



**V 1.0**

## REGLAS BÁSICAS

### ¿Cómo funcionan los requisitos de LDT y ZC de las Habilidades?

Los Requisitos de LDT deben cumplirse al declarar las Habilidades. Los Requisitos de ZC deben cumplirse durante la resolución.

### [Errata] ¿Se tiene que especificar a que Grupo de Combate pertenecen las Ordenes Irregulares?

Si.

### ¿Cuándo se aplican los MOD negativos para Habilidades, Equipo y Armas, y a quién se aplican los MOD? Por ejemplo, cuando se utiliza el Ataque CC (-X).

El valor de un Atributo, Ráfaga, Daño, Munición, MOD, número de usos... sólo se aplicará cuando se use esa Habilidad, Arma o Equipo. Si la Habilidad, Arma o Equipo requiere algún objetivo, la MOD sólo se aplicará a esos objetivos.

### ¿Los MOD de Estados se apilan entre ellos? Por ejemplo, si una Tropa en IMM-B y en Estado Marcado, ¿aplicarían un MOD de -6 a todas las Tiradas de Reset?

Si.

### ¿Se necesita especificar todos los detalles de una Habilidad al declararla? Por ejemplo, dónde está el objetivo de un Ataque CD, o dónde se colocará la plantilla de Ruido Blanco.

Sí, con la excepción de la posición del objetivo, el cual se elige en el paso de Resolución, antes de medir los Rangos. Si el orden de declaración es importante, el jugador activo elegirá quien declara antes.

### [Errata] ¿Depende la Línea de Tiro "recíproca" (la primera excepción para trazar LDT) de la orientación del objetivo, y requiere que se ataque al objetivo?

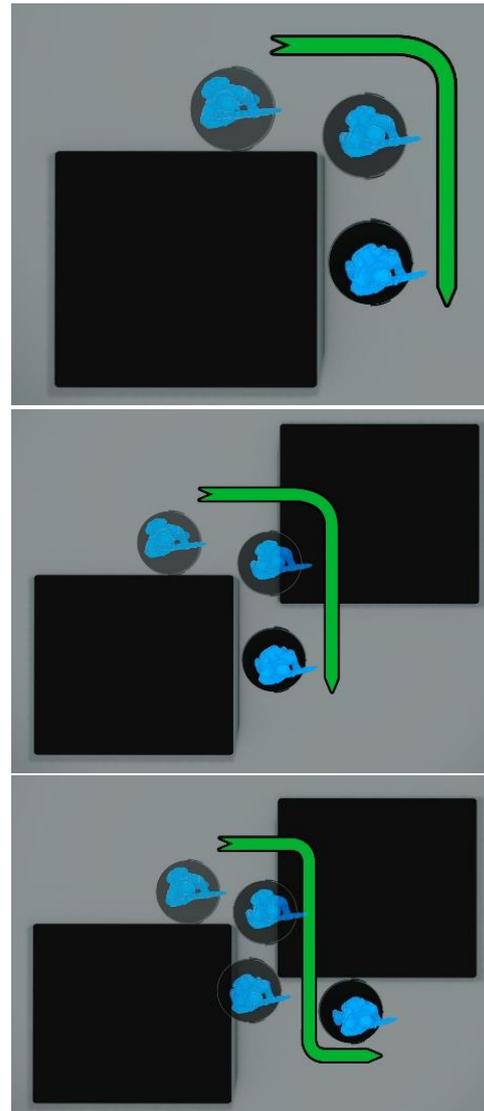
Mientras la Tropa A pueda trazar LDT a la Tropa B, la Tropa B puede trazar LDT a la Tropa A, siempre y cuando la Tropa A esté dentro del arco de la línea de Tiro de la Tropa B.

## MÓDULO DE MOVIMIENTO

### Cuando se usa Mover o Tregar, ¿se puede mover "a través" de una esquina, de la misma forma que puedes mover a través de un espacio que es la mitad de la peana de la Tropa?

No. Si se dispone de suficiente espacio para mover con la peana de la Tropa entera, no se podrá reducir.

Ejemplos:



## MÓDULO DE COMBATE

### COMBATE A DISTANCIA (CD)

**Las habilidades que te permiten realizar una Tirada de Ataque CD (por ejemplo: Ataque Intuitivo y Ataque Especulativo), o tienen la Etiqueta de Ataque CD, ¿cuentan cómo un Ataque CD para los MOD? Por ejemplo, si una Tropa tiene un Ataque CD (+1 Daño) o Ataque CD (AP).**

Si.

### COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

**¿Cómo funcionan las ORAs de Zona de Hackeo, se permite Esquivar?**

Las ORAs de Programas Hacker y las ORAs de Reset se consideran ORAs válidas para un Hacker si la Tropa Activa está dentro de la Zona de Hackeo del Hacker. Las ORA de Esquiva no se consideran válidas para las ORA de Zona de Hackeo.

**[Errata] En el ejemplo de Hackeo (pag 60), el Caballero de Justicia y el Orco declaran una ORA que parece que contradice las reglas.**

Recuerda que las ORA que no requieren LDT pueden ser declaradas igualmente, y luego en el Paso de Comprobación de ORA, se comprobará si es una ORA válida.

**¿Cuándo se aplican los MODs de Firewall por Repetidores enemigos?**

Los MODs de Firewall se aplicarán sólo si se utiliza el Repetidor enemigo para usar un Programa de Hacker contra un Hacker enemigo. En caso de encontrarse en Zona de Control de un Repetidor Enemigo, no es obligatorio usar el Repetidor enemigo.

**¿Cómo funciona Salto Controlado en ORA?**

Una ORA de Salto Controlado se considera valida contra una Orden Completa de Salto de Combate en cualquier lugar de la mesa o contra cualquier Habilidad dentro de la Zona de Hackeo del Hacker.

Como ORA a una Orden Completa de Salto de Combate, Salto Controlado se declara antes de que se realice la Tirada de FIS de Salto de Combate y afectará a esa Tirada de FIS. Alternativamente, el Hacker puede esperar hasta que se realice la Tirada de FIS y declarar otra ORA que no sea Salto Controlado, si es posible.

## MUNICIÓN Y ARMAMENTO

**Las pistolas con (+1R) o (+2R), ¿pueden aplicar la Ráfaga adicional en el Modo CC?**

Si, pero sólo en Turno Activo.

**¿Las Granadas de Humo, Eclipse, etc. causan Tirada de Agallas?**

No. Los Ataques sin valor de Daño y que no producen Estados no causan Tirada de Agallas.

## HABILIDADES Y EQUIPO

### HABILIDADES COMUNES

**[Errata] ¿Cómo se apilan los MOD de Esquivar por Armas Posicionables, Plantillas fuera de LDT y ORAs a Tropas dentro de ZC, pero fuera de LDT?**

El texto de la caja Importante de la pag. 86 tiene prioridad sobre los ejemplos.

En el ejemplo de Esquivar y Arma Posicionable, el Zhanshi sólo sufre un MOD de -3, no de -6.

**Al declarar Situar Posicionable, ¿Qué sucede si una Tropa se mueve al espacio declarado para situar el Elemento Posicionable antes de la Conclusión de la Orden?**

La Tropa que declaró Situar Posicionable podrá colocar el Posicionable en otro sitio (siguiendo la regla de Situar Posicionable) y si no es posible, el Posicionable se perderá.

## HABILIDADES ESPECIALES

### ¿Se puede utilizar Salto de combate sobre una azotea?

Una Tropa que declara la Orden Completa de Salto de Combate puede aterrizar sobre una azotea, pero no obtiene Cobertura Parcial durante esa Orden.

### ¿Qué puntos de la Habilidad Especial Impetuoso se aplican durante la activación Impetuosa?

Todos los puntos relacionados con movimiento se aplican sólo durante la activación Impetuosa. Los puntos de la Cobertura Parcial y el del estado Marcador se aplican siempre.

### Durante la Fase Impetuosa, ¿cómo debe mover una Tropa Impetuosa cuando ya ha llegado a la Zona de Despliegue enemiga?

Puede mover con normalidad en el interior de la Zona de Despliegue enemiga.

### ¿Cómo debe ser el movimiento durante la activación Impetuosa si no se puede alcanzar el contacto de Silueta con un enemigo?

Dirigirse hacia la Zona de Despliegue del enemigo. La Tropa debe terminar su movimiento lo más lejos posible del punto de partida del movimiento, y lo más cerca posible de la zona de Despliegue del enemigo.

### ¿Cómo funciona Bioinmunidad y las Propiedades que reducen los Atributos de las Tiradas de Salvación, por ejemplo, AP o Munición E/M o BLI=0?

La Munición AP está ligada al Atributo de la Tirada de Salvación listado en el perfil del arma. Si Bioinmunidad se utiliza para hacer la Tirada de Salvación con otro Atributo, este Atributo no se reducirá a la mitad.

Del mismo modo, si Bioinmunidad se utiliza contra un impacto con Munición E/M para hacer la Tirada de Salvación con BLI, el valor de BLI no se reducirá a la mitad.

La Propiedad BLI=0 sólo se aplica si la Tirada de Salvación se utiliza con el Atributo BLI y viceversa para la Propiedad PB=0.

### ¿Cómo funciona Inmunidad (Total) con armas de Plasma y con Sepsitor?

Inmunidad (Total) anula los efectos especiales de cualquier munición, considerándolas Municiones Normales. Las armas de Plasma utilizan Munición Normal, pero su Tirada de Salvación es BLI+PB, por lo que la Tropa con Inmunidad (Total) debe realizar una Tirada de Salvación de BLI y otra de PB. Sepsitor debería tener la Propiedad Estado: Sepsitorizado, y por tanto no funciona contra objetivos con Inmunidad (Total).

### ¿Cómo funciona Sexto Sentido, Zonas de Visibilidad Nula y Visor Multiespectral Nivel 1?

Si la Tropa con Visor Multiespectral Nivel 1 y Sexto Sentido es el objetivo de un Ataque CD a través de una Zona de Visibilidad Nula, esta ignora el MOD - 6 por trazar LDT a través de la Zona de Visibilidad Nula.

### ¿Qué Habilidades o Equipo Automáticos se tienen que declarar cuando se está en Estado Marcador?

Los Habilidades y Equipos Automáticos que alteran la forma en que una Orden activa una Tropa o restringen las ORA, deben ser declaradas cuando se usan en el Estado Marcador. Por ejemplo, usar Suboficial para utilizar la Orden Especial de Teniente o usar Sigilo.

### ¿Las ORAs de las Tropas con G: Jumper están limitadas a LDT y ZC?

No. El Token de Proxy Activo puede ser movido, y los Proxies inactivos pueden declarar ORA de Equivar y Reset, siempre que se generen ORA.

### ¿Cómo funciona Tenaz y Sin Incapacidad por Herida con Coup de Grâce y con Tropas que tienen EST en lugar de Heridas?

Un Tropa Inconsciente que haya activado las Habilidades Especiales de Tenaz o Sin Incapacidad por Heridas no puede ser el objetivo de un Coup

de Grâce, se deben hacer las Tiradas de Ataque CC estándar.

Si la Tropa tiene EST en lugar de Heridas, perder un punto más de su Atributo EST tendrá el mismo efecto que perder un punto más de su Atributo de Heridas: entran en Estado Muerto.

**[Errata] ¿Qué Atributo se usa para la Tirada de Salvación en Salto de Combate (Explosión)?**

El Atributo que se utiliza es Blindaje.

**[Errata] ¿Se puede declarar Berserk si se empieza la Orden en Estado Trabado?**

Si. Berserk se puede declarar cuando se está en el Estado Trabado.

**¿Se puede esquivar un ataque Berserk?**

No. Berserk no produce Tiradas Enfrentadas, por lo que no se esquivará el Ataque. Una Tirada Exitosa de Esquivar sólo permitirá a la Tropa mover y cancelar el estado Trabado.

**¿Se puede declarar Berserk mientras se está en un Fireteam?**

Si. Sólo las Tropas con Berserk realizarán la Habilidad, el resto llevarán a cabo una Inacción y sólo el líder será el que realizará el Ataque CC.

**[Errata] ¿Cuándo se puede aplicar Guerrero Nato?**

El usuario debe ser objetivo de un Ataque CC.

**¿Cómo funciona la Habilidad Especial Teniente y el Estado Aislado?, ¿puede el Teniente seguir utilizando su Orden Especial?, ¿puede ser utilizada por una Tropa con Suboficial? ¿Esto cambia durante la Pérdida de Teniente?**

La Orden Especial de Teniente puede ser utilizada en ese caso si no se ha hecho todavía.

En Pérdida de Teniente, en cambio, no se puede utilizar, porque no se ha llegado a generar, porque la comprobación de Pérdida de Teniente es antes del paso de Recuento las Órdenes.

**Una Tropa con Strategos y Teniente (+1 Orden, ¿podría sustituir ambas Ordenes Especiales de Teniente por dos Órdenes Regulares?**

Si.

**[Errata] ¿Las Semillas-Embrión eclosionarán automáticamente en el segundo Turno de Jugador?**

No. Las Semillas-Embrión sólo eclosionarán como se describe en la caja de habilidad de Semilla-Embrión.

**[Errata] ¿Puede una Semilla-Embrión eclosionar por declarar una ORA de Esquiva o la Tirada de Esquiva necesita ser exitosa?**

La Tirada de Esquiva debe ser exitosa.

**Si se elige, por ejemplo, un Soldado-Semilla con Observador de Artillería y un Fusil Combi, ¿dispone de ellos el Perfil de Semilla-Embrión o sólo la Forma Desarrollada?**

Sólo la Forma Desarrollada.

**¿Sigilo funciona contra Tropas fuera de la Zona de Control?**

Si. Sigilo se aplica a las Tropas Reactivas que no tienen Línea de Tiro hacia ellas, incluidos Hackers que están fuera de la Zona de Control y no tienen Línea de Tiro.

**Si se activan varias Tropas, ya sea por Orden Coordinada o por Fireteam, y alguna utiliza Sigilo fuera de la Zona de Control o Zona de Hackeo de una Tropa Reactiva, ¿se puede elegir objetivo de la ORA a la Tropa que utilizó Sigilo?**

Si, pero la ORA sólo se considerará válida si el la Tropa que utilizó Sigilo realiza una Habilidad que permita ORA.

### ¿Cómo funciona Ingeniero, GizmoKits y el Estado Inconsciente?

Si una Tropa con EST se encuentra en Estado Inconsciente, un uso exitoso de GizmoKit o la Habilidad Especial Ingeniero sobre esa Tropa, hará que vuelva a 1 de EST y cancele el Estado Inconsciente. Pero el Estado Inconsciente será el único estado que elimine el Ingeniero, para ello deberá declarar otra Orden.

## MÓDULO DE MANDO

### Al utilizar el Uso Estratégico de los Token de Mando para activar el estado Fuego de Supresión, ¿cómo interactúa con Estados Marcador, Minas enemigas cercanas, etc?

La Tropa no ha declarado una Orden, por lo que no activará Armas Posicionables enemigas, etc. Sin embargo, cualquier estado, miembro de un Fireteam, etc, que se cancelaría por declarar la Orden Completa de Fuego de Supresión, será cancelado.

### ¿La Orden proporcionada por una Tropa Aislada puede ser convertida en una Orden Regular con un Token de Mando?

No.

### Si una Tropa utiliza una Habilidad de Despliegue Aerotransportado para desplegar en la mesa de juego a través de una Orden Coordinada o por la activación Impetuosa, ¿qué sucede con sus propias órdenes?

En esta situación, perderán sus propias órdenes.

## ESTADOS

### ¿Cómo funciona el Estado Poseído con Pilotos, Desmontar y Sistema de Escape?

Cuando un TAG se encuentra en Estado Poseído, su Piloto no puede Montar ni Desmontar. Si el Sistema de Escape de un TAG se activa mientras el TAG está en Estado Poseído, el perfil del Operador no estará en Estado Poseído.

### ¿Cómo afecta el estado Aislado a Programas Hacker que no dependen de un Dispositivo de Hacker?

El estado Aislado anula el uso de Programas de Hacker, las Habilidades y piezas de Equipo con las Etiquetas Equipo de Comunicaciones o Ataque de Comunicaciones (Dispositivos de Hacker, Repetidor, ...) de la Tropa afectada, que dejarán de funcionar hasta que dicho estado sea cancelado.

## ERRATA

### WILDPARROT

#### EFFECTOS

- Su colocación en la mesa de juego sigue las reglas de Situar Posicionable y su excepción con Perimetral.
- Por tanto, al declarar Situar Posicionable, el jugador colocará el Wildparrot completamente dentro de la ZC de la Tropa, en vez de situarla en contacto con su Silueta.
- El Wildparrot funciona exactamente igual que una Mina con la salvedad que no se coloca un Marcador de Camuflado al posicionarla, sino un Token o Miniatura de Wildparrot.

### WILDPARROT

Wildparrot	Propiedades:	Ataque Intuitivo, Desechable (†), Perimetral, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable, (*).	
Daño: 13	R:1		
Munición: E/M	Atributo T. Salvación: PB		
WILDPARROT			
BLI	PB	EST	S
0	0	1	1