añadirán a la Reserva de Órdenes?**

No. Esas Órdenes solo pueden usarse para desplegar a la tropa con DA que la genera, por lo que esas Órdenes se perderán.

**c) En el mismo caso que "b)" pero con tropas Impetuosas. Si coordino el aterrizaje, ¿Sus Órdenes Impetuosas se pierden?**

Las Órdenes Impetuosas se debieron perder, porque deberías haberlas cancelado. Recuerda que las Órdenes Impetuosas solo están disponibles en la Fase Impetuosa.

## COMBATE AVANZADO: HACKEAR

**¿Qué ocurre en caso de que empate una Tirada Enfrentada de Despliegue Aerotransportado contra Hackear Aerotransportes?**

Tal como se dice en su descripción, los efectos del Programa Hackear Aerotransportes sólo se aplican en caso de que el Hacker **gane** la Tirada Enfrentada. Por lo tanto, en caso de empate, el Programa no tiene efecto.

**¿Un Hacker que haya pasado al estado Suplantación-2 usando el programa Cybermask, puede declarar un Disparo Sorpresa o un Ataque Sorpresa?**

Sí. Tal como se indica en los Efectos del estado Suplantación-2 de la versión online (actualizada tras el archivo de Errata), cualquier tropa en este estado puede declarar un Disparo Sorpresa o un Ataque Sorpresa.

**Un Hacker con DDO, al utilizar el Programa de Hackeo: Cybermask, ¿Se desactiva su DDO?, ¿Cuándo se reactiva el DDO?**

Al utilizar Cybermask, el DDO se desactiva, porque este Equipo tiene la Propiedad Retroalimentación y cualquier Habilidad Especial o Equipo es incompatible con cualquier otra Habilidad Especial o Equipo que disponga de esta misma Etiqueta o Propiedad.

El DDO se activará de nuevo cuando se cancele o desconecte el efecto de la Habilidad Especial, Equipo, o, en este caso el Programa de Hackeo que ha provocado la desconexión.

Como ejemplo, una tropa no podrá aplicar en una misma Orden el DDO y el Disparo Sorpresa proporcionado por Cybermask.

**Un Remoto que cae en estado Nulo, ¿mantiene los programas Supportware que tuviese activos al ser reparado?**

Sí, ya que los requisitos de ese programa son que el Hacker no caiga en estado Nulo, Aislado, Inutilizado, o no ejecute otro Programa Supportware.

**¿El Programa de Hackeo: Ruido Blanco, dispone de la etiqueta Esquiva Especial? ¿Y contra una tropa con Visor Multiespectral?**

No. Lo mismo ocurre con la Táctica Pheroware: Mirrorball. Tampoco funciona como una Esquiva Especial contra Visores Multiespectrales.

**¿Qué volumen crea el Programa de Hackeo: Ruido Blanco? ¿Una esfera, como un Arma de Plantilla, o una zona del tamaño de una Plantilla Circular sin límite de altura?**

El Programa Ruido Blanco genera una zona del tamaño de una Plantilla Circular sin límite de altura.

**¿La Habilidad Sigilo, evita ORAs de Hackeo si el Hacker no tiene Línea de Tiro?**

Sí, las evita. Como especifica la regla, la declaración por parte del poseedor de Sigilo de una Habilidad Corta de Movimiento o de Movimiento Cauteloso dentro de la Zona de Control pero fuera de LDT no proporciona ORA, por lo que impediría que el hacker realizase algún Programa de Hackeo, pues sería declarar una ORA.

**Si una tropa en estado Inmovilizado por Hackeo recibe un segundo ataque de Hackeo y gana la Tirada Enfrentada con un Reset, ¿se libera del primer Inmovilizado?**

Sí. Cualquier tirada exitosa de Reset (sea Normal o Enfrentada) cancelaría el estado IMM-1.

**Un Programa de Hackeo No Letal (pero sin dicha etiqueta) con Munición DT o similares, como Control Total, ¿causa una Herida por cada Tirada de PB fallada?**

Sólo los Programas que especifican pérdida de puntos de Heridas/Estructuras causan Heridas. Los tipos de munición de dichos Programas, lo que aplican son los efectos de reducción de PB o múltiples tiradas, no el daño letal.

**¿El Programa de Hackeo: Reacción Mejorada, se puede aplicar en CC?**

Sí.

**¿Se puede dividir la Ráfaga en Turno Reactivo con el Programa de Hackeo: Reacción Mejorada activado?**

No.

**¿El Programa de Hackeo: Blackout, produce que una tropa pase a estado Aislado?**

No. El Programa Blackout produce que el objetivo pase a estado Inutilizado.

**Dado que un TAG poseído se considera que pasa a ser un Enemigo, ¿se puede hacer un ataque Overlord para poseer a un TAG en estado Poseído? ¿Qué ocurriría entonces?**

Sí, pero entonces el jugador controlaría al TAG en estado Poseído (y aplicando el correspondiente Perfil de Tropa). Si el estado Poseído de la tropa es cancelado, la tropa volverá al control de su dueño, sin importar quien lo controlase en ese momento.

**¿Podría declarar al TAG Gorgos, TAG Iguana o al TAG Anaconda como objetivos válidos del Programa de Hackeo: Expulsión?**

No.

**¿Se puede utilizar el Programa de Hackeo: Overlord o Control Total sobre un TAG en el que su Piloto o Piloto Remoto haya desmontado?**

No.

**El éxito, al utilizar el programa de Hackeo: Carbonita, supone dos Tiradas de PB aplicando los efectos de la Munición Especial DT. ¿Hay que realizar dos o cuatro tiradas de PB?**

Sólo dos Tiradas de PB por éxito.

## HACKEO: EQUIPO

**La regla del Dispositivo de Hacker Defensivo indica que permite emplear Programas GADGET Nivel 1, y en las tablas resumen de los Apéndices indica que dispone de los Programas GADGET Nivel 1 y 2. ¿Cuál es el correcto?**

Los incluidos en la regla del Dispositivo. Sólo permite emplear los GADGET de Nivel 1.

**¿El portador de Baliza IA se puede beneficiar del Bono +3 a la Tirada de FIS para el Despliegue Aerotransportado proporcionado por el Dispositivo de Hacker Evo?**

No.

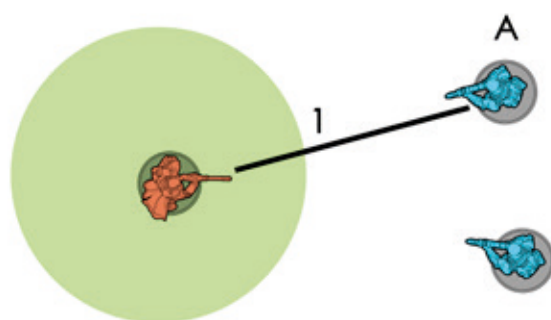
**¿Cómo amplía un Repetidor enemigo la Zona de Hackeo?**

Si un Hacker está en ZC de un Repetidor enemigo, todos los Hackers enemigos en la mesa se encuentran dentro de su Zona de Hackeo.

## TERRENO ESPECIAL

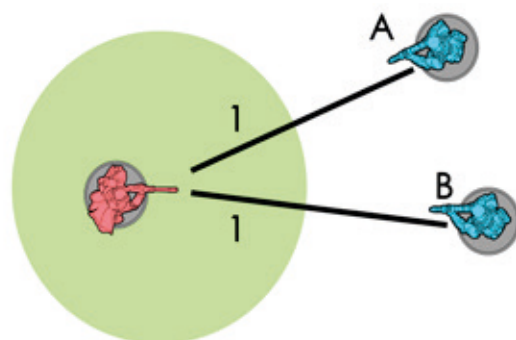
**¿Cómo reduce la Ráfaga la Zona de Saturación?**

EJEMPLO 1



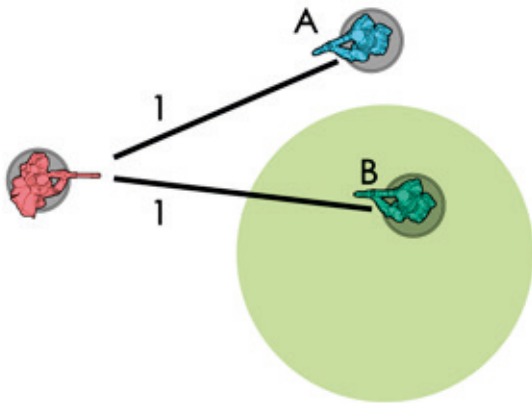
Un Grenzer con un Fusil de Francotirador de R2, dentro de una Zona de Saturación, dispara con el total de su Ráfaga al Fusilero A, que se encuentra fuera de la Zona de Saturación. Tras aplicar el MOD de R -1 por Zona de Saturación su R se verá reducida a 1 (2-1 =1)

EJEMPLO 2



En el caso de que el Grenzer con un Fusil de Francotirador, dentro de una Zona de Saturación, decide dividir su Ráfaga entre el Fusilero A y el Fusilero B, que se encuentran fuera de la Zona de Saturación. Contra el Fusilero A declara 1 disparo y contra el Fusilero B declara 1 disparo. Como la Ráfaga contra el Fusilero A es 1, y la Ráfaga contra el Fusilero B es 1, sus disparos no se ven afectados por la Zona de Saturación.

## EJEMPLO 3



En esta situación, el Grenzer con Fusil de Francotirador de R2, divide la Ráfaga de su arma entre el Fusilero A, que se encuentra fuera de Zona de Saturación y el Fusilero B, que está dentro de Zona de Saturación. Contra el Fusilero A declara 1 disparo y contra el Fusilero B declara 1 disparo. Como la Ráfaga contra el Fusilero B es 1, no se ve afectado por la Zona de Saturación.

## ESTRUCTURAS DE ESCENOGRAFÍA

**¿Cualquier tropa en Cuerpo a Tierra puede pasar por un Acceso Estrecho?**

Sí, porque se considera que tiene un valor de S0, por lo que cumple los requisitos para atravesar el Acceso Estrecho.

**Cuando un Elemento de Escenografía de Acceso (una puerta, por ejemplo) se encuentra en estado Destruído, ¿el punto de acceso está abierto o cerrado?**

En tal caso, el punto de acceso se considera abierto.

## ESTADOS

**¿Se puede cancelar un estado que es resultado de una Habilidad Opcional? Por ejemplo, el estado Camuflaje o el Estado Suplantación.**

No, salvo que en los puntos de Cancelación del estado se especifique que se puede cancelar voluntariamente.

**Si se utiliza un Token de Mando para cancelar el estado Poseído, ¿en que momento de la Fase Táctica se cancela el estado?**

Antes del recuento de Órdenes.

## FIRETEAMS

**¿Puede un miembro de un Fireteam formar parte de una Orden Coordinada?**

No. Si algún miembro del Fireteam forma parte de una Orden Coordinada dejaría de formar parte del Fireteam automáticamente, perdiendo los Bonos.

**¿Puede un Fireteam declarar la maniobra especial: Descubrir + Ataque CD?**

Sí.

**¿Se puede gastar una Orden Regular en un miembro de un Fireteam para activar esa tropa y que abandone el Fireteam?**

No. No se puede activar de forma individual un miembro del Fireteam con una Orden Regular, para ello se debe cancelar el Fireteam o crear un nuevo Fireteam sin esa tropa.

**¿Los MediK its, Observador de Artillería, Descubrir, Desactivador y Barreminas obtienen el Bono de Apoyo a Ráfaga otorgado por un Fireteam?, ¿Pueden utilizarse con Ataque Triangulado?**

No, porque son Habilidades o Equipo.

## ITS

**En un escenario ITS, si a uno de los jugadores ya no le queda ninguna miniatura en juego, ¿se termina la partida en ese momento, o se sigue jugando hasta que las condiciones del escenario digan que la partida finaliza?**

La partida continúa hasta que se cumplan las condiciones de Fin de Escenario.

**En un escenario ITS, si en una ronda de juego sólo se juega uno de los turnos de jugador, ¿se considera que la ronda de juego se ha jugado y por tanto se puntúa por dicha ronda?**

Esto queda a criterio del organizador del torneo.

**¿Cómo se usa el Mazo Clasificado en una partida ITS?**

Tal como se describe en las reglas sobre Objetivos Clasificados para el ITS:

*El jugador deberá barajar su Mazo Clasificado (Classified Deck) ante el adversario y coger dos cartas al azar por cada Objetivo Clasificado que determine el escenario, pudiendo descartarse de una de ellas. El descarte se realizará antes de coger las siguientes dos cartas del siguiente Objetivo Clasificado.*

**¿Qué ocurre si se cogen dos cartas iguales, o una de ellas es igual que otra cogida con anterioridad?**

La carta duplicada se descarta y se coge otra del Mazo.

**¿Por qué tiene cuarenta cartas el Mazo Clasificado?**

Esta cantidad es necesaria para los usos adicionales que tiene el Mazo Clasificado, como son las Cartas INTELCOM, reglas que se aplican en algunos escenarios ITS.

**¿El Mazo Clasificado es un único mazo de cuarenta cartas, y por tanto hay que mezclarlo, o son dos mazos de veinte cartas, como parece ser por la numeración de la primera impresión?**

Es un único mazo. La numeración de la primera impresión era incorrecta. La correcta va de uno a cuarenta. Si el mazo viene en una caja gris, es la primera impresión, si viene en una caja naranja, es la última impresión.

**Si he elegido utilizar mi carta de Objetivo Clasificado como carta INTELCOM, ¿puedo realizar el Objetivo Clasificado: Asegurar HVT?**

No. Asegurar HVT reemplaza la carta de Objetivo Clasificado, con la carta INTELCOM, has tenido que renunciar al Objetivo Clasificado, por lo tanto, no existe la posibilidad de sustituir la carta INTELCOM por Asegurar HVT.

**¿En qué orden deben revelar los jugadores que utilizan o no la carta INTELCOM?**

Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada.

**¿Cuándo se entrega la Lista de Cortesía si el oponente la solicita?**

Al finalizar la Fase de Despliegue.

**¿Se puede hacer objetivo para cumplir Objetivos Clasificados a las Ímetron o Netrods?**

No. El portador se considera una Pieza de Equipo Posicionable, y no una tropa.

**¿Se aplican las Reglas de Civiles a los HVT?**

Si.

**¿Se puede usar la Habilidad Sincronizar Civil en el HVT propio en aquellas misiones en las que se considera Objetivo Designado?**

Si, pero recuerda que el HVT enemigo es considerado Hostil.

**En los escenarios que otorgan puntos por eliminar Tropas Especialistas, ¿se contabilizaría la eliminación de un TAG?**

No. Se contabilizaría solo en caso de que se eliminase al Piloto o Piloto Remoto, cuando este hubiese desmontado.

**¿Los Operadores de TAG cuentan para puntuar en Zonas de Operación?**

Si. Sumarán a la Zona de Operaciones el total de puntos de ejército que cuesta el TAG al que pertenecían.

**¿Cómo se aplica el CAP en el extra: Soldados de Fortuna?, ¿1 CAP por cada mercenario o 1 CAP por 0-75 puntos de mercenarios?**

1 CAP por 0-75 puntos.

## DATATRACKER

**¿En qué orden se selecciona el DataTracker, en orden de despliegue, por iniciativa o por una tirada?**

En orden de iniciativa.

**¿Qué sucede si mi DataTracker se vuelve irregular, por ejemplo, por el efecto de Aislado?**

Nada, sigue siendo el DataTracker.

**¿Cómo interactúa G:Jumper N1 con la selección del DataTracker?, se elige un único Proxy o el marcador se mueve al proxy activo.**

Un proxy puede ser seleccionado como DataTracker, pero el marcador de DataPack no se mueve al activar otro Proxy. Recordad que el DataTracker no puede estar en un estado marcador.

**Si se selecciona a un TAG como DataTracker, ¿qué sucede con el marcador de DataTracker al desmontar el Piloto o el Piloto Remoto? ¿Y con un Operador?**

El Piloto o piloto Remoto se convierte en el Datatracker y el marcador de Datatracker se pasaría a ellos. Cuando el Piloto o el Piloto Remoto monta en el TAG, el TAG se convierte en el Datatracker otra vez. Si un TAG cancela el estado Bloqueado mediante la Habilidad Reset, el TAG se convertirá en el Datatracker otra vez. El Piloto Remoto se puede convertir en Datatracker a pesar de ser un Remoto.

Con el Operador sucede lo mismo cuando se activa el Dispositivo de Evacuación.

## ESCENARIOS

**Biotécvoros – En la misión Biotécvoros, las tropas en despliegue oculto, ¿deberán realizar la Tirada de PB correspondiente al final de cada Turno Activo?**

No, ya que uno de los efectos de Despliegue Oculto es que esa tropa se considerará que no se encuentra situada en la mesa de juego, por lo que no le afectará la Zona Biotécvoros.

**Decapitación – En la misión Decapitación, si mi Teniente es un marcador de camuflaje, ¿Tengo que especificar que es un marcador de Camuflaje o cuál es el marcador de Camuflaje?**

Hay que señalar cuál de los marcadores de Camuflaje es.

**Suministros – Al superar la tirada de la Habilidad Extraer Cajas de Suministros, ¿se considera que la Tropa Especialista ya ha recogido la Caja de Suministros o debería gastar otra orden en hacer la habilidad Recoger Caja de Suministros?**

Al extraerla se considera que ha recogido la Caja de Suministros.

**Altamente Clasificado - ¿Los Objetivos Clasificados Secundarios se tienen en cuenta para el total de Objetivos Clasificados cumplidos?**

Si.

**Partida de Caza - ¿Cuándo se considera un Teniente cazado?**

Al final de la partida toda tropa que acabe en los estados Aislado, Imm1 o Imm2 y dichos estados se le hayan aplicado mientras era el Teniente

**Partida de Caza - ¿La habilidad Veterano N1 (o habilidades como Morat que la incluye) hace que las tropas que la tenga inmunes a ser Cazadas?**

Si. Sólo se podrían cazar inmovilizándolos.

**Saqueo y Sabotaje - ¿Cuántos Puntos de Objetivo se ganan por hacerle 4 heridas al PAC?**

4 Puntos de Objetivo en total. 3 por hacerle 3 Heridas y 1 por Destruirlo.

**Saqueo y Sabotaje - ¿Se pueden utilizar habilidades especiales de CC contra el PAC?**

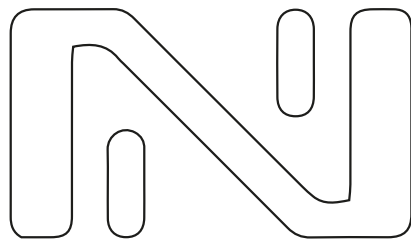
Si.

**Saqueo y Sabotaje - ¿Se podría utilizar Cargas-D contra el PAC a pesar de que en su Modo CC no dispone de la etiqueta Antimaterial?**

Si. Las Cargas-D en su Modo CC disponen de la etiqueta Antimaterial.

**Cuadrícula - ¿Una Antena en estado Dañado sigue estando designada?**

Si.



[infinitythegame.com](http://infinitythegame.com)