V 1.1

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.

¿El número de Tropas que se ha reservado durante la Fase de Despliegue es Información Pública?

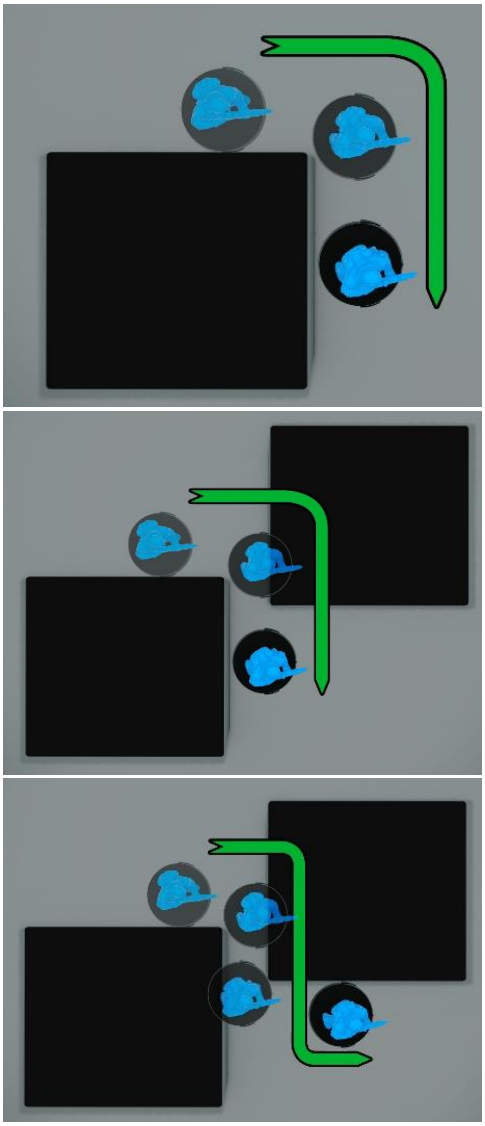
Si. Al final del paso de despliegue principal de un jugador, éste debe anunciar cuántas Tropas ha reservado.

MÓDULO DE MOVIMIENTO

Cuando se usa Mover o Trepar, ¿se puede mover "a través" de una esquina o sobrepasar el borde de la superficie, de la misma forma que puedes mover a través de una 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)

¿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 encontrase 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 puede declarar 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 resuelve 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.

¿Cómo funcionan los usos múltiples y los usos contrarios del Salto Controlado?

Una Tropa que utiliza Salto de Combate puede ser afectado por un máximo de un Programa de Salto Controlado por bando. Si ambos bandos tienen el Salto Controlado en marcha, los efectos de ambos Programas se cancelan.

¿Puede un Hacker en estado IMP-2 (a través de la Cybermask) utilizar la Habilidad Especial Ataque Sorpresa si no tiene Ataque Sorpresa en su Perfil de Unidad?

No. Si la Tropa no tiene la Habilidad Especial Ataque por Sorpresa, la Tropa no puede utilizarla.

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.

¿Cómo funciona la propiedad Desechable con valores de Ráfaga superiores a 1?

Cada Ráfaga adicional consume un uso Desechable. Por ejemplo, una Tropa con Panzerfaust (un arma con dos usos y R1) y Ataque CD (+1R) puede realizar un ataque con R2, consumiendo en una sola Orden los dos proyectiles disponibles del Panzerfaust, por lo que el Panzerfaust estará descargado y el jugador deberá colocar un Token de Estado Descargado cerca de la Tropa.

¿Cómo se destruyen los Desplegables?

Cuando el Atributo de Estructura de un Desplegable se reduzca a 0, este se debe retirar de la mesa de juego.

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.

¿Un Fireteam puede declarar Descubrir + Ataque como Orden?

Si.

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?

La Tropa debe dirigirse hacia la Zona de Despliegue del enemigo, siguiendo estas prioridades. La Tropa debe:

1. Utilizar su valor de MOV al completo.
2. Terminar su movimiento lo más lejos posible del punto de partida del movimiento
3. Terminar su movimiento 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 CC de la Orden Completa Berserk?

No. Berserk no puede ser esquivado con una Esquiva. 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 se convertirá en una Inacción si la Tropa que utilizó Sigilo realiza una Habilidad que no 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.

¿Cómo funciona Protheion con Coup de Grâce y con la propiedad Estado: Muerto?

En ambas situaciones, el objetivo pasa a Estado Muerto y el usuario de Protheion cuenta como si infringiese una sola Herida.

¿Qué sucede si el objetivo de usuario de Protheion falla más Tiradas de Salvación de las necesarias para entrar en estado Muerto? Por ejemplo, si un objetivo Inconsciente falla dos o más Tiradas de Salvación.

Cualquier Tirada de Salvación adicional no tendrá efecto, y no dará más Heridas al usuario de Protheion.

[Errata] ¿Cómo funciona Neurocinéticas y (+1R)?

Cualquier MOD aplicado a R, se aplica al Turno Reactivo en vez de al Turno Activo.

¿Botín te permite repetir la tirada si la Tropa ya tiene ese objeto?

No.

¿Cómo interactúan Presencia Remota, EST y las Habilidades Especiales Tenaz y Sin Incapacidad por Herida?

Se puede activar Tenaz o Sin Incapacidad por Herida cuando la Tropa entre en cualquier nivel del Estado Inconsciente, pero no si la Tropa ya está en Estado Inconsciente.

¿Un Ataque No Letal contra un objetivo con Inmunidad (Total) produce una Tirada Enfrentada?

Si. Es una Tirada Enfrentada, Inmunidad (Total) no tiene efecto hasta que el objetivo es impactado, que es después de realizar la Tirada Enfrentada.

¿Las Órdenes generadas por Sentido Táctico de una Tropa fuera de la mesa se cuentan durante el paso de Recuento de Órdenes? Por ejemplo, con Despliegue Aerotransportado o Despliegue Oculto.

No. El segundo punto de Sentido Táctico dice que las Tropas deben estar sobre la mesa de juego como Miniatura o Marcador, y las Tropas con Despliegue Aerotransportado y Despliegue Oculto no lo están.

¿Cómo funciona la Habilidad Especial Periférico (Sincronizado) con varios Combates CC en Turno Activo? Por ejemplo, si una Quimera y un Púpnik están en un combate CC y un segundo Púpnik en otro combate.

Tienes que elegir una Tropa por combate. Cada Combate debe seguir las reglas de Combate CC contra varios enemigos.

Una Tropa que ha fallado al descubrir a un Marcador de Suplantación, ¿Puede volver a intentar descubrirla si este ha cambiado de nivel de Suplantación?

Si. Porque son diferentes Marcadores.

EQUIPO

¿Qué sucede si una Tropa con un SymbioMate sufre un impacto con Spotlight?

Spotlight no activa el SymbioMate porque este no genera una Tirada de Salvación.

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.

ITS

Si un Piloto o Piloto Remoto tiene una Caja de Suministros, un botín que haya obtenido de una Panoplia o cualquier Civil Sincronizado, ¿qué sucede con ello si el Piloto o Piloto Remoto si nuevamente monta en su TAG?

El TAG mantiene la Caja de Suministro o el botín haya obtenido en una Panoplia y mantendrá los Civiles que tuviese sincronizados. Lo mismo ocurre si el Piloto o Piloto Remoto Desmonta del TAG que tiene una Caja de Suministros, un Botín de una Panoplia o un Civil Sincronizado.

¿Un Piloto o un Operador cuentas para dominar una ZO?

No.

ERRATA

WILDPARROT

EFECTOS

- 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 (1), 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

(PÁG. 21) SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN

Cada vez que el Jugador Activo quiera emplear una Orden (sea del tipo que sea) para activar a una de sus Tropas, deberá seguir los pasos siguientes:

1. Activación: El Jugador Activo declara qué Tropa va a activar.

> **1.1. Consumo de la Orden:** El Jugador Activo retira de la mesa la Orden que va a consumir para activar a su Tropa.
>
> **1.2. Declaración de la primera Habilidad de la Orden**: El Jugador Activo declara la primera Habilidad Corta de la Orden o la Orden Completa que va a utilizar.
>
> Si se declaran movimientos, el Jugador Activo mide la distancia hasta dónde puede mover, declara la ruta seguida y sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.

2. ORA del Jugador Reactivo.

> **2.1. Comprobación de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba si tiene derecho a declarar ORA con sus Tropas. Los Jugadores podrán comprobar desde la Tropa Activa si alguna Tropa o Elemento de Juego se encuentra en su Zona de Control (ZC).
>
> **2.2. Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo declara cuáles son las ORA de las Tropas que obtuvieron derecho a ORA. Las Tropas no están obligadas a declarar las ORA, pero si una Tropa puede declarar una ORA y no lo hace en este momento, la pierde.

3. Declaración de la Segunda Habilidad de la Orden: El Jugador Activo declara la segunda Habilidad Corta de la Orden, en caso de haberla.

Si se declaran movimientos, el Jugador Activo mide la distancia hasta dónde puede mover, declara la ruta seguida y sitúa la Tropa en el punto final de dicho movimiento.

4. ORA del Jugador Reactivo.

> **4.1. Comprobación de ORA:** El Jugador Reactivo comprueba si tiene derecho a declarar ORA con aquellas Tropas que no obtuvieron derecho a ORA antes. Los Jugadores podrán comprobar desde la Tropa Activa si alguna Tropa o Elemento de Juego se encuentra en su Zona de Control (ZC).
>
> **4.2. Declaración de ORA:** El Jugador Reactivo declara cuáles son las ORA de las Tropas que obtuvieron derecho a ORA.

5. Resolución: Se comprueba que las Habilidades, Habilidades Especiales y Equipo declarados en la Orden y en las ORA, cumplen sus respectivos Requisitos, se realizan las mediciones necesarias, se determinan los Modificadores (MOD) a aplicar y ambos jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes. Si alguna Habilidad, Habilidad Especial o Equipo no cumple sus Requisitos, la Tropa ejecuta una Inacción.

> **5.1. Efectos:** Los jugadores aplican los Efectos de las Habilidades y Equipos que hayan tenido éxito, incluyendo las Tiradas de Salvación y el movimiento de Esquivar.
>
> **5.2. Conclusión:** Se efectúan las Tiradas de Agallas que fueran necesarias y se aplican los efectos asociados a ellas y ¡Alarma!. Fin de la Orden.

(PÁG. 20) ORA: ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA

En Infinity N4, gracias a la ORA (Orden de Reacción Automática), la acción nunca para y el jugador puede actuar también durante el Turno Activo de su adversario, reaccionando con sus Tropas, Miniaturas y Marcadores cada vez que éste active a una de sus Tropas mediante el consumo de una Orden.

Una Tropa del Jugador Reactivo tendrá derecho a declarar una ORA si cumple alguno de los siguientes casos:

• Si disponen, en algún momento, de Línea de Tiro (LDT) con la Tropa que está siendo activada por el Jugador Activo.

• Si se activa una Miniatura enemiga en el interior de su Zona de Control (ZC) o Zona de Hackeo.

• Si dispone de alguna Habilidad Especial, arma o Equipo que especifique que permite reaccionar sin LDT o fuera de Zona de Control (ZC).

• Si se ve afectado por un Arma de Plantilla, o es objetivo de un Programa de Hacker o de cualquier otro Ataque de Comunicaciones.

Es obligatorio que el Jugador Reactivo declare todas las ORA de aquellas Tropas, Miniaturas o Marcadores que se considere que cumplen las condiciones para poder hacerlo, **inmediatamente después** de que el Jugador Activo declare la Orden Completa o la primera Habilidad Corta de la Orden que va a realizar (ver: Secuencia de gasto de una Orden, pág. XXX). En caso contrario, dichas Tropas perderán su derecho a ORA frente a esa Orden. Si, al declarar la segunda Habilidad Corta de la Orden, la Tropa activa concede oportunidad de ORA a Tropas enemigas que carecieran de ella en la primera Habilidad Corta de la Orden, entonces éstas obtienen automáticamente derecho a declarar ORA.

Cada vez que el Jugador Activo activa una Tropa consumiendo una Orden concede una **única ORA** a cada Tropa enemiga, independientemente del número de Habilidades que el Jugador Activo declare durante dicha Orden.

El objetivo de la ORA ha de ser siempre una de las Tropas activadas con la Orden a la que se está reaccionando.

No se puede reaccionar a una ORA, sólo las Órdenes del Jugador Activo conceden ORA, y únicamente el Jugador Reactivo puede declarar ORA.

No hay límite al número de Tropas que pueden reaccionar al consumo de una Orden por parte de una Tropa enemiga.

(PÁG.25) **ZONA DE CONTROL EN ORA**

Cualquier enemigo que entre o actúe dentro de la Zona de Control y fuera de la LDT de una Tropa, le concede la posibilidad de reaccionar.

Los Jugadores podrán comprobar la Zona de Control (ZC), midiendo desde la Tropa Activa un máximo de 20 cm desde cualquier punto de su recorrido. Si hubiera Tropas Reactivas o Elementos de Juego dentro de la Zona de Control (ZC) de la Tropa Activa, éstos podrán declarar ORA (ver Secuencia del Gasto de una Orden pág. 21).

Añadido a la Zona de Hackeo

(PÁG. 59) **ZONA DE HACKEO EN ORA**

Cualquier enemigo que entre o actúe dentro de la Zona de Hackeo y fuera de la LDT y de la Zona de Control (ZC) de un Hacker, le concede la posibilidad de reaccionar con Reset o con un Programa de Hacker.

Los Jugadores podrán comprobar la Zona de Hackeo, midiendo desde la Tropa Activa y sus repetidores un máximo de 20 cm desde cualquier punto de su recorrido. Si hubiera Tropas Reactivas o Elementos de Juego dentro de la Zona de Hackeo de la Tropa Activa, éstos podrán declarar ORA (ver Secuencia del Gasto de una Orden pág. 21).

(PÁG. 60) **EJEMPLO ZONA HACKEOY ORA A TRAVÉS DE UN REPETIDOR**

En su Turno Activo el Amortajado Hacker decide declarar, como primera Habilidad Corta de la Orden, Inacción. Tal y como muestra la imagen, está fuera de LDT y ZC de todos los enemigos, pero al ser Hacker, gracias al Repetidor de Posición y a la Tropa Zángano-M, que lleva la pieza de Equipo Repetidor, su Zona de Hackeo es

amplia y le permite actuar desde su posición actual.

Por tanto, como el Amortajado Hacker está dentro de la Zona de Hackeo del Orco Hacker, el Orco Hacker declara su ORA. El Orco Hacker declara Oblivion.

La segunda Habilidad del Amortajado Hacker es Carbonita repartiendo su R2 entre el Caballero de Justicia y el Orco Hacker.

Cómo el Caballero de Justicia ha sido objetivo de un Programa de Hacker tiene derecho a declarar ORA. Declara Reset.

Se producen las siguientes Tiradas Enfrentadas:

- Reset del Caballero de Justicia VS Carbonita del Amortajado.
  - Sin Modificadores (MOD).
- Oblivion del Orco Hacker VS Carbonita de del Amortajado.
  - MOD Orco Hacker:
    - -3 por MOD Firewall por ser Repetidor enemigo.
  - MOD del Amortajado:
    - -3 al Daño de Oblivion por Firewall en caso de realizar una Tirada de Salvación.

ATAQUE CD

HABILIDAD CORTA/ORA

Ataque

REQUISITOS

• Disponer de un Arma CD, una Habilidad o una pieza de Equipo que permita efectuar un Ataque CD.

• Es obligatorio disponer de LDT con el objetivo, excepto que se vaya a emplear un Arma CD, Habilidad Especial o Equipo que no requiera de LDT para su uso. Dicha LDT no puede haberse obtenido mediante contacto de Silueta.

• No encontrarse en estado Trabado durante la fase de Activación de la Orden.

ESQUIVAR

HABILIDAD CORTA / ORA

Movimiento

REQUISITOS

Para poder Esquivar se debe cumplir **una** de las siguientes condiciones:

- La Tropa es la Tropa Activa.
- *En* Turno Reactivo, la Tropa se ve afectada por un Arma de Plantilla o la Tropa Activa se encuentra dentro de ZC o en LDT.

RESET

HABILIDAD CORTA / ORA

Sin LDT

REQUISITOS

Para poder efectuar un Reset se debe cumplir una de las siguientes condiciones:

- La Tropa es la Tropa Activa.
- En Turno Reactivo tiene derecho a declarar ORA.

ZERO PAIN

HABILIDAD CORTA/ORA

Ataque de Comunicaciones, No Letal.

REQUISITOS

Para poder emplear este Programa se debe cumplir una de las siguientes condiciones:

- La Tropa es la Tropa Activa.
- En Turno Reactivo tiene derecho a declarar ORA.

(PÁG. 40) **TREPAR**

Regla principal, Efectos punto 4

Trepar sólo permite mover sobre superficies verticales. Por tanto, la Tropa terminará su movimiento de Trepar en el momento en que toda su base esté en contacto con una superficie horizontal (ver ejemplo).

Ejemplo 1

Una Tropa que está en contacto con un obstáculo declara la Habilidad de Trepar. Al medir, el primer valor de MOV de la Tropa (10cm) es suficiente para trepa el obstáculo de 7,5cm de altura y mover hasta la superficie superior.

Ejemplo 2, párrafo 1

Una Tropa utiliza una Orden para declarar la Habilidad Mover hasta llegar al contacto con un obstáculo. Con una segunda Orden, declaran la Habilidad Trepar, y comprueban que los 10cm son suficientes para moverse por completo a la parte superior, terminando la Tropa su movimiento en la superficie horizontal. A continuación, el jugador declara una tercera Orden para alcanzar el borde del obstáculo.

(PÁG.108) **SEMILLA-EMBRIÓN**

Regla principal, último punto.

Si efectúa una ORA de Esquivar exitosa. El perfil de Forma Desarrollada se aplicará antes del movimiento de Esquivar.